

AVENTURIEN

ORDEN UND BÜNDNISSE

ORGANISATIONEN AVENTURIENS, BAND III

AVENTURISCHE ORGANISATIONEN, BAND III



Das Schwarze Auge

12086PDF

Das Schwarze Auge

ORDEN UND BÜNDNISSE



VLISSES SPIELE



AVENTURIEN®



REDAKTION

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

LEKTORAT

KRISTINA PFLUGMACHER, SARAH SCHIRMER

COVERBILD

MARCUS KOCH

LAYOUT

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

BOROS/SZIKSZAI, STEFFEN BRANDT, TRISTAN DEPECKE,
MELANIE MAIER, JULIA METZGER, DIANA RAHFOH,
DANIEL SIMON RICHTER, JANINA ROBBEN,
VERENA SCHNEIDER, PATRICK SOEDER, MIA STEINGRÄBER,
ANNA WEDLER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der
Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-702-8

Das Schwarze Auge

ORDEEN VND BÜNDNISSE

ORGANISATIONEN AVENTURIENS, BAND III

REDAKTION

MARIE MÖPKEMEYER

Mit Beiträgen von

CHRISTIAN BEPDER, Eevie DEMIRTEL, PIKLAS FORREITER, PATHAN FÜRSTENBERG,
TIPPA HAGNER, MICHAEL MASBERG, MARIE MÖPKEMEYER, KATJA REIPWALD,
LARS REIBIG, DANIEL SIMON RICHTER, MARTIN SCHMIDT, JEPS ULLRICH

Mit besonderem Dank an

FRANK BARTELS, MARCUS DIERK, MARCO FINDERSEIN, PIELS GAUL,
CHRIS GOSSE, ANDRÉE HACHMANN, PETER HORSTMANN, JEAN G. KENPERT,
JAN A. LIEDTKE, DAVID LUKABER, MICHAEL ROST, TIPPA SCHELLHAS,
ARPE SCHIRPMANN, CHRISTIANE SCHMIDT, STEFAN UPTEREGGER

EINE DSA-SPIELHILFE





ІННАЛТ

Vorwort	5
Die Al'Adamantim	6
Der Orden vom Bannstrahl Praios'.....	12
Die Basaltfaust	19
Orden des Blutroten Tempels des Großen Verschlingers zu Hemandu	26
Die Borbaradkirche.....	32
Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie.....	40
Der Bund des Wahren Glaubens.....	47
Das Directorium für besondere Angelegenheiten	55
Orden des Donners	63
Dornen der Rose	70
Der Sacer Ordo Draconis	77
Der heilige Orden der drei guten Schwestern von den Feldern	87
Handelshaus Abdul und Söhne	93
Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blute	100
Die Letzte Schwadron.....	108
Logen des Horasreiches	114
Die Liga zur Wahrung der roten Rose.....	116
Die Loge der Hörenden zu Kuslik	121
Die heilige Bruderschaft vom roten Turm	122
Die Freunde des bosparanischen Altertums.....	122
Festumer Wechsel- und Einlagenhalle	124
Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben	131
Orden der Gesegneten Heilerschaft der Perainegläubigen	141
Der Orden des Goldenen Falken	148
Orden zur Wahrung vom Rhodenstein	154
Der Widderorden	164
Der Logengenerator	171
Index	173





VORWORT

Gemeinschaften, Orden und spirituelle Verbindungen, einander in ewiger Treue verbunden, mit einem heiligen Eid auf dieselben Ideale eingeschworen oder durch wirtschaftliche Ziele geeint – in fast jeder Heldenlaufbahn kann man einigen solcher Verbindungen begegnen, vielleicht wird ein Held sogar selbst Mitglied.

Orden und Bündnisse hat es sich zur Aufgabe gemacht, eine große und abwechslungsreiche Auswahl aventurischer Organisationen vorzustellen, auch wenn es ein leichtes Übergewicht bei den kirchlichen Orden gibt, die sich aber auch deutlich voneinander unterscheiden. Ein Teil der in diesem Band versammelten Gruppierungen ist sehr bekannt und wird geliebt oder gehasst, andere dagegen sind erst dabei, Ruhm zu sammeln. Einige treten offen auf und scheuen die Heimlichkeit, andere wollen tunlichst wenig Aufmerksamkeit auf sich ziehen, um ungestört ihren Interessen nachzugehen. Aber sie alle bieten unzählige Spielmöglichkeiten.

Sie können den Helden helfen oder gegen sie angehen, sie beauftragen, sie in ihre eigenen Schwierigkeiten mit hineinziehen oder genau das verhindern wollen. Draconiter und rondrageweihte Wahrer werden gerne gespielt, andere Helden dagegen wollten vielleicht schon immer mal in die Nordlandbank einbrechen oder bei dieser Geld leihen.

Gerade weil einige der Organisationen in diesem Band so prominent und altherwürdig sind, ist über etliche von ihnen schon viel geschrieben worden. Aber die Informationen waren über zahlreiche Publikationen verstreut und teilweise obendrein mehrere Jahre alt. Jetzt sind alle relevanten Informationen über die entsprechenden Organisationen an einer Stelle versammelt, inklusiver Veränderungen durch aktuellere Änderungen und Entwicklungen in Aventurien.

Wie auch schon in den Vorgängerbänden **Verschworene Gemeinschaften** und **Auf gemeinsamen Pfaden** werden sowohl Geschichte, als auch Struktur, Aufbau, Ziele und Motivation der jeweiligen Organisation behandelt. Auch hier liegt der Fokus wieder auf dem Spielnutzen für alle Beteiligten. Der Meister kann erfahren, was die Gruppierung tut, wenn sie gegen die Helden vorgeht oder wann sie sich mit ihnen verbündet. Spieler wiederum können einen Einblick bekommen, was es bedeutet, in dieser speziellen Gruppe Mitglied zu sein.

Ich bedanke mich bei meinem Kollegen Alex Spohr, dass er dieses Projekt vertrauensvoll in meine Hände legte, und wünsche Ihnen viel Spaß mit diesem Buch, großartige Spielideen und immer die richtigen Beitrittsvoraussetzungen für die Gruppe Ihrer Wahl!

Steinfischbach, Januar 2014
Marie Mönkemeyer

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe XXX
Dächer	Spielhilfe Goldene Dächer , düstere Gassen
Erste Sonne	Spielhilfe Land der ersten Sonne
Gemeinsame Pfade	Spielhilfe Auf gemeinsamen Pfaden
Gemeinschaften	Spielhilfe Verschworene Gemeinschaften
HaM	Spielhilfe Hallen arkaner Macht
Handelsherr	Spielhilfe Handelsherr und Kiepenkerl
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Kaiserin	Regionalspielhilfe Die reisende Kaiserin
Klingentänzer	Spielhilfe Klingentänzer
LL	Regelwerk Liber Liturgium
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Roter Mond	Regionalspielhilfe Reich des roten Mondes
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
SoG	Spielhilfe Stätten okkulten Geheimnisse
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei



DIE AL'ADAMANTIM

„Wie ein Herrscher aus längst vergangener Zeit wandelte der Erste Wesir die uralten Stufen hinab. Der goldene Kastan erstrahlte im Licht der flackernden Feuerschalen, die verzerrte Schatten an die kalten Steinwände warfen. Sie alle warfen sich darnieder und berührten mit ihrer Stirn den Boden. Einzig den Priestern war es gestattet, dem Gebieter aufrecht zu begegnen, die Götter seien meine Zeugen! Ich presste die

Stirn gegen den kalten Marmorboden und wagte es kaum zu atmen, konnte doch jeder Seufzer, jeder Herzschlag Entdeckung und Ende bedeuten! Dann sprach er in die Stille meinen Namen, und ich wusste, ich war verloren.“

—ein ehemaliges Mitglied der Al'Adamantim kurz bevor die Stadtgarde seinen leblosen Körper aus dem Mhanadi fischte, 1035 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Die Al'Adamantim sind ein Khunchomer Geheimbund, der sich als Wegbereiter eines neuen Diamantenen Sultanats begreift. In Rückbesinnung auf uralte Werte wirken sie dank zahlreicher Kontakte und einflussreicher Mitglieder aus dem Verborgenen auf die Stadtpolitik ein. Von außen wirken sie oft wie kauzige Altertumsliebhaber oder geheimnistuerische Großredner, sie sind jedoch keinesfalls zimperlich in der Wahl ihrer Mittel, um ihre Ziele zu verwirklichen. Somit bieten sie sowohl geschichtsinteressierten Nostalgikern als auch ambitionierten Machtmenschen eine geistige Heimat.

Gebräuchliche Namen: Al'Adamantim (*tulamidisch* die Diamantenen)

Symbol: ein makelloser Diamant im Brillant-Schliff

Wahlspruch: *Diene, um zu herrschen. Herrsche, um zu dienen.*

Herkunft: gegründet 995 BF nach der Lossagung Khunchoms von Aranien

Persönlichkeiten: **Malekh ibn Ayman** (*995 BF, Erster Wesir, Wesir am Hof des Großfürsten), **Halef sal Hassim** (*968 BF, Haimamud), **Khaled ibn Malekh**

(*1015, Malekhs Sohn), **Nadira saba Shenila** (*996 BF, Priesterin Umm Ghulsachs)

Personen der Historie: **Abdul ibn Ghulsev** (*978 BF – ☉ 1035 BF, ehemaliger Erster Wesir), **Saiman ibn Al'Mahmoud** (*965 – ☉ 1033 BF, Haimamud und Mitgründer, Priester Al'Mahmouds)

Beziehungen: groß in Khunchom, insbesondere in der besseren Gesellschaft, außerhalb Khunchoms hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich, einige der höherrangigen Mitglieder sind äußerst vermögend

Zitat: „Die Zukunft wird aus der Vergangenheit neu entstehen, und wir sind es, die bewahren und den Weg bereiten.“

Bedeutende Niederlassungen: der alte Sultanspalast in Khunchom

Besonderheiten: Die Al'Adamantim sind sehr auf Heimlichkeit bedacht, so dass sich viele der Mitglieder untereinander nicht kennen. Sie tragen bei allen Treffen Masken oder Schleier und sprechen sich stets mit ihrem Decknamen an.

Größe: etwa 40 Mitglieder, zahllose, oft ahnungslose Zuträger und Handlager

GESCHICHTE

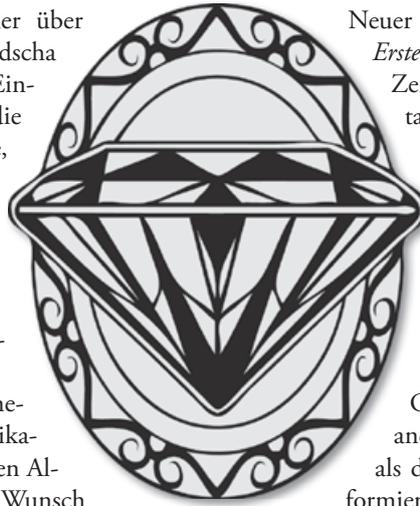
Der Ursprung des Kultes liegt in der Zeit nach der Lossagung von Aranien, **995 BF**. In der Euphorie der neu erlangten Unabhängigkeit, die eine 1012-jährige Fremdherrschaft beendete, träumten viele von einem Diamantenen Sultanat und der Rückkehr zu alter Stärke. Der junge Haimamud *Saiman al'Rashid* weckte die Sehnsucht nach dem goldenen Zeitalter in den Herzen seiner Zuhörer, und in einem kleinen Zirkel begann er mit Gleichgesinnten, Geschichte, Aufstieg und Untergang des Diamantenen Sultanats zu studieren. Als Treffpunkt dienten zuerst diverse Teestuben, später dann die

Ruinen des alten Sultanspalastes, wohin immer wieder Exkursionen unternommen wurden. Die kleine Gruppe beschäftigte sich mit den alten Zeremonien und Riten, sie studierten alte Schriften und befreiten die Götterbildnisse, die sie noch unversehrt im Palast vorfanden, vom Staub der Jahre. Ihre Anhänger rekrutierte sie oft aus der eigenen Familie, aber auch von den Basaren der Stadt, wo Zuhörer begeistert den Geschichten aus der Vergangenheit lauschten.

Durch die Beschäftigung mit alten Riten erhielt auch die Verehrung uralte Götter wie der Geiermutter Umm



Ghulsach, Al'Mahmoud, dem Herrscher über die Zeit, oder der leidenschaftlichen Radscha Uschtammar in den Reihen des Bundes Einzug. In Anlehnung an die Diamantenen, die Dienerschaft der Diamantenen Sultane, nannte man sich fortan *Al'Adamantim*, und das Zeichen des Kultes wurde eine ausdruckslose Halbmaske aus Messing in die auf der Stirn ein Diamantsplitter eingelassen war. Die Maske diente zusätzlich der Anonymisierung der stetig wachsenden Mitgliederschar. Der im Laufe der Jahre einsetzende Generationswechsel sorgte jedoch für eine Radikalisierung, und unter den leidenschaftlichen Al-tertumskundlern wuchs mit der Zeit der Wunsch nach Einfluss und Macht. In der Wiedereinführung tulamidischer Werte sahen sie den Schlüssel, um an die glorreiche Zeit vor dem Fall des Sultanats anzuknüpfen.



Neuer Anführer der Gruppe wurde **1030 BF** der *Erste Wesir*, der in Anlehnung an die früheren Zeiten als Stellvertreter den abwesenden Sultan vertrat. Unter seiner Führung wurden die Ziele der Al'Adamantim immer skrupelloser verfolgt und gipfelten schließlich **1035 BF** in einem Attentat auf Sultan Hasrabal von Gorien, in dessen wachsendem Einfluss die Gruppe eine Bedrohung für die Unabhängigkeit Khunchoms sah. Nach dem Scheitern des Anschlags wurden zahlreiche Mitglieder des Geheimbundes verhaftet und hingerichtet, andere verschwanden hingegen spurlos. Erst als die Verfolgung durch die Gardien nachließ, formierten sich die Al'Adamantim unter ihrem neuen Ersten Wesir erneut und nehmen inzwischen deutlich subtileren Einfluss auf die Politik der Stadt.

DIE AL'ADAMANTIM HEUTE

Mit dem neuen Ersten Wesir an der Spitze haben die Al'Adamantim einen Anführer, der sich deutlich weniger leicht zu unbedachten Aktionen verleiten lässt. Sein oberstes Ziel ist der Schutz der Gemeinschaft, denn noch sieht er die Zeit für den Geheimbund nicht gekommen, offen zu agieren. Die Al'Adamantim verstehen sich als einflussreiche Lenker aus dem Hintergrund. Derzeit rekrutieren sie vorsichtig Mitglieder in einflussreichen Posten, um sich mehr Einfluss zu sichern, sei es bei Hofe oder in der Stadt selbst. Neben der nostalgischen Rückwendung zur „guten alten Zeit“ sind die Al'Adamantim in jüngerer Zeit bestrebt, den Einfluss fremder Mächte, wie der barbarischen güldenländischen Eroberer oder der Novadis, in Khunchom einzudämmen. Die Magokratie gilt ihnen als göttergewollte Form der Herrschaft. So hat mit dem Heimlichkeitsaspekt auch die Verehrung von Feqz in ihren Reihen stark zugenommen, und zu den neuen Mitgliedern gehören nicht selten auch Magiebegabte.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Als Feinde betrachten die Al'Adamantim all jene, die sich einem neuen Diamantenen Sultanat in den Weg stellen. Dies können *lokale Machthaber* sein, die ihren Einflussbereich vergrößern wollen, *Bewohner der Stadt*, die sich Khunchom unter mittelreichischer Herrschaft zurückwünschen, *novadische Wilde*, die dem Eingottglauben nachhängen, und die *Stadtgarde*, da sich der *Agha* (tulamidisch Hauptmann) bisher beharrlich jeder Form von Umwerbung widersetzt hat. Wer nicht für sie ist, ist gegen sie, und bei größeren Bedrohun-

gen schrecken sie auch vor Rufmord, heimtückischen Giften, Erpressung oder sogar Mord nicht zurück, um ihre Vision eines neuen Diamantenen Sultanats wahr werden zu lassen. Das Verhältnis zur *Großfürstenfamilie* hingegen ist gespalten. In Istav Kulibin sahen die Al'Adamantim einen ungeliebten Fremdherrscher, die unter seiner Herrschaft herbeigeführte Unabhängigkeit wird jedoch durchweg als großer Schritt in die richtige Richtung beurteilt. Großfürst Selo hält man für einen zögerlichen Platzhalter. In Madra und Stipen sehen sie endlich das lang ersehnte, magiebegabte Herrscherpaar, und sie hoffen, dass die beiden die Begründer einer neuen Dynastie von Zaubersultanen sein werden. Große Hoffnungen setzen die Al'Adamantim daher auf ihren Erstgeborenen, den jungen Kronprinzen Sheranbil Kulibin (*1035 BF), auch wenn es sich dabei um den Urenkel des ungeliebten Sultans von Gorien handelt. Von ihm erhoffen sie sich dank seines immensen magischen Potenzials die Rückführung zur alter Größe, natürlich gelenkt durch den Geheimbund selbst. Dass der Kronprinz gerade erst anfängt, seine ersten Schritte zu machen, hemmt die Erhebung zur Heilsgestalt jedoch keineswegs. Bis dahin versuchen die Höflinge in den Reihen der Al'Adamantim ihren Einfluss auf Prinz Stipen auszuweiten. Verbündete haben die Al'Adamantim aufgrund der Geheimhaltung vornehmlich in den Familien ihrer Anhänger. Einige der höherrangigen Mitglieder sitzen außerdem in einflussreichen Positionen bei Hofe, stehen Handelshäusern vor oder sind tief in der Gesellschaft der Stadt verwurzelt, so dass sie durch uneingeweihte Untergebene im Interesse ihrer Gemeinschaft Einfluss nehmen können.



ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Um ihre Identität geheim zu halten, verbergen die Mitglieder ihre Gesichter hinter einer ausdruckslosen Halbmaske aus Bronze, auf deren Stirn je nach Rang verschiedene Steine eingelassen sind. Dazu tragen sie einfache, dunkel gehaltene Kutten, die bei Eintreffen am Versammlungsort angelegt wer-

den. Da viele ihre Kopfbedeckungen (Turban, Fez, Kopftuch) anbehalten, kann jedoch so durchaus auf die Identität des ein oder anderen Mitglieds geschlossen werden.

Der Erste Wesir trägt die ganze Pracht eines vergangenen Reiches zur Schau. Sein Kaftan ist golddurchwirkt, der Turban prächtig. Von seiner Maskenzier leitet sich auch das Symbol des Geheimbundes ab: die Darstellung eines makellosen Diamanten im Brillant-Schliff.

DIE VEREHRUNG DER ALTEN GÖTTER

Die Verehrung der alten Götter ist, auch wenn sie in neuerer Zeit in den Hintergrund getreten ist, noch immer fester Bestandteil der täglichen Rituale des Geheimbundes. Als Priester wird der oder diejenige vom Ersten Wesir benannt, der offenkundig über Fähigkeiten verfügt, die den Aspekten der Gottheit entsprechen. Dabei ist es jedoch unerheblich, ob es sich dabei um magisches Wirken handelt, oder ob der Anwärter auch wirklich in der Lage ist, Wunder zu

wirken. Auch wenn Frauen aufgrund des strengen Patriarchats selten in den höheren Rängen der Al'Adamantim zu finden sind, werden Radscha Uschtammar und Umm Ghulsach ausschließlich von Frauen vertreten.

Derzeit werden neun Götter (*tulamidisch* Al'Veranim) in den Kreisen der Al'Adamantim verehrt. Einige der Priesterämter sind jedoch mangels geeigneter Kandidaten vakant.

Feqz	nächtlicher Herrscher und Kämpfer, höchster der Götter, Echsentöter, Herr des Mondes und der Zauberei, Patron von Astronomie und Rechenkunst, Mysterien, ausgleichender Gerechtigkeit
Atvarya	Gottheit des Lebens und der Heilung, Gebieter über die wilden Tiere, die unberührte Natur und den Kampf gegen die Elemente
Radscha Uschtammar	die Rote Schwester, leidenschaftliche und kämpferische Herrin des Rausches, der Ekstase, Schwester und Geliebte des Nachtherrn und anderen Götter
Rahandra	der Regenbringer, ungestümer Sohn der Radscha Uschtammar und des Atvarya, fährt in einem von Löwen gezogenen Streitwagen über den Himmel und bringt Regen, Sturm und Flut
Umm Ghulshach	die Geiermutter, gerechte, aber unerbittliche Herrin des Todes, die sterbliche Überreste in Rauch oder als Fraß für die Geier einfordert
Al'Mahmoud	Herr über die Zeit, Gatte der Umm Ghulshach, Gott des Wandels und der Vergänglichkeit, sein Stundenglas zeigt an, wann die Zeit eines Menschen abgelaufen ist
Ras'ar'Ragh	Sohn der Radscha Uschtammar und des Feqz, himmlischer Kriegsherr, Gott des Kampfes, der (männlichen) Stärke und des Willens
Avesha	Gott des Handels, Sohn von Radscha Uschtammar und Feqz, Patron der Reisenden und des unverhofften Glücks
Bal Mhanad	der Altehrwürdige, Bruder des Avesha, Gott der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus, lässt Flüsse über die Ufer treten, um den Boden fruchtbar zu machen, wird bei Fahrten auf dem Mhanadi angerufen

STRUKTUR

ORGANISATION UND HIERARCHIE

Die Struktur der Al'Adamantim ist vom Patriarchat der Ur-Tulamiden geprägt und weist auch ansonsten ein starkes hierarchisches Gefälle auf. In den Reihen des Geheimbundes finden sich verhältnismäßig wenige Frauen, und nur wenige von ihnen erreichen einflussreiche Positionen. Eine Ausnah-

me bilden hier nur die Priesterinnen Radscha Uschtammars und Umm Ghulsachs. Unterwürfiges Verhalten der niederen Ränge wird vorausgesetzt und harte Strafen bei Versagen und Ungehorsam sind an der Tagesordnung. Angeblich ahmen die Al'Adamantim damit das Hofprotokoll des Diamantenen Sultanats nach. Ob dies aber tatsächlich der Wahrheit entspricht, oder die Quellen nur falsch gedeutet wurden, vermag heute wohl keiner mehr sicher zu sagen.



Ein Treffen im alten Palast

An der Spitze der Al'Adamantim steht unangefochten der *Erste Wesir*, der als Stellvertreter des abwesenden Sultans gilt. Die Mitglieder knien vor ihm, mit Ausnahme der benannten *Priester* der alten Götter. Allein ihnen ist es gestattet, stehen zu bleiben, wenn er auftritt. Der *Innere Zirkel* um den ersten Wesir besteht derzeit aus sechs Priestern der alten Götter, drei Zauberkundigen und drei weiteren engen Vertrauten. Nur ihnen ist die Identität ihres Anführers bekannt.

Kleine Stein- und Namenskunde

Die Mitglieder der Al'Adamantim nennen sich nach dem Stein, der in ihre Maske eingelassen ist, also beispielsweise Bruder Tigerauge oder Schwester Smaragd. Neue Mitglieder bekommen einen Stein zugewiesen. Üblicherweise gilt hierbei die Faustformel: je höher der Sozialstatus des Neumitglieds, desto kostbarer der Stein.

Höchste Ränge: Diamant (nur Erster Wesir), Feueropal, Gwen Petryl, Jade, Karfunkel, Opal, Rubin, Saphir, Smaragd, Topas, Zirkon

Höhere Ränge: Achat, Amethyst, Aventurin, Aquamarin, Bergkristall, Feuerauge, Granat, Hämatit, Jaspis, Karneol, Lapislazuli, Malachit, Obsidian, Pyrit, Rosenquarz, Tigerauge, Türkis, Turmalin, Zitrin

Niedere Ränge oder Neumitglieder: Basalt, Bimsstein, Feuerstein, Granit, Kalkstein, (weißer, roter, grüner, rosa, schwarzer) Marmor, Rauchquarz, Sandstein, Schiefer, Speckstein

Aufnahme in den Bund der Al'Adamantim

Neue Mitglieder werden aufgrund der Geheimhaltung des Ordens meist sehr vorsichtig rekrutiert. Hält man einen Bekannten für geeignet, schlägt man ihn vor. Nicht zuletzt

durch diese Rekrutierungspraxis kennen sich natürlich einige der Mitglieder untereinander. Ein anderes Mitglied überprüft, häufig heimlich, Gesinnung und Eignung des Kandidaten nach eigenem Ermessen und der Dienlichkeit für die Gemeinschaft. Besteht der Kandidat, kann er mit einer Einladung rechnen und wird in die Gemeinschaft eingeführt. Er muss sein Blut vor dem Altar der alten Götter opfern und einen Eid schwören, die Gemeinschaft und ihre Ziele mit seiner Habe, seinem Ruf und seinem Leben zu schützen. Dieses Blutritual wird von den regulären Mitgliedern in regelmäßigen Abständen wiederholt.

Die Treffen im alten Palast finden regelmäßig statt, wobei die Anwesenheit aller Mitglieder erwartet wird. Zur Kommunikation untereinander gibt es in den Ruinen einen toten Briefkasten, wo entsprechende Schreiben deponiert werden können. Die Nachrichten müssen ohne Kenntnis des Schlüssels mit einer *Kryptographie-Probe* +6 entschlüsselt werden.

Als nützlich für die Gemeinschaft werden besonders Personen in einflussreichen Ämtern in und um Khunchom erachtet, ebenso vermögende Männer und Frauen oder Leute mit guten Beziehungen. Magier und andere Zauberkundige sind prinzipiell gerne gesehen, und Geschichtskundige oder Geschichtenerzähler werden gerne aufgenommen, auch wenn die Erforschung des Altertums inzwischen deutlich hinter politischen Ambitionen zurückgetreten ist. Der Erste Wesir legt außerdem Wert auf eine gesunde Anzahl von loyalen Handlangern, die wenig Fragen stellen. Auch als wenig Begüterter kann man so Zugang erhalten, wenn man nur einen flotten Knüppel zu führen versteht oder einen versteckten Dolch.



WAS DENKT ... ÜBER DIE AL'ADAMANTIM

ein Bewohner Khunchoms: „Al'Adamantim? Effendi, was soll das sein? Mein Vetter kennt einen sehr zuverlässigen Juwelier, wenn du nach edlen Steinen suchst. Komm, ich zeige dir den Weg!“

die Stadtgarde: „Al'Adamantim sagst du? Die sind dank uns Vergangenheit.“

ein anonymer Sympathisant: „Ich habe gehört, dass es Leute geben soll, die bereit sind, etwas zu tun, wenn du verstehst? Für unsere Zukunft, mein Freund. Mit Lehren aus der Vergangenheit. Glanz und Glorie, mein Lieber. Wie damals ...“

WAS DENKEN DIE AL'ADAMANTIM ÜBER...

... **die Bewohner Khunchoms:** „Sie wissen wenig über uns, denn noch sind wir verschleiert. Viele teilen unsere Wünsche, doch sie sind nicht bereit, die nötigen Opfer zu erbringen.“

... **die Stadtgarde:** „Noch sind sie uns ein Dorn im Auge, aber auch dort haben wir unsere Augen und Ohren. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis wir unseren Einfluss auch in ihren Reihen geltend machen können.“

... **Prinz Sheranbil VI.:** „Er wird unser Land zu neuer Größe führen, in ein neues Diamantenes Sultanat, die Al'Veranim seien meine Zeugen! Wir müssen den Weg bereiten, doch er wird ihn gehen, und wir, wir werden folgen.“



MALEKH İBN AYMAN

EINIGE MITGLIEDER DER AL'ADAMANTIM

DER ERSTE WESİR

Malekh ibn Ayman (*995 BF, hochgewachsen, Adlernase, durchdringender Blick, bricht und beugt Gesetze und Regeln, solange keiner hinsieht) sieht nicht nur aus wie ein Herrscher aus längst vergangener Zeit, er gebärdet sich auch entsprechend. Seit er die Nachfolge als Erster Wesir angetreten hat, ist er bestrebt, die Unzulänglichkeiten seines Vorgängers vergessen zu machen. Nach außen ordnet er seine Ambition den Zielen der Gemeinschaft unter, in Wahrheit ist er jedoch ein skrupelloser Machtmensch, dem jedes Mittel recht ist – solange es nur seinem Ansehen nicht schadet.

Als Wesir am Hofe des Großfürsten hat er ausgezeichnete Verbindungen und ist über viele Zweifel erhaben. Kaum einer würde es wagen, ihn offen zu verdächtigen oder gar anzuklagen. Dass er direkt mit dem Tod seines Vorgängers, dem ehemaligen Ersten Wesir, in Verbindung steht, ist ein offenes Geheimnis unter den Al'Adamantim. Malekh hasst nur eines mehr als die güldenländischen Eroberer und das ist Unfähigkeit.

WEITERE MITGLIEDER

• **Khaled ibn Malekh** (*1015 BF, schwarze Locken, Adlernase, athletisch, trink- und feierwütig, *Jähzornig*, Bruder Zirkon) kämpft beständig um die Achtung des Ersten Wesirs, kann an den eigenen hohen Ansprüchen aber meistens nur scheitern. Er ist dafür zuständig, die Handlanger zu koordinieren und hat eine Vorliebe für Aufgaben entwickelt, bei denen er die Fäuste sprechen lassen kann. Der mit sich und der Welt unzufriedene junge Mann will unbedingt die Nachfolge seines Vaters anzutreten, leistet sich dafür aber nicht zuletzt aufgrund seines ungezügelter Temperaments bisher zu viele Fehler.

• **Halef sal Hassim** (*968 BF, graumeliertes Vollbart, beleibt, wohlklingende Basstimme, schmunzelt häufig, Bruder Turmalin) ist ein stadtbekannter Altertumskundler und *brillanter* Haimamud. Er lässt vor den Augen seiner Zuhörer die Pracht vergangener Zeitalter lebendig werden. Die zunehmende Politisierung des Geheimbundes beobachtet er mit großer Sorge.

• **Mazur al-Shafir** (*1000 BF, aalglatte, gepflegte Erscheinung, Bruder Karfunkel) hat eine Ausbildung an der Khunchomer Drachenei-Akademie genossen und unterrichtet dort heute als Gastdozent Heimatkunde und Geschichte. Er ist erst kürzlich beigetreten, stieg aber dank seiner Magiebegabung und den nützlichen Artefakten, die er besorgen kann, unmittelbar in den Inneren Zirkel auf. Im Umfeld der Akademie hält er die Augen nach weiteren geeigneten Kandidaten auf und bindet die Ideale der Al'Adamantim gekonnt in seinen Unterricht ein.

• **Nadira saba Shenila** (*996 BF, schlohweißes Haar, zierlich, blind, tritt stets verschleiert auf, Schwester Blutroter Granat) ist mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet und wurde erst kürzlich zur Priesterin der Umm Ghulsach erhoben. Ihre Visionen sind jedoch allen verhasst, da sie meist nur schlechtes zu berichten hat. Glücklicherweise bewahrheitet sich nur etwa ein Drittel ihrer Prophezeiungen, die anderen waren möglicherweise einfach nicht für ihre Zeit bestimmt. Sie tritt



stets gemeinsam mit ihrem Gatten **Ifram ibn Dhorai** (*999 BF, pockennarbig, bullig, wortkarg, Bruder Granit) auf, der die von Geburt an Blinde führt.

DIE AL'ADAMANTIM IM SPIEL

Viele Al'Adamantim sind hervorragend über die Zeit des Diamantenen Sultanats im Bilde. Ob sie dieses Wissen mit anderen teilen, hängt stark von Sympathie und dem Nutzen ab, den die Preisgabe dieser Information für sie selbst hat. Generell begegnen sie Außenstehenden mit großer Skepsis. Handelt es sich bei dem Fragenden jedoch um ein potenzielles Mitglied, stößt man hier mit hoher Wahrscheinlichkeit auf eine Goldgrube. Es besteht jedoch insbesondere in den niederen Rängen die Wahrscheinlichkeit, auf viele verklärte Halbwahrheiten zu stoßen.

Im Spiel in und um Khunchom können die Al'Adamantim außerdem als verschleierte Bedrohung oder direkter Gegenspieler der Helden dienen. Für Helden mit dem Nachteil *Einbildungen* eignen sie sich auch als allgegenwärtige Bedrohung aus dem Untergrund mit immensem Einfluss und als Grundlage für allerlei Verschwörungstheorien. Die Stadtgarde hat noch immer Kopfgelder auf einzelne ehemalige oder bekannte Mitglieder ausgesetzt und ist dankbar für Hinweise,

Militantes Mitglied der Al'Adamantim

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 10
FF 13 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 14 **SO** 5

Knüppel:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** N

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H
LeP 32 **AuP** 31 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Waffenlos:

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

Vor- und Nachteile: Eisern; Neugier 5, Gesucht I (Khunchom), Prinzipientreue (5; Geheimhaltung, Schutz der Gemeinschaft)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Alter Sultanspalast und ein Stadtteil in Khunchom); Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente: Athletik 6, Boote fahren 3, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken 4, Sinnenschärfe 4, Etikette 2, Überreden (Einschüchtern) 7 (9), Sich Verkleiden 3, Geschichtswissen 5, Götter und Kulte 3, Sagen und Legenden 7

Kampfverhalten: Die Schläger der Al'Adamantim gehen meist wenig subtil vor. Werden sie ausgeschickt, gilt es primär den Gegner einzuschüchtern und möglichst feste zuzuschlagen. Sinken die LeP unter die Hälfte, versuchen sie sich zurückzuziehen und nutzen hierzu ihre *Ortskenntnis*. Sie sind immer mindestens zu zweit unterwegs, und häufig stellen sie einen Beobachter ab, der ihnen Rücken und Fluchtweg frei hält.

die Licht ins Dunkel um den Geheimbund bringen – vorausgesetzt, der entsprechende Gardist erinnert sich noch an den Zwischenfall von damals.

☞: GEHEIMNISSE DER AL'ADAMANTIM

1035 BF wurde der Geheimbund auf besonders perfide Weise instrumentalisiert, um die Ziele der oronischen Schleierverschwörung (s. **Erste Sonne 178f.**) voranzutreiben. Von einer falschen Priesterin der Radscha Uschtammar angeleitet, die in Wahrheit eine oronische Spionin war, konzentrierten die Al'Adamantim ihre Bestrebungen darauf, den Zaubersultan Hasrabal von Gorien zu töten. Das Attentat schlug jedoch fehl, und die folgende Säuberungsaktion durch die Khunchomer Stadtgarde kostete den Geheimbund einige ihrer führenden Köpfe. Der Erste Wesir überdauerte, musste jedoch untertauchen. Malekh ibn Ayman wurde zu seiner wichtigsten Stütze und gewährte ihm Obdach, ließ ihn jedoch kurze Zeit später ermorden, als er seine eigene Zeit gekommen sah. Die Ereignisse um das Attentat auf Hasrabal sind ausführlicher im Roman **Khunchomer Pfeffer: Tod auf dem Mhanadi** beschrieben und wurden im **Aventurischen Boten** thematisiert.

SZENARIOVORSCHLÄGE

☞ *Jassafer ibn Hamil* (*1001 BF, Ziegenbärtchen, untersetzt, *Flink*, breite Zahnücke) ist in der Stadt untergetaucht und seine Frau *Jasmina* macht sich schreckliche Sorgen. Als schließlich durch den Geheimbund gedungene Schläger bei ihr auftauchen, bittet sie vertrauensvolle Helden, nach ihrem Mann zu suchen. Alternativ kann auch die Stadtgarde die Helden auf die Suche schicken, denn Jassafer ist ein wichtiger Zeuge, um einen reichen Handelsherren der Mitgliedschaft zu überführen. Liefern Sie ihren Helden einen spannenden Wettlauf, um einen Mann, der um nichts in der Welt gefunden werden möchte.

☞ Die Helden werden angeworben, um ein Artefakt oder Relikt aus der Zeit des Diamantenen Sultanats zu bergen. Dies kann durch ehrlichen Handel, Diebstahl oder eine gefährliche Expedition ins Mhanadi-Delta geschehen. Auftraggeber ist ein Mitglied, das in den Rängen der Al'Adamantim aufsteigen will. Der Mann denkt jedoch nicht im Traum daran, die Helden auch für die getane Arbeit zu entlohnen. Er versucht vielmehr die Mitwisser unauffällig zu beseitigen, um selbst die Lorbeeren einzustreichen.



DER ORDEN VOM BANNSTRAHL PRAIOS'

»... traf ich auf zwei Ritter des Bannstrahls Praios' nebst sieben Waffenknechten, die zwei zerschlagene und übel stinkende Gesellen, bey denen ich nicht zu sagen vermochte, wo das Haupthaar endete und der Bart beginnen mochte, in schweren Halseisen mit sich führten. Befragt, wohin sie denn ihr Weg führe, berichteten sie, unterwegs zu ihrem festen Haus in Elenvina zu sein, auf dass sie die zwei Hexenmeister, deren sie nach langer Suche habhaft geworden, gebührend befragen und ihrer rechten Strafe zuführen möchten. Auch habe der Junker des Guts, in dessen Wäldern sie sich

aufgehalten, keinerlei Anstalten gemacht, dieser Plage Herr zu werden, wessenthalben er nun baldigst einer Anklage der Unterstützung der Hexerei gegenüberstehen werde.

Ich wünschte den guten Brüdern Geschwindigkeit und des Herrn Praios' Segen auf ihrem Weg, bedauernd, sie nicht von Anbeginn an auf ihrer dem Herrn Praios wohlgefälligen Mission in die finstersten Wälder begleitet zu haben.«

—aus: „Im Zeichen Praios' – Meine Reisen durch den Eisenwald in den Jahren 20–21 Perval“ von Praiodeus Viburian van Haling

KURZCHARAKTERISTIK

Die Bannstrahler sind ein fanatischer Laienorden der Praioskirche, auch Geißler genannt. Ziel des Ordens, das mit flammenden Predigten, Feuer und Schwert verfolgt wird, ist eine kompromisslose Befolgung der Gebote Praios', insbesondere das Verbot jedweder Form von Magie.

Gebräuchliche Namen: Orden vom Bannstrahl Praios', Geißler, Bannstrahler

Wappen: Reines Weiß, goldumrandet

Wahlspruch: *Praios zufürderst!*

Herkunft: Die Bannstrahler sind aus Kirchentruppen des Illuminats Greifenfurt, einer regionalen Verwaltungseinheit der Praioskirche, unter Priesterkaiser Aldec entstanden. In 335 BF wurden sie von Priesterkaiser Aldec Praiofold II. als Orden gegründet. Unter Rohal dem Weisen wurde der Orden zeitweilig aufgelöst, bildete sich aber während der Magierkriege 590 BF neu und wuchs stark. Seit den Magierkriegen ist der Märtyrer Gilborn von Punin der Ordensheilige.

Persönlichkeiten: **Praiodan von Weißfels** (*983, Hochmeister seit 1032 BF), **Hagen von Föhrenstieg** (*976 BF, Beschirmer der Ordnung Mittellande zu Auraaleth), **Nasar** (*999 BF, Beschirmer der Ordnung Greifenlande zu Greifenfurt), **Graphiel Blauendorn-Lacara von Metenar** (*999 Baron und Reichskammerrichter)

Personen der Historie: **Aldec Praiofold II.** (*272 bis 348 BF, Priesterkaiser und Ordensgründer), **Amelthona Praiadne II.** (*412 bis 455 BF, Priesterkaiserin, Hochmeisterin in der Glanzzeit und Anführerin bei der größten Niederlage 455 BF), **Ucurian Jago** (*961 bis 1026 BF, Hochmeister, fiel im Kampf gegen Rhazzazor), **Gwidühenna von Faldahon** (*965, Fürst-

Illuminierte Beilunks, war zeitweilig Mitglied im Rang einer Ritterin), **Rapherian von Eslamshagen** (*966 bis 1027 BF, Hochmeister), **Dexter Nemrod** (*954 bis 1027 BF, Großinquisitor und Reichsgroßgeheimrat des Mittelreichs, zeitweiliges Mitglied)

Beziehungen: In Beilunk, Eslamsgrund, Nordmarken und Greifenfurt groß, in anderen zwölfgöttergläubigen Regionen Mittelaventuriens ansehnlich bis hinlänglich, sonst gering

Finanzkraft: Groß

Zitat: „Im Namen des Heiligen Gilborn – aus dem Weg!“
—Griffpurga von Auraaleth, *Bannführerin*

Niederlassungen: Burg Auraaleth (Stammsitz), Beilunk (heilige Stadt), Punin (Pilgerstätte, Standort des Geburtshauses Gilborns von Punin), Elenvina, Greifenfurt (Sitz in der Stadt, Wehrtempel in der Markgrafschaft), Burg Lichtenneck (Grafschaft Eslamsgrund), Methumis sowie weitere befestigte Türme, Gutshöfe, Klöster und Waisenhäuser

Besonderheiten: Ordensheiliger ist Gilborn von Punin, der höchste Feiertag des Ordens ist der 29. Travia, an dem Pilgerfahrten abgeschlossen werden und sich die Mitglieder rituell geißeln. Es sind Mitgliedschaften auf Zeit möglich, so dass das Netzwerk der ‚Ehemaligen‘ ein Vielfaches der aktiven Ordensmitglieder umfasst. Bedeutende Ordensmitglieder werden nach ihrem Tod in Auraaleth bestattet in der Hoffnung, dass die Seelen der Verstorbenen den Ruheort ihrer Körper segnen. Übrige Ordensmitglieder werden verbrannt, um die Seele von allem Fehl des Körpers zu reinigen und ihr so den Weg in Praios' Paradies zu ebnen.

Größe: 800 – 1000 Mitglieder (schwankend)



GESCHICHTE

Die Bannstrahler sind ein Orden der Priesterkaiser – und diese merkt man ihnen heute noch an. Ihr Gründer, Priesterkaiser *Aldec Praiofold II.*, schuf **335 BF** die Bannstrahler aus loyalen Soldaten, Rittern und Gläubigen. Als Anlass kann ein Orakelspruch des Greifen Scraan vermutet werden, der ihn während seiner Zeit als Illuminatus von Greifenfurt warnte, die Finsternis werde sich auf dem Kontinent ausbreiten und es sei an ihm, dies zu verhindern.

Aldec nutzte die schlagkräftige und keinesfalls zimperliche Truppe, um Gegnern der praiosgefälligen Ordnung, Zaubermeistern und Ketzern, unter anderem dem Theaterorden, endgültig den Garaus zu machen – und zementierte die Herrschaft der Praioskirche und die seiner Nachfolger im Amt der Priesterkaiser unter Zuhilfenahme dieser zutiefst praiosgläubigen Kämpfer. In den folgenden Generationen wurden die Mitglieder des Bannstrahlordens – neben der Sonnenlegion und dem Orden der göttlichen Kraft, aus dem später die Inquisition hervorging – zum handelnden Arm der Praioskirche. Sie fanden nicht nur als harte und gefürchtete Kämpfer, sondern auch als Verwalter von Gütern, Informanten, Helfer der beiden anderen Orden und Schatzmeister von Kirchenbesitzungen ihre Aufgabe. Als ein Laienorden stand und steht die Mitgliedschaft jedem offen, der seine Verehrung für den Herrn Praios nicht nur durch Worte, sondern auch durch Taten ausdrücken wollte – und fand entsprechenden Zulauf.

Burg Auraeth bei Wehrheim wurde von Aldec zum Hauptsitz des Ordens und zur Tempelzitate, einer Tempelburg, ausgebaut. Unter Priesterkaiserin *Amelthona Praiadne II.*, selbst ursprünglich Bannstrahlerin, die zeitweilig gar auf Auraeth herrschte, erlebte der Orden seine größte Machtfülle – und seine bitterste Niederlage: **455 BF** erlitt der Orden auf dem Khômfeldzug unter Führung der Kaiserin ein militärisches Debakel, von dem er sich nie mehr gänzlich erholen sollte. Die acht Ordnungen der Bannstrahler, die nie einen einheitlichen Großmeister besessen hatten, sondern jeweils von direkt den Priesterkaisern unterstehenden Beschirmern geleitet wurden, zerfielen in kleinräumige Gruppen und verloren rapide an Macht und Einfluss.

Nach dem Sturz der Priesterkaiser wurde der Orden von *Rohal dem Weisen* aufgelöst. Später hieß es, der Orden habe im Laufe seiner Existenz mehr Menschen unter Anklage von Hexerei

auf den Scheiterhaufen verbrannt, als überhaupt Zauberkundige im Reich existierten.

Nach Rohals Verschwinden wurde während der Magierkriege **590 BF** der Orden mit Berufung auf den kürzlich verstorbenen Märtyrer und künftigen Schutzheiligen der

Bannstrahler, *Gilborn von Punin*, in der Grafschaft Caldaia aus der Bewegung der sogenannten Geißler erneut gegründet. Das in dieser Zeit gegebene ‚Geißler-Edikt‘ sah sogar vor, dass jedem Magier im Dienst des Kaisers ein Bannstrahler zur Seite gestellt werden solle – was nominell bis zu seiner Aufhebung 1018 BF galt, aber nur in der Anfangszeit streng befolgt wurde.

Hauptsitz der Bannstrahler war zu dieser Zeit Burg Lichterneck, eine Felsnadel in Es-lamsgrund.

Unter den **Eslamidenkaisern** konnte der Orden einen Teil seiner alten Besitzungen aus der Priesterkaiserzeit wieder erlangen. Vor allem Burg Auraeth, alter und neuer Stammsitz, gelangte wieder in den Besitz des Bannstrahlordens. Erstmals wurde auch ein Hochmeister über den gesamten Orden gewählt.

In der jüngeren Vergangenheit erreichte der Orden unter Hochmeister *Ucurian Jago* eine neue Hochzeit. Bis zur **Invasion der Verdammten** trugen etwa 1200 Bannstrahler die weiß-goldene Tracht, von denen viele in den Kriegen wider den Dämonenmeister fielen oder als Kriegskrüppel aus dem aktiven Dienst schieden.

1026 BF kämpfte ein großes Ordensaufgebot in den Trollzacken am Arvepass gegen die Schergen des untoten Drachens *Rhazzazor* und zog zum Entsatz des belagerten Beilunk weiter. Es gelang, zur Stadt durchzubrechen, doch kostete die Schlacht den Hochmeister das Leben. Großinquisitor *Raphe-rian von Eslamshagen* übernahm die Führung des angeschlagenen Ordens, überlebte dies jedoch nur bis zur *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* vor Wehrheim **1027 BF**.

In der folgenden Zeit wurde Burg Auraeth mehrfach von Dienern der Schwarzen Lande und Renegaten berannt und zeitweilig bis zur Vorburg erobert. Der Hauptsitz der Bannstrahler, obgleich die Kernburg wacker aushielt, verlor in den Wirren der Wildermark einen Großteil seiner Bedeutung. Erst **1032 BF** wurde mit *Praiodan von Weißfels* ein neuer Hochmeister des Bannstrahlordens ernannt, der seitdem die Kontrolle des Ordens mit sicherer Hand eng an sich zu binden versteht.

DIE BANNSTRAHLER HEUTE

Der Aufgabenbereich der Bannstrahler hat sich seit ihrer Gründung kaum verändert. Noch immer ist die Jagd auf Feinde der praiosgefälligen Ordnung ihr hauptsächlicher Aufgabenbereich, und noch immer besteht der Orden in der

Mehrzahl aus Laien. Seit dem *Jahr des Feuers* und während der *Quanionsqueste* der Praioskirche wurde der Bannstrahlorden nur noch durch seine verstreuten Niederlassungen aufrechterhalten. Abermals zerfiel er in regionale Gruppie-



rungen, die über die Ziele der Gemeinschaft stritten. Erst nach Abschluss der Quanionsqueste setzt auch im Orden des Bannstrahls Praios' wieder eine gewisse Konsolidierung ein, ein Weg, der jedoch noch lange Zeit in Anspruch genommen wird.

Praiodan von Weißenfels versteht es, den Orden unter seiner Führung zu zentralisieren. Nach der Suche nach dem heiligen Licht finden die Bannstrahler deutlicher denn bisher ihren Platz als Glied innerhalb der göttlichen und menschlichen Ordnung, unter der Heiligkeit göttlicher und weltlicher Gesetze und dem unbedingten Einhalten der vier Säulen des Glaubens.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Eng verbunden sind die Bannstrahler mit der *Heiligen Inquisition* der Praioskirche. Oft sind die Inquisitoren von einigen Bannstrahlern begleitet, die für Schutz, Wache und Unterstützung sorgen. Auch die Fürst-Illuminierte Beilunks, die selbst einige Zeit Ordensmitglied war und als Verkörperung einer praiosgefälligen Herrschaft in weltlicher und geistlicher Macht gesehen wird, bedient sich der Bannstrahler häufig.

Die *Braniborier* und andere liberalere Strömungen der Praioskirche wurden vor der Quanionsqueste von den Bannstrahlern mit Argwohn betrachtet – bestenfalls als schwache Diener ihres Gottes, schlimmstenfalls als gefährliche Aufweicher der Lehre von Praios' Recht und Gesetz. Von dieser Haltung brachten die Erkenntnisse um die Wiedererlangung des heiligen Lichtes eine gewisse Abkehr – als geweihte Diener Praios' sind Prinzipisten und Braniborier ebenso berechtigt, den Schutz der Bannstrahler einzufordern, wie jede andere legitime Strömung der Kirche. Zwar ist dieses Dogma für manche alten Kämpfer schwer zu verinnerlichen, doch haben die neuen Zeiten auch den ehrwürdigen Orden nicht ungeprüft gelassen.

Feinde des Ordens sind die *Verfechter des Chaos, Dämonen* und deren Diener und Verbündete. Darunter fallen sowohl *Chimären*, als auch *Untote, Paktierer, der Namenlose* und seine Jünger, aber auch ketzerische Götterbilder und Verzerrungen des Zwölfgötterkultes ebenso wie magische Kreaturen. Diese werden verfolgt und es wird versucht, sie auszurotten, wo auch immer sie sich zeigen.

Das größte Feindbild aber ist die *Magie*. Mada ist durch ihren Frevel Hauptschuldige an der Unvollkommenheit der Welt; Zauberei in jeder Form muss verfolgt und ausgemerzt werden. Mit Magie versuchen die Menschen sich frevlerisch den Göttern gleichzustellen. Jegliche gewirkte Magie lässt die Struktur des Kosmos weiter zerfallen und bietet dem Bösen ein Tor in die Welt – mit diesem Bild folgt der Orden den Traditionalisten der Praioskirche. Doch die Gesetze binden jeden – insbesondere die Diener Praios'. So ein Magiewirker sich also innerhalb der weltlichen Gesetze bewegt, sein Gilddenrecht einhält und sich nicht gegen Götterrecht versündigt, ist sein Tun hinzunehmen.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Die Tracht der Bannstrahler ist eine reinweiße Tunika mit goldenem Saum über einem langen Kettenhemd, oft mit vergoldeten oder bronzierten Ringen an den Säumen. Mäntel, gleichfalls in weiß mit goldenem Saum, und bei den Rittern auch mitunter vergoldete Helme, sind häufig. Bewaffnet sind sie mit Schwert oder Streitkolben und Dolch, komplettiert von einer Geißel, nach dieser werden die Ordensmitglieder im Volk auch die Geißler genannt, und häufig einem Schild, der ebenfalls die Ordensfarben widerspiegelt.

In Beilunk wird die Kleidung der Bannstrahler häufig zusätzlich von einer von Flammen umhüllten Sonne auf weißem Grund, dem Zeichen Gwidühennas von Faldahon, geziert. Sonnensymbole als Amulette sind ebenfalls äußerst häufig, je nach Ausgestaltung derselben kann man auf dessen ungefähre Herkunft schließen (im Süden sind z.B. die Strahlen der Sonne meist gerade, im Beilunker Umfeld geflammt, und auch die Zahl der Strahlen (häufig 8, 12 oder 20) variiert je nach Herkunft und Ordnung des Trägers.

STRUKTUR

Der Orden vom Bannstrahl Praios' ist streng hierarchisch gegliedert. Als den Geboten Praios' verpflichteter Ritterorden weiß jedes Mitglied um seinen Platz in der Truppe – und achtet streng darauf, die Regeln und Gebote einzuhalten, dem Götterfürsten zur Ehr'. Der überwiegende Anteil der Mitglieder sind Laien oder Akoluthen, noch nicht einmal jeder zehnte Bannstrahler ist geweiht.

Der Orden kennt die Ränge *Hochmeister, Beschirmer, Abt, Bannerführer, Feldkaplan, Ritter* und *Knappe* sowie *Waffenmägde* und *-knechte*.

Die *Waffenknechte* sowie *-mägde* stellen die Mehrheit der Bannstrahler dar, hier finden sich vor allem die Unterstützer aus dem Volk, die keine voll ausgebildeten Kämpfer sind, häufig nachgeborene Kinder von Freien, die von ihren praiosgläubigen Eltern dem Orden übergeben wurden und vor allem Freie, die selbst dem Orden beigetreten sind, um so den Dienst am Herrn Praios auszuüben. Auch die Verwalter der zahlreichen Ordensgüter sind meist in diesem Rang zu finden – es sei denn, es handelt sich bei ihnen um verkehrte Ritter, die keinen aktiven Dienst mehr tun können und sich entschlossen haben, darum auf diese Weise, mit Feder und Pergament, dem Orden zu dienen.

Knappen dagegen sind jene Vollmitglieder, die sich entweder besonders fähig und anstellig zeigen oder als Kämpfer aus reichem oder adligem Haus stammen und sich des Herrn Praios' Geboten besonders verdient gemacht haben. Diese können darauf hoffen, eines Tages zum *Ritter des Bannstrahls Praios'* geschlagen zu werden. Für den Ritterschlag ist es Voraussetzung, eine große Tat gemäß den Ordensregeln zu vollbringen. Dies kann z.B. eine Pilgerfahrt nach Beilunk sein, in deren Verlauf der angehende Ritter drei Monde lang in den Diensten der Fürst-Illuminierten kämpft, oder die Jagd auf einen besonders gefährlichen Schwarzmagier oder eine unnatürli-



che Bestie. Üblicherweise steht ein Ritter einer Lanze von 10 Ordensmitgliedern vor. Mitunter werden auch große Förderer des Ordens oder besonders verdienstvolle Kämpfer, die den Bannstrahlern große Dienste erwiesen haben, zu Ritter geschlagen. Auch jedes geweihte Ordensmitglied steht automatisch im Rang eines Ritters.

Neben den Rittern stehen die *Feldkaplane*, die geweihten Ordensmitglieder, die jede größere Einheit begleiten. Wer sich als Ritter oder Feldkaplan im Kampf mehrfach ausgezeichnet hat, kann bis zum *Bannerführer* aufsteigen und bis zu zehn Ritter samt Gefolge anführen.

Äbte verwalten die Ordensniederlassungen und sind dadurch im Nebenberuf sowohl für die Leitung des Kloster- oder Burglebens als auch für die Wirtschaft der jeweiligen Niederlassung zuständig. Die nominell acht *Beschirmer* wiederum stehen den acht Ordnungen des Bannstrahlordens vor, diese sind mit den Ordnungen der Praioskirche identisch. Zur Zeit sind allerdings nur vier Beschirmer ernannt, nämlich für die Ordnungen Mediterrana, Bornia, Gryphonnia und Arania; die nicht besetzten Ordnungen werden zur Wahrung alter Ansprüche seitens des Ordens weiterhin aufgeführt, doch de facto stehen sie schon lange nicht mehr unter dem Einflussbereich der Bannstrahler.

Der *Hochmeister* des Ordens ist seit 1032 BF Praiodan von Weißfels, der als *Erwählter* tituliert wird.

STRÖMUNGEN INNERHALB DER BANNSTRÄHLER

Viele der regionalen Gruppierungen innerhalb des Ordens haben nur noch wenig oder gar keinen Kontakt mehr zueinander. Der neue Hochmeister hat es noch nicht geschafft, sämtliche Splittergruppen wieder zu einen, so dass kleine und kleinste Einheiten nach bestem Wissen und Gewissen operieren. Mehr als lokalen Einfluss und kleinere Züge gegen Feinde können die meisten Gruppierungen, mit Ausnahme der Einheiten in Beilunk, aber nicht bewirken.

Auf Weisung des Boten des Lichtes, Hilberian Praiogriff II., soll der Hochmeister den Orden wieder stärker einen und unter seine Kontrolle bringen – eine immense Aufgabe. Die drei Zentren, die sich hierdurch in mittlerer Zukunft bilden werden, sind Greifenfurt, Elenvina und Beilunk, während in der Provinz weiterhin auf sehr lange Zeit die Splittergruppen bestehen bleiben werden.

Im Lieblichen Feld ist der Orden umstritten und war auch zeitweise verboten, ist aber dennoch in Methumis aktiv.

In Beilunk wird die Fürst-Illuminierte Gwidühenna von Faldahon fast wie eine Heilige verehrt, obwohl sie dem Orden nur auf Zeit angehörte. Etliche Ordensmitglieder glauben, dass nur ihre Lauterkeit Beilunk vor der Eroberung durch die Dämonenhorden bewahrte. Hier sammelt sich auch die zahlenmäßig größte Einheit der verbliebenen Bannstrahler, um von hier aus die Verteidigung Beilunks und die Zurückschlagung der schwarzen Horden zu bewerkstelligen.

Die Stammburg Auraeth wurde von Hagen von Föhrenstieg während der vergangenen unruhigen Zeiten mit Geschick und Tatkraft gehalten, obgleich mehrfach die äußeren Verteidigungsanlagen vom Feind berannt wurden. Seitdem ruhigere

Zeiten eingekehrt sind, wird Auraeth mehr und mehr wieder zu einem geistigen Zentrum des Ordens, das von Ordensmitgliedern aus dem ganzen Land besucht wird. Am Fuß der Burg siedeln inzwischen mehrere hundert Flüchtlinge, denen die Bannstrahler Schutz und Schirm gewähren.

In den Nordmarken dient der Orden dem Illuminatus Godefroy von Ibenburg-Luring, der geschickt seinen Einfluss nutzt, um die sowieso schon starke Stellung der Praioskirche innerhalb der Nordmarken weiter auszubauen und, insbesondere durch Klostergründungen, Land unter Kirchenherrschaft zu sammeln. Gerüchte, er versuche die Herrschaft des derischen Szepters in der Hand des Boten des Lichts zu vereinen, entbehren jedoch jeglicher Grundlage.

In Greifenfurt ist der blinde Beschirmer und Asket Nasar die geistige und faktische Führung der Bannstrahler. Diese dienen als Büttel in der Stadt und haben ein Auge auf die Orks und andere Feinde, so gut dies ihre begrenzten Mittel und Ausrüstung zulassen. Alte oder verkrüppelte Veteranen des Ordens bebauen das Land kleiner Wehrtempel in der Provinz, die in Notzeiten der Bevölkerung als Zufluchtsort dienen.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Die obersten Gebote des Ordens sind Wachsamkeit, Mäßigung, Aufrichtigkeit, Gerechtigkeit und Ehrlichkeit.

Die Ordensmitglieder sind, obgleich Kämpfer, nicht an die Gebote Rondras gebunden, sondern folgen dem Moralkodex der Praiospriesterschaft, als seien sie selbst Geweihte. Sie halten sich an sämtliche Vorschriften der Geweihtenschaft und legen diese teilweise deutlich genauer und strenger aus, als es manche Priester der gemäßigeren Richtungen tun, die eher versuchen, den Sinn hinter den Buchstaben zu ergründen.

Es ist Aufgabe der Bannstrahler, alles Lächerliche und Liederliche aus der Welt zu brennen und die Menschen zu Demut, Gerechtigkeit und Ordnungssinn anzuhalten. Erst wenn dies vollständig gelingt, soll Dere als Praios' Paradies im Diesseits erstrahlen und Alveran und die Welt der Sterblichen wieder eins werden. Der Weg zu diesem Ziel besteht für den Orden darin, die ‚Träger der bösen Macht‘, die ihre Umgebung besudeln, in Dorf und Stadt ausfindig zu machen und auszumerzen.

Unabdingbar ist es dabei, sich selbst von Sünde und Schmutz freizuhalten. Ihre Gebote, Gottesfurcht und Folgsamkeit bestimmen ihren Lebenswandel. Anders als bei vielen anderen Geweihten und Kirchendienern ist die Suche nach Makeln an sich und ihrer Umgebung (und das entschlossene Reinigen derselben) für die meisten Bannstrahler zu einer regelrechten Obsession geworden. Die häufigen Selbstgeißelungen sind darum auch (eigentlich) nicht Ausdruck von Selbstbestrafung oder Buße für eigene Fehler, sondern dienen zur spirituellen Reinigung von Geist und Fleisch: nur wer sich selbst überwindet, vertreibt damit Schwäche, Unreinheit und lästerliche Begierden aus seinem Geist. Ist der Schmerz nicht selbst zugefügt, tritt keine Reinigung ein, weshalb körperliche Gewalt gegenüber Dritten diese nicht von ihren Sünden befreit und Folter als Mittel hierzu ungeeignet ist. Dies ist lediglich ein pragmatisches Handwerkszeug, um verstockte Ketzer zum Reden zu bringen – ohne jeglichen mystischen Gehalt.



IM KAMPF GEGEN FINSTERE MÄCHTE

Die Weltsicht der Bannstrahler ist oft geprägt von einem ganz klaren Gut-und-Böse-Schema. Komplexe Gebote des Kultes sind auf eine simple Aussage reduziert, die klaren Wertungen teilen die Welt in Göttergefälliges und Frevlerisches. Die deutlich gezeichneten Schwarz-Weiß-Bilder und einfachen Vorstellungen besitzen nicht nur beim Volk eine ungeheure Anziehungskraft, was den ungebrochenen Zulauf der Bannstrahler gerade aus den einfacheren Schichten, aber auch von manchem Krieger und Adligen über die Jahrhunderte hinweg erklärt.

AUSBILDUNG UND MITGLIEDSCHAFT

Wer als Kind zum Orden kommt, wird in seiner Ausbildung in Götter- und Rechtskunde sowie dem Waffenhandwerk unterwiesen – und in ihm wird kategorische Ablehnung jeglicher Magieanwendung geschürt, denn die Magie ist es, mit der Menschen versuchen, sich den Göttern gleichzustellen. Da jedoch die Magiergilden durch die geltenden Gesetze geschützt sind, haben vor allem die nicht organisierten Magiewirker unter dieser leidenschaftlichen Ablehnung zu leiden. Erwachsene Ordensaspiranten werden gerne aufgenommen – vorausgesetzt, der Beitrittswillige weist eine tiefe Gläubigkeit an den Götterfürsten und gute bis sehr gute Kampffertigkeiten auf. Sehr fromme Personen, die jedoch eher mit dem Federkiel statt mit dem Schwert umzugehen vermögen, können auf Empfehlung eines Ordensmitglieds für Dienst auf einem Verwaltungsposten Aufnahme finden, doch sind diese die ausgemachte Minderheit. Möglich ist eine Vollmitgliedschaft – die dem neuen Ordensmitglied einen Aufstieg bis zum Ritter oder weiter ermöglicht – oder eine Mitgliedschaft auf Zeit, was viele Waffenknechte und –mägde wählen. Gefördert und ausgebildet werden diese Neumitglieder nach ihren Fähigkeiten und Einsatzmöglichkeiten – dies kann von einer Grundausbildung in der Waffenkunst bis zu den Ordens-

statuten und dem Moralkodex der Praioskirche und (stark eingeschränkten) Grundlagen der Rechtskunde reichen. Wo eine Waffenmagd neben einer grundlegenden geistigen Ausbildung noch im Umgang mit Dolch und Geißel unterwiesen wird, erhält ein Knappe die vollständige Ausbildung eines angehenden Ritters, erlernt das Reiten, den Umgang mit Schwert und Streitkolben, eine rudimentäre Ausbildung in Etikette und guten Schliff in Götterkunde. Ein Ritter wird zusätzlich noch im Kampf zu Pferde und in schwerer Rüstung geschult.

Die Ausbildung ist innerhalb des Ordens keinesfalls einheitlich und kann stark nach verfügbaren Ausbildern, Ort und Zeit variieren.

Neumitglieder aufnehmen kann jeder Bannstrahler ab dem Ritterrang. Ein Werber, der zusammen mit einer Handvoll Waffenknechten durch die Dörfer zieht und in flammenden Predigten Praios' Ideale und den Dienst im Orden preist, ist kein seltener Anblick im Mittelreich. Häufig kommt es auch vor, dass ein überzeugter Streiter sich an eine Niederlassung des Ordens wendet, um Aufnahme zu finden – und häufig gleich als Akoluth der Kirche des Götterfürsten beizutreten.

WAS DENKT ... ÜBER DIE BANNSTRÄHLER

ein Beilunker Praiosgeweihter: „Furchtlose, treue Kämpfer ohne Makel und Finstersinn. Ohne sie hätten wir die schwarzen Horden nicht zurückhalten können.“

eine Elenviner Bürgerfrau: „Ehrfurchtgebietend sind sie, die Schützer der Kirche unseres Herrn Praios. So leben wie die soll' man – aber wer kann das schon?“

ein Greifenfurter Bauer zu seinen Kindern: „Mächtige Krieger – sie wissen, was Recht und Unrecht ist und sogar der Junker beugt das Knie vor ihnen.“



eine Hesindegeweihte: „In einem gefährlich flachen Weltbild gefangen, das dem Silem-Horas-Edikt in vielen Punkten widerspricht. Aber zu verbohrt und ungebildet, als dass sich mit ihnen diskutieren ließe.“

ein garetischer Ritter: „Tapfere Kämpfer, ohne Frage. Doch den Geboten der Herrin Rondra folgen sie nicht – und nennen sich doch Ritter.“

eine Puniner Magistra: „Fanatische Eiferer – am besten mit Abstand genossen.“

eine Koscher Krötenhexe: „Verblendete, gefährliche Spinner. Glauben alles zu wissen und sehen doch nichts. Nimm’ Dich vor ihnen in acht und geh’ ihnen weit aus dem Weg. Sie hinterlassen nichts als Blut und Verzweiflung.“

WAS DENKEN DIE BANNSTRAHLER ÜBER...

... **die Rondrakirche:** „Für die direkte Feindkonfrontation geeignet, aber maßlos hochmütig und selbstverliebt.“

... **die Hesindekirche:** „Ursprünglich hatten sie die Aufgabe, die Auswüchse von Madas Frevel zu kontrollieren. Davon ist nichts mehr zu bemerken – sie spielen ein gefährliches Spiel.“

... **Magiergilden:** „Sie vernebeln mit ihrer Magie die Menschen, so dass diese nicht mehr im Einklang mit dem göttlichen Willen handeln.“

... **den Adel:** „Sie herrschen von Praios’ Gnaden und es ist ihr Recht und ihre Schuldigkeit, seine Gesetze durchzusetzen. Es ist unsere Pflicht, darüber zu wachen, dass niemand sie vom rechten Weg abbringt.“

... **das einfache Volk:** „Wir müssen sie schützen und anleiten, denn sie sind allzu leichte Opfer von den Feinden der Schöpfung.“

BANNSTRAHLER IM SPIEL

Bannstrahler eignen sich in erster Linie als Begegnung und Mächtegruppe, die zwar grundsätzlich viele Ziele der Helden teilt (etwa den Kampf gegen Dämonen, Orks, Schwarzmagier und Untote), aber in ihrer Weltsicht so fanatisch und eingefahren sind, dass sie häufig eher Hemmschuh denn Hilfe darstellen. Andererseits können sie in einer wirklich verfahrenen Situation gegen die obigen Gegner auch durchaus einmal die rettende Kavallerie sein, die sich mutig und aus innerster Überzeugung auch den übelsten Gegnern stellt.

Bei Exoten oder Zauberkundigen in der Heldengruppe treten die Bannstrahler oft aggressiv und drohend auf und können auch rasch zu einem unnachgiebigen Gegner werden. Für die Unterstützung in Detektivabenteuern sind sie mit Vorsicht zu genießen. Durch ihre direkte und geradlinige Art, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden und entschlossen und unverzüglich zu agieren, können sie mit einem kurzen Auftritt die langwierigen Vorbereitungen der Helden zunichte machen und nur einen großen Scherbenhaufen hinterlassen.

Für einen Auftritt eines engstirnigen, ‚entflammten‘ Praiospriesters und feurigen Predigers wider Finstersinn und dunkle Mächte bietet sich ein Mitglied des Bannstrahlordens an. Vergessen werden sollte dabei nicht, dass es sich bei den leidenschaftlichen Predigten und dem Hass der Bannstrahler gegen

Dämonengezücht und Schwarzmagier nicht nur um Lippenbekenntnisse handelt – sie stehen für das, was sie predigen und sind durchaus willens, dafür auch mit ihrer Gesundheit und ihrem Leben einzustehen.

BANNSTRAHLER ALS FEIND DER HELDEN

Für eher dunkelgraue Heldengruppen, exotische Charaktere und Zauberverberufungen außerhalb des Schutzes der Gildengesetze können die Bannstrahler ernstzunehmende Gegner sein. Die ‚wilden Magiewirker‘ oder ‚Monster‘ sind auch nach der Quinionsqueste ein gängiges Feindbild eines Ordensmitgliedes, bei dem die kleinste Verfehlung ausreichen kann, um ins Visier der Ordenskrieger zu geraten. Und auch ein vollkommen normales Abenteuerleben erfordert manchmal Aktionen am Rande jeglicher Gesetze, was Ahndung auf den Plan rufen kann. Ebenfalls möglich ist der Konflikt zwischen Helden und Orden bei der Bergung oder Verwahrung eines unheiligen Artefaktes – oder auch einfach der Klärung der Herkunft eines gestohlenen Gutes, das den Weg in den Besitz eines der Helden fand.

BANNSTRAHLER ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Als Begleiter einer Heldengruppe (oder auch als deren Auftragegeber, wenn es sich bei einigen der Helden um besonders aufrechte Gläubige des Götterfürsten handelt) kommen beide Extreme im Wesen eines Bannstrahlers deutlich zum Tragen – zum einen eine viel direktere und kompromisslosere Vorgehensweise, als sie die Helden, auf sich allein gestellt, vermutlich wählen würden – aber auch eine Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit und Zielstrebigkeit, die eine wohlthuende Abwechslung von Hinterlist und übermäßiger Taktiererei ist, wie sie aus anderen Richtungen nur allzu oft an den Tag tritt.

In Diensten der Bannstrahler sind Abenteuer auf Seiten und auch aus dem Blickwinkel der Inquisition möglich, die sich eben nicht nur auf Hexenverbrennung reduzieren lassen, sondern auch die Beseitigung eines Schwarzmagiers, der einen ganzen Landstrich plagt, oder eine Heldentat in den schwarzen Landen zur Bergung eines verschollenen Artefaktes oder Rettung armer Bauern zum Inhalt haben können.

HELDEN ALS BANNSTRAHLER

Es bieten sich zwei Möglichkeiten, einen Bannstrahler als Helden zu führen, an. Möglich ist es, einen Bannstrahler zu generieren, der bereits Mitglied im Orden ist und dessen Werte und Gedanken vollständig verinnerlicht hat, sich aber im Lauf seines (Helden)Lebens zunehmend mit fremdem Gedankengut konfrontiert sieht, sich damit auseinandersetzen muss – und sich langsam von den starren und weltfremden Ordensstatuten entfernt. Der Weg zu einem toleranten und abwägenden Bannstrahler kann ein weiter und steiniger sein, und verläuft sicher nicht unbegleitet von vielen Diskussionen und geschliffenen Streitgesprächen mit seinen Gruppenmitgliedern.

Umgekehrt ist es durchaus denkbar, dass sich ein Held aufgrund seiner Erfahrungen zum Sympathisanten und Unter-



stützer des Ordens entwickelt, ein temporäres Mitglied werden möchte, eventuell mit Diensten des Ordens beauftragt wird und sich vielleicht auch zum Akoluthen weihen lassen möchte. Die Schwelle hierfür ist niedrig – der Orden wird gerne neue, gläubige und kampfstärke Mitglieder in seinen Reihen willkommen heißen.

Ebenfalls gibt es die Möglichkeit, einen Bannstrahler auf der Suche nach seinem Ritterschlag zu spielen, der sich im Zuge dessen einer Heldengruppe anschließt – und entweder versucht, diese nach und nach zu bekehren, oder mit deren Hilfe (wenn es sich um einigermaßen zwölgöttergläubige Helden handelt) sein Werk für den Orden zu vollbringen.

Weniger empfehlenswert ist es auf lange Sicht, einen streng gläubigen, idealistischen und unbeugsamen Bannstrahler am Spieltisch zu führen. Dies mag in einer eng gefassten Themen-Gruppe eine kurzweilige Sache sein, aber in einer gemischten Gruppe mit Gauklern, Gelehrten, Zauberern und Freigeistern dürfte es über kurz oder lang zu einen Krieg innerhalb der Heldengruppe führen, in dem am Ende entweder der Bannstrahler oder der Zauberer tot, verstoßen oder – im Fall des Zauberers – verhaftet ist.

Bannstrahlritter

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 15 **SO** 6

Schwert und Schild:

INI 13+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N

Geißel:

INI 13+1W6 **AT** 14 **PA** 5 **TP** 1W6-1 **DK** N
LeP 35 **AuP** 37 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 4 **GS** 7

Häufige Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung I; Moral-kodex (12; Praioskirche), Verpflichtungen (Bannstrahlorden)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Formation, Linkhand, Kampfrelexe, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnen-schärfe 8, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 7, Magiekunde 7

Erfahrener Ritter: AT/PA +3/+3, LeP +3, AuP +3, MU+1, IN+1, KO+1, KK+1, Ausfall, Finte, Kriegsreiterei oder Schildkampf II, Niederwerfen, Sturmangriff

Kampfverhalten: Bannstrahler agieren selten allein, sie versuchen sich gegenseitig mit dem Schild in Formation zu decken und den Gegner mit gezielten Attacken auf die Gliedmaßen oder Wuchtschlägen schnell auszuschalten.

GEHEIMNISSE DER BANNSTRAHLER

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Zu den Schätzen des Ordens gehört das Richtschwert des Hochmeisters, acht antimagische Bannfahnen, eine Statue des geschundenen Märtyrers Gilborn von Punin, die aus ihren zahlreichen Wunden blutet, wenn in Aventurien ein schwerer Frevel verübt wird sowie viele andere eroberte oder beschlagnahmte magische Werke und Artefakte. Die Bannstrahler verwahren auch viele gefährliche Objekte vornehmlich auf Burg Auraeth, darunter beispielsweise die Bücher *Die Angst*, *Arachnoides Almagest*, *Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen* und *die Philosophica Magica*. Zudem werden dort das Feldzeichen des Theaterordens, Götzenbilder fremder Kulte und – das bedeutendste Artefakt des Ordens – der *Eisenkragen des Blakharaz*, ein Teil des Frevlergewandes, gesichert.

AMAZONEN

Nur ein falsches Gerücht ist es, dass der Orden der Amazonen ursprünglich von einem Mann und einer Frau gegründet wurde, der Gründer aber später seinen Orden verriet und eines der Gründungsmitglieder der Bannstrahler wurde. Dennoch hält sich diese Behauptung hartnäckig auf Seiten der Amazonen und kann zu manch unschöner und blutiger Szene führen.

BLAKHARAZ' KLAVERN

Seit der Gründungszeit kommt es vor, dass einzelne Bannstrahler fallen und die Wege des Erzdämonen Blakharaz beschreiten. Aber es gibt auch Gerüchte, Blakharaz oder Diener des Namenlosen hätten den Orden längst übernommen. Diese Gerüchte haben ihre Wurzeln in der frühen Vergangenheit. Tatsächlich hat die Inquisition den Orden des Bannstrahls Praios' mehrfach gesäubert, um 870 BF wurde die gesamte Ordensführung ausgetauscht. Geschichten über geheime Initiationsriten und eine Besessenheit der Beschirmer tauchen zwar hin und wieder auf, entbehren aber weitestgehend jeder Grundlage. Auffällig ist jedoch, dass sehr ähnliche Gerüchte über den Theaterorden kursierten, kurz bevor dieser unter Mitwirkung der Bannstrahler ausgelöscht wurde.



DIE BASALTFAUST

„Ach, du bist gut, wie? Hast schon drei Männern die Kehle durchgeschnitten, was? Und jetzt glaubst du, du bist reif für die Basaltfaust, häb? So Kerle wie dich vernaschen die zum Frühstück. Geh' am besten wieder heim und bete zu den Göttern, dass niemand erfährt, dass du ernsthaft vorhattest, dich bei ihnen zu bewerben.“

—Calvacho, alanfanischer Wirt im Gespräch mit einem Söldner aus Mengbilla, 1032 BF

„Die Novadis hassen die Al'Anfaner. Die Kemi hassen die Al'Anfaner. Ebenso die Horasier, die Brabaker, die Zylo-

päer. Aber sie fürchten sich auch vor dieser Stadt. Und die Basaltfaust ist einer der Gründe für beides.“

—ein Zornbrecht auf die Frage, warum Al'Anfa einen so schlechten Ruf hat, neuzeitlich

„Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith? Naja, so unbesiegt war die wohl nicht. Ist aufgelöst worden. Aber nenne mir eine Schlacht, in der die Basaltfaust verloren hat. Richtig. Keine.“

—ein Fana in einer Diskussion über die beste militärische Einheit Aventuriens, 1036 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Wo die Dukatengarde gefürchtet wird und die Schiffe der alanfanischen Armada für Angst und Schrecken sorgen, löst alleine der Name Basaltfaust blankes Entsetzen aus. Nur dem Patriarchen von Al'Anfa unterstellt, wird der Orden als schwere Schockinfanterie eingesetzt, wenn eine Schlacht auf der Kippe steht. In den letzten Jahrzehnten konnte die Basaltfaust ihren Ruf als Eliteeinheit mehrfach unter Beweis stellen und ging aus allen Schlachten ungeschlagen hervor.

Gebräuchlicher Name: Basaltfaust

Wappen: schwarze Faust in silbernem Kreis auf Schwarz

Wahlspruch: „Ehre den Tod, fürchte den Diener des Todes!“

Herkunft: Al'Anfa, von Bal Honak gegründet am 22. Boron 955 BF, dem Tag des Schweigens

Persönlichkeiten: **Valeriá Malagreia** (*1004 BF, Ordensgroßmeisterin), **Rafaelo Delazar** (*995 BF, Goldfaust, Enkel des ehemaligen Großmeisters Rondrigo Delazar, auf Uthuriaexpedition), **Xantillia Cornia** (*985 BF, dienstälteste Marmorfaust, Konkurrentin

Malagreias), **Hauptmann Tarek** (*988 BF, gefürchtete Marmorfaust), **Totogi** (*1003 BF, Waldmensch, oberster Verwalter des Ordens)

Personen der Historie: **Bal Honak** (*885 BF bis ☸ 981 BF, Gründer der Basaltfaust), **Korlenus Beramo** (*927 BF bis ☸ 960 BF, erster Ordensmeister), **Rondrigo Delazar** (*935 BF bis ☸ 1036 BF, langjähriger Ordensgroßmeister)

Beziehungen: groß (in Al'Anfa), hinlänglich (Rest von Aventurien)

Finanzkraft: ansehnlich

Zitat: „Willst du wirklich, dass ich aufstehe und meine Klinge ziehe?“

—oft gehörtes Zitat von Basaltfaustkämpfern in Tavernen, von ihrem Gegenüber meist mit einem Kopfschütteln beantwortet, neuzeitlich

Niederlassungen: Al'Anfa, Stadt des Schweigens

Besonderheiten: Aufnahmezeremonie am 22. Boron, dem Tag des Schweigens

Größe: sehr klein (50 Mitglieder)

GESCHICHTE

Am **22. Boron 955 BF**, dem Tag des Schweigens, ließ **Bal Honak**, der Patriarch Al'Anfas, einhundert der besten Söldner in die Arena führen und sie paarweise gegeneinander antreten. Die überlebenden Fünzig begnadigte er und ernannte sie zu den ersten Ordenskriegern der Basaltfaust. Sie schworen Bal Treue und sollten ihm als Leibgarde und Eliteeinheit dienen. Bal setzte die Basaltfaust nur selten für den Kriegsdienst ein.

Oft reichte es, wenn sie aufmarschierte, um seine Feinde zur Aufgabe zu bewegen. Die meisten Widersacher Al'Anfas zu Zeiten Bals waren lediglich Bukanier oder Piratengesindel, sodass die Ordenskrieger kaum einem würdigen Gegner gegenüberstanden. Damals wechselte der Anführer des Ordens häufig, da nur selten ein Großmeister mehr als ein paar Jahre überlebte, bis ihn eine Intrige, Gift oder ein Kontrahent das



Leben kostete. Noch heute munkelt man in Al'Anfa, dass der erste Ordensgroßmeister, *Korlenus Beramo*, von Bal Honak selbst umgebracht wurde, als dieser sich einem Befehl für ein Alveranskommando widersetzte **III**.

Ihre größte Bewährungsprobe erlebte die Basaltfaust erst während des *Khômkrieges* unter Bals Sohn *Tar Honak*. Tar hatte, wie sein Vater, die Basaltfaust nur selten eingesetzt, am Krieg gegen die Novadis sollte sie jedoch teilnehmen und die Ketzler das Fürchten lehren. Und die Ordenskrieger konnten ihre Effektivität bei zahlreichen Auseinandersetzungen mit dem Heer des Kalifen unter Beweis stellen: Wann immer die Basaltfaust im Khômkrieg eingesetzt wurde, konnte das Imperium die Schlacht für sich entscheiden. Als Tar am **26. Firun 1008 BF** den Stab des Vergessens bei der *Schlacht am Szinto* nutzte, um das novadische Herr zu verwirren und den Wüstenkriegern ihre Erinnerungen zu rauben, zögerte die Basaltfaust keinen Augenblick, dem Befehl des Patriarchen zu folgen und die hilflosen Ketzler niederzumachen. Bei den Kämpfen um *Unau* (**17. Tsa 1008 BF**) und *Mherwed* (ab dem **24. Ingerimm 1008 BF**) gelang es dem Orden erneut, seinen gefürchteten Ruf unter Beweis stellen.

Nach den anfänglichen Erfolgen Al'Anfas wendete sich das Kriegsglück. Mit dem Tod Tar Honaks am **25. Rahja 1009 BF** stand die Basaltfaust vor einem Dilemma. Zwar war der Ausgang des Krieges noch offen, aber Ordensmeister *Rondrigo Delazar* sah sich verpflichtet, die Basaltfaust zurück nach Al'Anfa zu führen, um sie auf den neuen Patriarchen einzuschwören. Da Marschall-Gubernator *Oderin du Metuant*, der zum damaligen Zeitpunkt das Kommando auf Seiten der Al'Anfaner übernommen hatte, die Ordenskrieger nicht zurückschicken wollte, kam es zu einem Streit zwischen dem Ordensmeister und ihm. Erst nach zähen Verhandlungen konnte man sich auf einen Kompromiss einigen und so verblieb die Basaltfaust einige Wochen im Kalifat, bis sie ihre Rückreise antrat.

Nach einigen Querelen um das Patriarchenamt zwischen *Asran Negona* und Tar Honaks Sohn *Amir Honak*, schwor Rondrigo Bals Enkel die Treue – der Krieg war indessen zum Stillstand gekommen.

Basaltfäuste nahmen auch am **11. Peraine 1030 BF** an der *Seeschlacht von Phrygaios* teil. Sie wurden von *Phranya Zorn-*

brecht, der damaligen Oberbefehlshaberin der Armada, während des Gefechts zusammen mit der Rabengarde auf die Zyklopeninsel Phrygaios abgesetzt, um die dortigen Verteidigungslinien und Geschütze zu vernichten. Zwar zeigte sich in diesem Einsatz erneut die Kampfkraft und Disziplin der Basaltfaust, aber die Seeschlacht konnte trotz der Erfolge an Land nicht gewonnen werden.

Unruhen in Al'Anfa (etwa von **1033 BF** bis **1035 BF**) ließen die Granden und Amir Honak über den Einsatz der Basaltfaust gegen die Aufständischen aus den Reihen der Fana nachdenken. Der Patriarch verhielt sich bei den Diskussionen des Rats der Zwölf neutral und versuchte alle Möglichkeiten gegeneinander abzuwägen.

Gegen **Ende 1036 BF** verstarb der langjährige Ordensgroßmeister Rondrigo. Er verstarb jedoch nicht friedlich, sondern nahm sich im hohen Alter das Leben, indem er sich in seine eigene Klinge stürzte.

Von der Gründung durch Bal Honak bis zu Rondrigo Delazars Amtszeit war es üblich, dass das dienstälteste Mitglied nach dem Tod des alten Großmeisters die Führung übernahm. Rondrigo, der

länger Großmeister der Basaltfaust war als jeder andere vor ihm, war mit dieser Festlegung unzufrieden, da seine Favoritin, die junge Valeriá Malagreia, keine Chance hatte, seine Nachfolge anzutreten. Zudem sorgte dieses Vorgehen dafür, dass nicht immer die fähigste Faust Großmeister wurde.

Rondrigo verfasste vor seinem Selbstmord ein Testament, in welchem letzte Anweisungen enthalten waren: Die Basaltfäuste sollten ihren Anführer selbst bestimmen und durch eine Wahl küren. Xantillia Cornia, die dienstälteste Marmorfaust, fühlte sich von dieser Änderungen der Ordensgesetze übergangen, hoffte aber dennoch als Siegerin aus der Wahl hervorzugehen und widersetzte sich dem letzten Befehl Rondrigos nicht. Sie verlangte dafür aber, die Anzahl der Stimmen dem Rang nach anzupassen. Marmorfäuste sollten mehr Stimmen besitzen als Goldfäuste, Goldfäuste mehr als Silberfäuste usw. Rondrigo hatte in seinem Testament dazu nichts geäußert und da die übrigen Marmorfäuste ebenfalls zustimmten, wurde Xantillas Vorschlag aufgenommen.

Dennoch gelang es der beliebten (und gefürchteten) Valeriá die meisten Stimmen auf sich zu vereinen und Rondrigos Nachfolge anzutreten.



DIE BASALTFAUST HEUTE

Seit ihrer Gründungszeit ist die Basaltfaust der Inbegriff einer unbesiegbaren Eliteeinheit. Von jedem Mitglied wird bedingungslose Treue zum Patriarchen erwartet – nicht unbedingt zur Person, sondern zum Amt. Bal Honak selbst hatte den Ordensgroßmeister einen Eid ablegen lassen, dass er den Patriarchenthron beschützen und nicht zulassen soll, dass er in

die Hände eines Schwächlings gerät. Alle übrigen Ordenskrieger schwören sich auf ihren Großmeister ein, sodass sie nur ihm Gehorsam schulden.

Neben den fünfzig Ordenskriegern gibt es noch etwa ein halbes Hundert Bediensteter, die ausschließlich der Verwaltung und der Versorgung des Ordens dienen: Schreiber, Köche,



Schmiede und Sklaven. Sie alle werden von der Boronkirche und aus der persönlichen Goldschatulle des Patriarchen bezahlt.

FEINDE UND VERBÜNDETE

An potenziellen Feinden hat es der Basaltfaust nie gemangelt: Egal ob es das Königreich Brabak, das Horasreich, die ketzerischen Novadis oder Piraten aus Charypso waren, der Patriarch konnte sich stets darauf verlassen, dass die Basaltfaust seine Feinde rücksichtslos bekämpfte. Und Feinde des Patriarchen waren schon immer Feinde der Basaltfaust.

Auf die alanfanischen *Söldner- und Ordenseinheiten* blicken Basaltfaustkämpfer meist nur mit einem müden Lächeln. Nach ihrem Eintritt in den Orden sehen sich die Ordenskrieger ihren alten Kameraden gegenüber als überlegen an. Einzig der *Orden des Schwarzen Raben* ist hiervon ausgenommen. Die Rabengarde und die Basaltfaust konkurrieren schon seit ihrer Gründung miteinander, haben aber gleichzeitig Respekt voreinander.

Bei der *Al'Anfaner Boronkirche* ist die Basaltfaust wenig beliebt. Alle Patriarchen seit Bal haben durch den Orden unliebsame Konkurrenten in Kirchenkreisen entfernen lassen, sodass das Erscheinen eines Ordenskriegers nichts Gutes verheißt. Da sich der Basaltfaustorden zudem weniger als ein Kirchenorden und vielmehr als die Leibgarde des Patriarchen betrachtet, ist der Orden für viele Geweihte ein Übel, dass sie gerne aus der Welt schaffen würden. Und da wären auch noch die immensen Kosten, die die Boronkirche für die Versorgung der Basaltfaust entrichten muss.

Oderin du Metuant hat ein sehr zwiespältiges Verhältnis zum Orden. Einerseits schätzt er die militärische Ausbildung und die furchteinflößende Wirkung der Basaltfaust, andererseits ist sie ein Machtinstrument, dass nur dem Patriarchen treu ist und nicht ihm.

Der *Patriarch* selbst ist der größte Unterstützer der Basaltfaust. Geliebt wurde der Orden dennoch von keinem Herrscher Al'Anfas. Weder Bal, noch Tar oder Amir verbrachten im Ordenshaus mehr Zeit als sie mussten, nie gab es ein privates Treffen zwischen ihnen und dem Großmeister. Einzig *Amira Honak*, Amirs Tochter, wurde öfter als Gast in dem dunklen Ordenshaus gesehen. Sie, Rondrigo Delazar und Valeriá Malagreia sollen eine Freundschaft gepflegt haben – möglicherweise einer der Gründe, warum die früher von Amira angeführte Rabengarde unter der Basaltfaust einen respektablen Ruf genießt.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Wie der Name des Ordens andeutet, hat sich die Basaltfaust als Symbol eine schwarze Faust auf einem silbernen Grund auserkoren. Das Schwarz steht für die Verbundenheit mit dem Patriarchen. Die Faust wiederum soll ein Zeichen der Stärke sein.

Als Hauptwaffe führen die Kämpfer mächtige Boronsicheln mit sich. Diese Waffen sind keineswegs Massenware, sondern

wurden in den Werkstätten der besten Schmieden Aventuriens angefertigt. Die meisten noch im Gebrauch befindlichen Boronsicheln wurden von dem horasischen Messerschmied *Saladan von Arivor* angefertigt und heimlich nach Al'Anfa transportiert.

Zusätzlich trägt jedes Mitglied noch eine weitere Seitenwaffe, die seinen persönlichen Vorlieben entspricht. Viele Mitglieder der Basaltfaust waren früher Söldner und trugen je nach Einheit bestimmte Waffen, die sie noch heute benutzen.

Die Rüstung besteht aus einer schwarzen schweren Platte und dazugehörigen Arm- und Beinschienen sowie einem schwarzgefärbten Eisenhut.

Die Kosten für die wertvollen Waffen und Rüstungen übernahm Bal Honak und noch heute stellt jeder Patriarch der Basaltfaust genug Gold zur Verfügung, um die Ausrüstung in einem tadellosen Zustand zu halten und Neuanschaffungen zu tätigen.

STRUKTUR

Obwohl die Basaltfaust nur aus fünfzig Ordenskriegern besteht, gibt es ein umfangreiches Rangsystem. Die Ränge geben Auskunft über die Zahl der Dienstjahre des Kämpfers: Wer die Aufnahmeprüfung bestanden hat und zu einem neuen Mitglied des Ordens wird, erhält den Rang einer *Kupferfaust*. Gelingt es, fünf Jahre im Orden zu überstehen, wird man zur *Silberfaust* ernannt. Im Gegensatz zu Kupferfäusten können Silberfäuste bereits ihr eigenes kleines Kommando bekommen oder befehlen eine Wachmannschaft. Nach weiteren fünf Jahren Dienst hat ein Mitglied das Recht, sich fortan *Goldfaust* nennen zu dürfen und ist damit schon ein alter Hase. Goldfäuste befehlen größere Unternehmungen und geben sich nicht mehr mit dem Wachdienst ab. Die wenigen Kämpfer, denen es gelingt fünfzehn oder mehr Jahre zu überleben, erringen den höchsten Rang neben dem Großmeister. Ihr Titel lautet *Marmorfaust*. Sie sind die Berater des Großmeisters und die Älteste unter ihnen ging früher nach dem Ableben des Großmeisters als neuer Anführer hervor.

Der Titel der *Basaltfaust* ist dem Ordensgroßmeister vorbehalten. Er wird auf Lebenszeit ernannt und hat keine Möglichkeit zurückzutreten. Nur der Tod kann ihn erlösen.

RÄNGE DES ORDENS

Rang	Voraussetzung
Kupferfaust	Ordenseintritt
Silberfaust	5-jährige Dienstzeit
Goldfaust	10-jährige Dienstzeit
Marmorfaust	15-jährige Dienstzeit
Basaltfaust	früher: dienstältestes Mitglied; heute: Sieg durch Wahl



DAS WAHLSYSTEM DES GROSSMEISTERS

Seit Rondrigo Delazars Reform wählen die Ordenskrieger ihren neuen Großmeister selbst. Dabei haben die Ränge eine unterschiedliche Zahl an Stimmen. Kupferfäuste haben 1, Silberfäuste 3, Goldfäuste 7 und Marmorfäuste 12 Stimmen. Die Wahl ist geheim und wird vom obersten Verwalter des Ordens durchgeführt. Bei Stimmgleichheit entscheidet der Patriarch, welcher der Kandidaten mit den meisten Stimmen der neue Ordensgroßmeister wird.

DER AUFNAHMERITUS

Der Aufnahmeeritus aus der Gründungszeit des Ordens ist noch heute eine Legende: Bal Honak wählte damals die einhundert besten und gefürchtetsten Kämpfer aller anderen alanfanischen Truppen aus und ließ sie paarweise in der Arena antreten. Es war ein Kampf auf Leben und Tod und die fünfzig siegreichen Kämpfer bildeten das erste Banner der Basaltfaust.

Die Zeiten änderten sich. Unter den Nachfolgern Bal Honaks sah man keine Notwendigkeit mehr für derart blutige Zeremonien. Dieses Aufnahmeeritual wird nur noch in seltenen Fällen angewandt. Dennoch muss man nach wie vor zu den besten Kämpfern Aventuriens gehören, um bei der Basaltfaust aufgenommen zu werden. Man muss nachweisen, dass man mindestens fünf Gegner im Zweikampf getötet hat. Und das ist nur die Grundvoraussetzung. Gehört man zur engeren Auswahl, muss man sich harten körperlichen wie geistigen Prüfungen unterziehen. Nur wer alle Aufgaben erfolgreich bewältigt hat, wird zur Kupferfaust erhoben.

Die Bewerbung steht nicht nur Al'Anfanern offen, aber ein Mitglied der Basaltfaust muss die Kultur Al'Anfas verinnerlicht haben und dem Großmeister Treue schwören.

Der Orden nimmt niemals mehr als 50 Mitglieder auf. Zwar hatte Tar Honak mehrfach über eine Vergrößerung des Ordens nachgedacht, entschied sich allerdings dagegen. Die Basaltfaust sollte nicht ihren Ruf als Eliteinheit verlieren, der auch durch die harte Auslese und die damit verbundene kleine Zahl an Ordenskriegern herrührte.



VALERIÁ MALAGREIA

EINSATZORTE DER BASALTFAUST

Keine andere Aufgabe bindet die Kräfte der Basaltfaust so stark wie der Wachdienst:

- Zusammen mit vier Stadtgardisten und einem Mitglied des Ordens des Schwarzen Raben bewacht ein Kämpfer der Basaltfaust den Hochofen und die Münze Al'Anfas.
- Zehn Basaltfäuste sind auf der Festungsinsel stationiert.
- In den Vorräumen des Labyrinths halten zwei Krieger Wache und beschützen die dort gelagerten Schätze.
- Zwölf Basaltfäuste haben Rafaelo Delazar nach Uthuria begleitet und sind dauerhaft in Porto Velvenya oder auf dem Schiff von Kapitän Velvenyo Morales anzutreffen (siehe Abenteurer **An fremden Gestaden**).
- Sechs Basaltfäuste bewachen den geheimnisvollen Kartenraum der sagenumwobenen Dschungelstadt Zul'Marald (siehe Abenteurer **Rabenblut**).

NIEDERLASSUNGEN

Inmitten der Tempelgärten der Stadt des Schweigens liegt das einzige Ordenshaus der Basaltfaust. Umsäumt von boronheiligen Ebenholz- und Mohogonibäumen steht der trutzige Festungsbau umgeben von einem Meer aus Obsidiankies.

Die dunklen Gänge und die hohen Räume sind von einer gespenstischen Stille umgeben. Nur selten verirrt sich ein Besucher hierhin und dann ist es meist ein Bote des Patriarchen, der der Großmeisterin dessen Kommen ankündigt.

In den Kellern liegt das Magazin des Ordens. Hier lagern zum einen Waffen und Rüstungen, allesamt in tadellosen Zustand und gepflegt von Sklaven. Zum anderen gibt es eine kleine Kammer, in der Beutestücke aus den diversen Schlachten der Basaltfaust gesammelt werden: horasische Standarten, novadische Khunchomer und kemische Kleinodien.

Das wertvollste Stück ist in einer versiegelten Kammer untergebracht: Bal Honaks Rüstung. Diese schwere Panzerung darf alleine die Großmeisterin tragen, ein Zeichen ihrer Amtswürde (sie passt Valeriá nicht sonderlich gut, sodass sie bislang vom Tragen der Rüstung abgesehen hat) **VI**.

In direkter Nachbarschaft residiert die Rabengarde. Das vierstöckige Ordenshaus der Basaltfaust ist durch ein weitverzweigtes System von Gängen mit dem Ordenshaus des Schwarzen Raben verbunden. Nur wenige Menschen wissen, dass es zudem einen Weg direkt zum Labyrinth gibt. Die Basaltfaust benutzt ihn, um ungesehen zu den Vorräumen der Schatzkammer des Labyrinths zu gelangen, um dort Wache zu halten.



WAS DENKT ... ÜBER DIE BASALTFAUST

Die Rabengarde: „Sie dienen Boron und schützen den Patriarchen. Ehrenwerte Ziele.“

Die Stadtgarde: „Jeder von ihnen ist so breit wie zwei von uns und einen Kopf größer. Wo wir die Fana mit Waffengewalt von einem Platz vertreiben müssen, reicht bei den Basaltfäusten meist ein finsterer Blick.“

Der Fana: „Es gab noch keine Schlacht, die das Imperium verloren hat, wenn die Basaltfaust eingegriffen hat.“

Ein Grande: „Wieso habe ich nicht auch welche von denen? Ich will welche haben!“

WAS DENKT DIE BASALTFAUST ÜBER...

... **die Rabengarde:** „In ihren Reihen sind passable Kämpfer. Aber ihr eigener Kodex macht sie anfällig. Die Dogmen der Kirche hindern sie daran, ihr Potenzial auszuschöpfen.“

... **die Dukatengarde:** „Zu sehr auf Gold und Silber bedacht. Töten ist für sie nur ein notwendiges Übel. Bei uns ist es eine Bestimmung.“

... **andere Söldner:** „Uninteressant. Die meisten können nicht mal mit einem Messer richtig umgehen.“

... **die Stadtgarde:** „Unnützes Pack, stehen meistens im Weg herum.“

... **den Patriarchen:** „Unser Orden wurde einst von Bal Honak geschaffen. Wir schützen sein Erbe. Für immer.“

BEDEUTSAME MITGLIEDER

☞ **Valeriá Malagreia** (*1004 BF, dunkelblonde kurze Haare, schmal, spricht leise und bedrohlich) trat erst im Jahr 1037 BF die Nachfolge ihres Mentors Rondriego an. Sie ist die erste Großmeisterin, die nicht durch Dienstalter Großmeisterin wurde, sondern durch Wahl. Im Gegensatz zu vielen anderen Basaltfäusten besitzt Valeriá nicht die Statur eines Elitekämpfers. Sie ist deutlich kleiner und schmaler, als es der Fana von der Großmeisterin erwarten würde. Dies kompensiert sie jedoch mit großem Geschick und Kaltblütigkeit.

☞ **Rafaelo Delazar** (*995 BF, Augenringe, Vollbart, hart und unnachgiebig, begrüßt seine Freunde immer mit zwei Küsschen auf die Wange) ist ein Enkel Rondrigos. Er wurde von seinem Großvater ausgewählt, im Jahr 1035 BF die Expedition der Al'Anfaner nach Uthuria zu begleiten.

Nach seiner Rückkehr erfuhr er von Rondrigos Tod, den er sehr bedauerte – von Valeriás Eignung ist er aber überzeugt und froh, dass nicht Xantillia zur neuen Großmeisterin ernannt wurde. Valeriá übertrug ihm die Aufgabe, die Interessen des Patriarchen in Uthuria weiterhin zu schützen und Velvenyo Morales' Expeditionen dauerhaft zu begleiten.

☞ **Xantillia Cornia** (*985 BF, breit gebaut, Glatze, gute Rhetorikerin) ist die dienstälteste Marmorfaust des Ordens. Als Dienstälteste glaubte sie sich als sichere Nachfolgerin Rondrigos und war durch sein Testament tief enttäuscht. Valeriás Wahl betrachtet sie als Fehlentscheidung, unterstützt ihre jetzige Großmeisterin nur halbherzig und überlegt sich, wie sie die junge Frau stürzen könnte.

☞ Die von allen nur **Hauptmann Tarek** (*988 BF, fast 2 Schritt groß, schwarzes, militärisch kurzes Haar, Augenklappe rechts, mehrfach gebrochene Nase, eine Spur von Utulublut in den Adern) genannte Marmorfaust ist ein Khômkriegsveteran. Er galt nach einer Mission im trahelischen Dschungel als verschollen, bis er ein Jahr später wieder auftauchte. Über die Geschehnisse von damals verliert er bis heute kein Wort. Nach seiner Rückkehr trat er der Basaltfaust bei. Die Legende besagt, dass sein Gegner sich bei der Aufnahmeprüfung selbst umgebracht hat – aus Angst. Nachdem er mehrere Jahre lang in Port Corrad stationiert war, um die Stadt gegen die Novadis zu sichern, und um ein Auge auf Oderin zu haben, kehrte er schließlich an der Seite des Generals nach Al'Anfa zurück. Am Amt des Großmeisters hatte er kein Interesse und gab bereitwillig Valeriá seine Stimmen.

☞ **Totogi** (*1003 BF, Waldmensch) ist der oberste Schreiber des Ordens. Der Waldmensch ist gebürtiger Grangorer und arbeitet als freier, gutbezahlter Chronist. Sein Name ist eigentlich *Valacino Germondi Baruzia*, doch in Al'Anfa bevorzugte er es, seine liebfeldische Herkunft zu verbergen. Ihm unterstehen sämtliche Schreiber und das übrige Dienstpersonal der Basaltfaust ♠IV.

RONDRIEGO DELAZAR, LANGJÄHRIGER ORDENSGROßMEISTER

Der langjährige und asketisch lebende Großmeister Rondriego Delazar erlebte noch die Gründung der Basaltfaust 955 BF mit. Er war der letzte verbliebene Kämpfer jener legendären 50, die aus der Arena lebendig herauskamen. Bis zu seinem Ende verehrte er Bal Honak und zeigte sich mit dessen Nachfolgern unzufrieden, da sie dessen unnachgiebige Härte und Stärke vermissen ließen.

Selbst im hohen Alter wirkte der Großmeister noch kräftig und vital. Unter den Al'Anfanern gab es deswegen Gerüchte über sein Geburtsdatum. Man dichtete ihm regelmäßig das Geburtsjahr 960 oder 980 BF an, da man kaum glauben konnte, dass er kurz vor seinem Tod bereits die Hundert überschritten hatte.

Ungeklärt ist, warum er Selbstmord beging, doch Amir Honak ehrte ihn mit einer prachtvollen Totenfeier, mit der Begründung, dass Boron ihm die Gnade gewährte, seinem Leben zum richtigen Zeitpunkt selbst ein Ende zu setzen ♠II.



DIE BASALTFAUST IM SPIEL

DIE BASALTFAUST ALS FEIND DER HELDEN

Wenn der Patriarch von Al'Anfa die Helden als eine so große Bedrohung einschätzt, dass er die Basaltfaust gegen sie führt, dann müssen sie ihn wirklich ängstigen. Viel eher begegnen sie einem einzelnen Mitglied als Wachsoldat oder bei einer Schlacht. In beiden Fällen kann eine direkte Konfrontation das Ende des Abenteurers bedeuten, denn ein Basaltfaustkämpfer ist ein ernstzunehmender und in den meisten Fällen sogar überlegener Gegner.

DIE BASALTFAUST ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Es ist vorstellbar, dass der Held und ein Mitglied der Basaltfaust eine persönliche Beziehung haben: Sie dienten in der gleichen Söldnereinheit, sie sind verwandt oder waren sogar mal ein Liebespaar. In diesem Fall kann ein Kämpfer der Basaltfaust ein

nützlicher Verbündeter sein, der den Helden mit Informationen versorgt. Außerdem kann er in einem Auftrag des Patriarchen die Heldengruppe bei einem borongefälligen Auftrag begleiten und so nicht unwesentlich zur Kampfkraft der Gruppe beitragen.

EINE HELDIN ALS MITGLIED DER BASALTFAUST

Der Basaltfaust beizutreten bedeutet, dass man einer der schlagkräftigsten Eliteeinheiten Aventuriens angehört. Für Helden steht dieser Weg zwar offen, doch in der Regel nicht zu Beginn ihrer Karriere, da sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen müssen:

- ☛ Gute Kampffertigkeiten (Zweihandschwert/-säbel 12+, ein weiteres Nahkampftalent 12+)
- ☛ Hervorragende körperliche Fähigkeiten (Selbstbeherrschung 10+, MU 13+, KO 14+)
- ☛ Nachweislich mindestens fünf Gegner im Zweikampf getötet
- ☛ Absolute Loyalität gegenüber dem Patriarchen

GEHEIMNISSE DER BASALTFAUST

☛ I: BAL HONAKS RÜSTUNG

Nach Bal Honaks Tod ging dessen schwarze Plattenrüstung in den Besitz der Basaltfaust über. Die Gerüchte wollen bis heute nicht verstummen, dass er seinen Sohn Tar für zu schwächlich hielt, die schwere Rüstung zu tragen und er deshalb den Großmeister der Basaltfaust erwählte.

Bal Honak brachte sie einst aus dem Güldenland mit. Sie wurde dort vor langer Zeit von einem mächtigen Optimaten für Kriegszwecke hergestellt. Die Plattenrüstung ist mit einer merkwürdigen und in Aventurien unbekanntem Legierung überzogen, die die Rüstung nicht nur schwarz eingefärbt hat, sondern sie vor dem Verfall schützt. Die bislang einzige magische Analyse der alananischen Magierakademie konnte nicht feststellen, um was für Metalle es sich handelt. Neben der Rüstung wird noch die dazu passende Maske aufbewahrt, die das ganze Gesicht verdeckt und neben den beiden geöffneten Augenschlitzen noch ein weiteres, geschlossenes Auge auf der Stirn aufweist.

Wer immer die Rüstung anzieht, wird von einer unheilvollen und dunklen Aura umgeben (die Wirkung gleicht der Fähigkeit *Schreckgestalt I*, MU-Probe +5, siehe **WdZ 235**) und entwickelt ein Gespür für taktisches Geschick (*Kriegskunst* TaW +7). Beim Tragen der Maske wird man gefühllos und die darin gefangene Artefaktseele versucht Einfluss auf den Träger zu nehmen.

☛ II: DAS ERBE DES PATRIARCHEN

Das zögerliche Vorgehen von Amir Honak während der alananischen Unruhen lässt die neue Ordensgroßmeisterin Valeriá immer stärker an ihm zweifeln. Nur sehr Wenige wissen, dass Rondrigos Selbstmord in letzter Konsequenz daraus resultierte, dass er keine andere Möglichkeit sah, Amir am Leben zu lassen. Dennoch zögerte er, da er Bals Erbe nicht töten wollte und sich durch seinen eigenen Tod der Verantwortung entziehen konnte.

Für Valeriá hingegen ist dies keine Option. Noch zögert sie, etwas gegen Amir zu unternehmen und beobachtet ihn weiter.

KLEINE GEHEIMNISSE DER BASALTFAUST (+)

☛ III: Korlenus Beramo wurde mitnichten von Bal Honak getötet. Der Patriarch sandte den damaligen Großmeister ins Regengebirge, um nach der legendären Smaragdstadt Zul'Marald (siehe Abenteuer **Rabenblut**) und nach dem dort verborgenen Geheimnis der Unsterblichkeit zu suchen. Bal schürte den Mythos, dass er selbst Korlenus getötet hatte, zum einen, um zu verschleiern, dass der Großmeister versagt hatte, zum anderen, um seine eigene Position zu stärken – wer kann schließlich von sich behaupten, den Anführer der Basaltfaust umgebracht zu haben? In Wahrheit führte Korlenus' Suche ihn in bis zu dem Tempel von Gulagal, den er für den Eingang der Stadt hielt (siehe **Meridiana 197**). Zwar konnte er viele der Mohawächter umbringen, aber schlussendlich gelang es ihnen,



den bereits durch Sumpffieber geschwächten Korlenus zu töten. Von seiner Kraft beeindruckt, machten die Schamanen der Mohaha ihn zu einem Tschumbi-Wächter, der das Innere des Tempels fortan bewachen sollte.

Amir Honak, der über die Aufzeichnungen seines Großvaters gestolpert ist, würde gerne erfahren, was aus dem Großmeister geworden ist und wirbt Helden an, die mehr über seinen Verbleib herausfinden sollen.

IV: Kaum jemand würde Totogi, dem obersten Verwalter der Basaltfaust misstrauen. Und doch birgt er mehr Geheimnisse als nur die Verschleierung seines echten Na-

mens. Nachdem er bei der Seeschlacht von Phrygaios viel Leid und noch mehr Grauen erlebt hat, beschloss er sein Leben in den Dienst der jungen Göttin Tsa zu stellen und sabotiert seitdem heimlich die Ausrüstung der Basaltfaust: Er lässt Waffen verschwinden, zerschneidet Schnüre von Rüstungen oder mischt leichte Brechmittel in das Essen der Basaltfäuste vor ihren Einsätzen.

Valeriá fielen diese Sabotagen bereits auf, sie ahnt aber noch nicht, wer dahinter steckt. Da es jeder im Orden sein könnte, ist sie bereit, auswärtige Ermittler anzuwerben, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Basaltfaust

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 11
FF 12 **GE** 15 **KO** 18 **KK** 17 **SO** 7

Boronsichel:

INI 8+1W6 **AT** 17 **PA** 17 **TP** 2W6+9* **DK** NS

Raufen:

INI 7+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+2(A) **DK** H
LeP 39 **AuP** 38 **WS** 10 **RS** 8 **MR** 8 **GS** 3

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund; Verpflichtungen (gegenüber Ordensgroßmeisterin und Patriarchenamt)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Schwere Platte), Sturmangriff, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 16, Sinnen-schärfe 8, Kriegskunst 10

Silberfaust: AT/PA +3/+2, LeP +3, AuP +4, Befreiungsschlag, Schildkampf II, Schildspalter, Windmühle, Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 18, Sinnenschärfe 10, Kriegskunst 12

Goldfaust: AT/PA +5/+4, LeP +6, AuP +6, Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Schildkampf II, Schildspalter, Windmühle, Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung 20, Sinnenschärfe 12, Kriegskunst 14

Marmorfaust: AT/PA +6/+5, LeP +7, AuP +8, Befreiungsschlag, Schildkampf II, Schildspalter, Windmühle, Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 21, Sinnenschärfe 14, Kriegskunst 16

*) Die Boronsicheln der Basaltfaust sind gute Schmiedearbeiten und verursachen u.a. +1 TP (bereits oben eingerechnet)



ORDEΠ DES BLUTROTEΠ TEMPELS DES GROβEΠ VERSCHLİNGERS ZU HEMANDU

„Zweifelst du daran, dass die Haffajas etwas anderes sind als Ungeschaffene in Menschenlarven, Bruderschwester, dann schau dir Hemandu an – auch wenn die Reise dorthin dich schneller vor die junge Schwester führen kann, als wir beide möchten. Dort, wo einst Zendijian der Stille seine Gedanken zum Weltendiskus ersann, erwartet dich ein einzigarti-

ger Kessel des Irrsinns – und von der Suppe, die dort gekocht wird, willst du nicht kosten. Weithin ist das tosende Gebrüll des Äthrajins zu hören. Die wahnsinnigen Blutknechte jagen alles, das es wagt, sich zu bewegen. Und wenn sie nichts zu fassen bekommen, fressen sie sich selbst.“
—Scheijjan, Hafengardist in Tuzak, 1035 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Vom gefallenen Rondraorden brachten es die Bluttempler bis zum staatstragenden Orden der jungen Fürstkomturei – um vor wenigen Jahren ebenso rasant wieder abzustürzen. Von Helme Haffax abgestraft steigen die Bluttempler weiter in die Verdammnis hinab und gleichen immer mehr einem blutigen, nur Eingeweihten offen stehenden Mysterienkult. Die kommenden Jahre werden zeigen, ob der Orden wieder zu einer bestimmenden Macht auf Maraskan werden kann oder im Chaos vergehen wird.

Gebräuchliche Namen: Orden des Blutroten Tempels, Bluttempler

Wappen: auf Gold ein aufgerichteter roter Zant

Wahlspruch: „Kämpfen und vernichten!“

Herkunft: im Firun 1020 BF aus den zu Borbarad übergegangenen Ordensrittern der Templer zu Jergan entstanden

Persönlichkeiten: **Belharion Menning** (*993 BF, Hochmeister), **Helme Haffax** (*941 BF, Fürstkomtur und Heptarch), **Nissa ay Komra** (*1001 BF, Komturin von Eslamsbrück), nominell alle weiteren Komture und Präfekten der Fürstkomturei

Personen der Historie: **Perdido Dorkstein** (*971 bis  1023 BF, Rote Hand von As'Far, Anführer des

Enduriumkorps), **Rayo Brabaker** (*985 bis  1032 BF, raffgieriger Komtur von Tuzak und Tasfarelepkatier, verschollen), **Nedimajida von Tuzak** (*991 bis  1033 BF, Komturin von Jergan, selbsternannte Königin Maraskans)

Beziehungen: in der maraskanischen Fürstkomturei groß, ansonsten hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Zitat: „Du wirst nicht gemessen an der Zahl deiner Siege, sondern an der Zahl deiner erschlagenen Gegner. Auch dein Tod kann ein Triumph sein – wenn du viele deiner Feinde ebenfalls aus dem Leben reiβt.“

—Hochmeister Belharion Menning, 1032 BF

Niederlassungen: Blutroter Tempel des Groβen Verschlingers (Hemandu), Schlachthaus des Heiligen Inggolf von Kurkums Fall (Shamaham), Tempelturm des Belhalhar (Jergan)

Besonderheiten: Bis 1032 BF war der Orden staatstragend für die Fürstkomturei. Auch heute noch sind alle Offiziere nominell dem Templerorden verbunden.

Größe: 400 Ordensritter (sinkend), davon 100 in Shamaham stationiert

GESCHICHTE

Die Bluttempler gehen auf den *Orden des Tempels zu Jergan* zurück, einem **988 BF** von Kaiser *Reto von Gareth* und Marschall *Voltan von Rommilys* anlässlich der *Schlacht von Jergan* gegründeten radikalen Rondraorden. Im **Firun 1020 BF** lief der Orden fast gänzlich zu Borbarad über. Zu diesem Zeitpunkt waren fast alle Geweihten bereits der Verdammnis an-

heimgefallen. Ordensmarschall *Lund Menning von Simmingenau* nannte sich fortan Belharion Menning und gab dem Orden seinen heute noch geläufigen Namen.

Als *Helme Haffax* **1022 BF** seine Heptarchie schuf, schloss er ein Bündnis mit den Bluttemplern. Er erhob den Kult um den Erzdämonen zur Staatsreligion und machte Belharion



zum religiösen Führer der Fürstkomturei. Mit der Neuordnung der Fürstkomturei **1032 BF** wurde diese Verbindung zwischen Staat und Orden – auch unter dem Eindruck des *Tuzaker Schlachtfestes* – wieder gelöst. Belhariions Forderung, dass ihm ganz Maraskan als Ordensland unterstellt wird, wur-

de von Haffax ausgeschlagen. Die unrühmliche Rolle, die der Orden während der maraskanischen Revolte der Ordenskomturin und selbsternannten Königin *Nedimajida von Tuzak* **1033 BF** spielte, sorgte dafür, dass der Einfluss der Bluttempler noch weiter schwand.

DIE BLUTTEMLER HEUTE

Die heutigen Bluttempler lassen sich in zwei Strömungen unterteilen. Den überwiegenden Teil macht der profane Zweig des Ordens aus, der sich vor allem aus Akoluthen zusammensetzt, die durch keinen Seelenpakt ‚geweiht‘ sind. Diese Ordensritter entstammen einer nachgewachsenen Generation, die durch das Ideal Haffax’ als vollendeten Eroberer geprägt ist und sich in den ursprünglichen Blutriten des Ordens nicht wiederfindet. In der Regel verbirgt sich hinter ihrer Zugehörigkeit wenig mehr als ein Lippenbekenntnis, da die Mitgliedschaft pro forma verpflichtend ist, um in der Fürstkomturei Karriere zu machen – sehr zum Ärger Belhariions, der die Ideale des Ordens verraten sieht.

Daher werden die profanen Ritter vom sakralen Zweig als unvollkommen und feige betrachtet. Dies treibt die Spaltung des Ordens weiter voran, dessen Führung mittlerweile gerade an der Piratenküste kaum mehr nennenswerten Einfluss besitzt: Während die profanen Ritter sich immer stärker abwenden, wandelt sich der niederhöllisch korruptierte Zirkel der Blutpriester des Großen Verschlingers weiter zu einem grausamen Mysterienkult, der in die Barbarei abdriftet.

HELME HAFX UND DIE BLUTTEMLER

Als Träger des Belhalharsplitters der Dämonenkrone und Erwählter Borbarads konnte Helme Haffax die Bluttempler schnell für sich vereinnahmen. Dies geschah vor allem aus taktischen Überlegungen, um seine Macht auf Maraskan zu festigen. Die zunehmende Pervertierung des Ordens und das damit einhergehende, schwer zu kalkulierende Chaos brachten Haffax jedoch dazu, die Bluttempler in die Schranken zu weisen. Noch braucht Haffax die Bluttempler – vor allem auf Maraskan – und hält sie mit letztlich leeren Zugeständnissen bei der Stange, doch er behält sie genau im Auge und wäre nicht unglücklich, wenn sich das Problem von alleine löst. Ohnehin hat er unlängst parallele Strukturen aufgebaut, die den Orden als Machtbasis, gerade an der Piratenküste, obsolet machen.



FEINDE UND VERBÜNDETE

Im Verständnis der Bluttempler ist die gesamte Welt ein blutiges Schlachtfeld, auf dem sich nur die Unbarmherzigsten behaupten können. Daher ist es kein Wunder, dass die Templer sich von Feinden umzingelt sehen – und selbst ihre wenigen Verbündeten zu bekämpfen trachten.

Gemäß des niederhöllischen Schutzpatrons Belhalhar ist die *Rondrakirche* die Erzfeindin der Bluttempler – nur ist der Schwertbund auf Maraskan nicht vertreten. Der Hass der Bluttempler richtet sich daher vor allem gegen das *Shikanydad* und die Maraskaner an sich, ein übersteigter Wahn, der seinen Ursprung noch bei den Templern von Jergan hat, die gegen den Widerstand der besetzten Bevölkerung Maraskans gestritten haben.

Das Verhältnis zur *Fürstkomturei* ist ambivalent. Einerseits sieht der Orden in dem Splitterträger Helme Haffax einen Erwählten, und ohne Versorgung und eine Kontrolle durch die Fürstkomturei hätte der Orden sich längst kannibalisiert. Andererseits fühlt sich gerade die Ordensführung durch Haffax betrogen. Man strebt nach einer Restaurierung der alten Macht und letztlich selbst nach der Kontrolle über den Belhalharsplitter. Der wichtigste Gegenspieler Belhariions ist hier der *Iraddon Kolenfeld von Grai*, selbst Ordensritter, der jedoch konsequent jeden Seelenpakt ausschlug. Von Belharion fallengelassen, stieg er in der neuen Fürstkomturei zu Haffax’ Nachfolger als Komtur von Jergan auf. Mit kalter Präzision versucht er, „die Bluthunde von Hemandu“ an der Kette zu halten und nach Haffax’ Willen zu instrumentalisieren – vorwiegend als entbehrliches Schwertfutter im Kampf gegen das Shikanydad.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Ursprünglich hielten sich die Templer noch an die traditionelle Tracht des rondrianischen Ornats. Nach anderthalb Jahrzehnten des Kampfes sind jedoch nur noch wenige Templer der Anfangstage geblieben. Während der gemäßigte, weltliche Teil des Ordens sich an die Ausrüstung der Einheit hält, in der er dient, schlägt sich die Verrohung der paktierenden Blutmystiker auch im Äußeren nieder: Es gibt kein einheitliches Erscheinungsbild, Rüstungen und Waffen sind



nach eigenen Vorlieben zusammengestellt und meist furchteinflößend ausgeschmückt. Helme, Kürasse und Plattenteile sind mit Dornen und Zacken gespickt, um Waffen abzulenken oder blutige Wunden zu reißen. Dazu schmücken sich die Ordensritter mit Trophäen erlegter Tiere aus der giftigen Fauna Maraskans, um ihre Überlegenheit gegenüber der Insel zu demonstrieren.

Auch wenn Einhandwaffen wie Schwert, Axt und Streitkolben in der Kombination mit dem Schild am meisten verbreitet sind, finden sich nahezu alle Waffengattungen unter den Ordensrittern – und je brutaler eine Waffe ist, desto besser.

Das Wappen des Ordens zeigt einen roten Zant auf goldenem Grund, jedoch sind gerade unter den hochrangigen Paktieren Wappenröcke selten. Recht verbreitet ist zudem die Xarfairune auf Rüstungen und Schilden. Rote Hände tragen häufig einen blutroten Handabdruck auf der Rüstung über dem Herzen, weitere optische Unterscheidungen werden nicht getroffen.

STRUKTUR

Der Ursprung als gefallener Rondaorden spiegelt sich heute noch im Aufbau der Bluttemplar wider. Zusätzlich drückte Haffax dem noch jungen Orden seinen Stempel auf, als er ihn in seine Heptarchie integrierte. Mit der Neuordnung der Fürstkomturei zerfiel die Einheit zwischen Orden und Staat, zum Teil verwenden beide aber noch die gleichen Titel, und zumindest nominell sind alle Offiziere in Haffax' Reich Ordensmitglieder. Der Orden unterscheidet zwischen Weihegraden und Ämtern. Den untersten Weihegrad stellen als ‚Akoluthen‘ die *Blutjünger*. Machten sie in den Anfangstagen noch einen verschwindend geringen Anteil aus, da der Dämonenpakt verpflichtend war, stellen sie heute das Gros der Ordensleute. Novizen werden *Pagen des Verschlingers* genannt. Nach ihrer ‚Weihe‘, dem Pakt mit Belhalhar, tragen sie den Titel *Blutbruder* beziehungsweise *Blutschwester*. Weitere Weihegrade kennt der Orden nicht.

An der Spitze des Ordens steht der *Hochmeister*, der gleichzeitig oberster Priester des Blutkultes und Marschall der Ritterschaft in Personalunion ist. Ihm zur Seite steht als Stellvertreter der *Seneschall*, der für die Verwaltung des Ordens und des Ordenslands Hemandu zuständig ist. Darunter folgen die *Roten Hände*, wie die Ordensmeister und Tempelvorsteher genannt werden. Da die Amtsträger im weltlichen Kanzleiwesen der Fürstkomturei denselben Titel tragen, kommt es bei Uneingeweihten häufig zu Missverständnissen.

Die *Komture* – und damit auch Fürstkomtur Helme Haffax – sind aus der Sicht des Ordens weltliche Herrscher im Namen der Bluttemplar und als solche Belharion Menning unterstellt, doch entspricht dies nicht den wirklichen Machtverhältnissen, in denen die Heptarchie durch die eiserne Ordnung des Fürstkomturs zusammengehalten wird und die Bluttemplar allenfalls geduldet sind.

Die kleinste Einheit des Ordens ist die *Hand*, in der jeweils fünf Ordenskrieger unter der Führung einer Roten Hand organisiert sind. Jedem Tempel des Großen Verschlingers untersteht mindestens eine Hand, die anderen Hände sind an strategisch wichtigen Orten der Fürstkomturei stationiert oder durchstreifen raubend und mordend das Land.

AUFNAHME

Jeder Offizier in der Armee des Fürstkomturs muss sich nach Haffax' Gesetzen zum Orden des Blutroten Tempels bekennen – doch ist dies ein formaler Akt, der wenig mit den Statuten des Ordens zu tun hat und schon lange keine Reise nach Hemandu mehr erfordert. Die profane Mitgliedschaft im Orden kann jeder Komtur verleihen – und von den vier gegenwärtigen Komturen ist einzig die Eslandsbrücker Komturin Nissa ay Komra eine ‚geweihte‘ Blutschwester.

Um Aufnahme als Page des Verschlingers zu finden, muss man das dreizehnte Lebensjahr vollendet haben. Üblicher ist es jedoch, dass Erwachsene aufgenommen werden, die bereits im Waffenhandwerk unterwiesen wurden. Neben einem Talent im Umgang mit der Waffe müssen die Aspiranten eine nicht zu leugnende Brutalität und Gnadenlosigkeit – auch sich selbst gegenüber – an den Tag legen. Ohne die Empfehlung eines Blutbruders oder einer Blutschwester, die den Aspiranten als würdig anerkennt, ist keine Aufnahme möglich. Unwürdige werden in der Regel zu Xarfais Ehren geopfert.

Ein Page des Verschlingers dient einem Ordensritter, der diesen unterweist, bis er als würdig für die Weihe empfunden wird. Die Dauer der Pagenschaft ist nicht festgelegt und der Entscheidung des Blutbruders überlassen, dauert bei Heranwachsenden jedoch mindestens bis zum Eintritt in das Erwachsenenalter.

INITIATION UND WEIHE

Der eigentlichen ‚Weihe‘ geht eine Reise nach Hemandu und eine Queste voraus, die der Aspirant im Blutroten Tempel als Vision während eines Blutrituals empfängt. Im Rahmen der Queste muss sich der Aspirant vor Xarfai beweisen, so dass die erteilte Aufgabe fast immer mit Mord und Brand zu tun hat, aber nicht zwangsläufig auf maraskanischem Boden stattfinden muss. Dabei kann es sich ebenso um die Erlegung eines der gefährlichen Tiere Maraskans oder eine Strafaktion gegen die maraskanische Bevölkerung handeln, wie um die Schändung eines Tempels, die Ermordung eines zwölfgöttlichen Geweihten oder die Bergung einer Reliquie auf dem Festland.

Mit der Weihe, die in der Regel in Hemandu vollzogen und dabei durch den Hochmeister selbst angeleitet wird, geht der Page einen Pakt mit Xarfai ein. Dieser Schritt ist mit einem Blutopfer verbunden, meist ein Verwandter oder eine andere nahestehende Person, als Zeichen, dass der Page sein bisheriges Leben hinter sich lässt.

TUGENDEN UND IDEALE

„Die Welt ist im Chaos versunken, und das Leben ist ein unbarmherziger Kampf. Nur wenn wir selbst Chaos und Unbarmherzigkeit in uns tragen, können wir die Prüfungen bestehen. Die Starken werden selbst zu Verschlingern – und die Schwachen verschlungen.“

—Hochmeister Belharion Menning, Hemandu, 1024 BF



Die paktierenden Bluttempler kennen nur ein Ziel: Ihr durch Xarfaï vermitteltes Weltbild des unbarmherzigen Kampfes durch ihre Taten zu verbreiten. Sie wollen ihre Feinde nicht nur besiegen, sondern vernichten. Dabei handeln sie von jeglichen moralischen Einschränkungen befreit. Ohnehin gibt es nach Auffassung der Bluttempler keine Unschuldigen – warum diese also schützen? Wer sich nicht verteidigen kann oder will hat verloren. Geprägt durch die Gewaltvisionen ihres ‚Gottes‘ und dem unbarmherzigen Leben auf Maraskan unterscheiden die Templer nur in Verschlinger und Verschlungene.

Das Leben der Bluttempler ist geprägt von der Gewalt um der Gewalt Willen. Es ist ein sinnentleerter Strudel aus exzessiver Mordlust, der die Templer immer weiter in die Verdammnis zieht und keinen Regeln unterliegt außer den wahnsinnigen Weisungen des Hochmeisters.

Die von diesen Blutmysterien entfremdeten, profanen Blutjünger betrachten die Pfade, auf denen die sakralen Ordensritter wandeln, mit Abscheu, auch wenn sie zur Durchsetzung der eisernen Ordnung des Fürstkomturs selbst wenig zimperlich sind. Doch dabei dienen sie dem pragmatischen wie militärischen Ideal des großen Strategen Helme Haffax.

DER GROßE VERSCHLINGER

Die sakralen Bluttempler folgen keinem Erzdämonen in der Larve eines Gottes, sondern haben sich offen den Niederhöllen verschrieben. Sie sehen in dem jenseitigen Chaos die wahre, entfesselte Natur des Menschen, die durch die von den Zwölfgöttern auferlegten moralischen Schranken schwach gehalten wird. Erst mit Xarfais Hilfe kann der Mensch sein wahres Naturell und sein ganzes Potential entfalten. Letztlich gilt es zu verschlingen, was einen selbst zu verschlingen droht. In dem Weltbild der Bluttempler, in dem sich nur der Starke behaupten kann und seinen Anspruch mit aller zur Verfügung stehenden Gewalt durchsetzen kann, spiegelt sich auch der Ursprung des Ordens wider. Als mittelreichische Besatzer standen sie häufig hilflos einer gefährlichen Natur, einer unwilligen und trotzigem Bevölkerung sowie einer fremden Bekehrungen gewappneten Priesterschaft der Zwillinge gegenüber. Die daraus resultierende ohnmächtige Wut sättigte den Nährboden, auf dem die Versuchungen Xarfais gedeihen konnten.

ORDENSNIEDERLASSUNGEN

Seit der Neuordnung der Fürstkomturei verfügt der Orden über nur wenige feste Niederlassungen:

☛ Herz des Ordens ist das **Ordensland Hemandu** rund um die gleichnamige Stadt, in deren Oktagonfestung aus der Zeit der Arethiniden sich der Blutrote Tempel des Großen Verschlingers befindet – ein Unheiligtum des Belhalhar. Ohne Versorgung von außen würde der Orden, dessen Blutdurst sich gegen seine Untertanen richtet, kaum überleben. Schon

um Plünderungen größeren Ausmaßes vorzubeugen, wirft der Jerganer Komtur Iradon den blutgierigen Rittern immer neue Nahrungslieferungen in den gierigen Rachen.

☛ Seit dem Fall Borans befindet sich der wichtigste maraskanische Tempel außerhalb Hemandus in **Jergan** auf der Hira-Insel. Komtur Iradon weiß jedoch den Einfluss der Templer auf seine Stadt gering zu halten.

☛ Daneben hält der Orden einige Burgen in den umkämpften **Präfektoren Mherweggyn** und **Tuzak**, bis diese 1036 BF beziehungsweise 1037 BF (größtenteils) fallen.

☛ Die einzige nennenswerte Niederlassung außerhalb Maraskans befindet sich in **Shamaham**, wo gut 100 Bluttempler stationiert sind. Doch der geifernde Wahnsinn Belharions hat kaum Einfluss auf die dortigen Ordensritter, die Haffax als lebenden Heiligen verehren.

Darüber hinaus bestehen keine weiteren Niederlassungen.

WAS DENKT ... ÜBER DIE BLUTTEMPLER

Komtur Iradon Kolenfeld von Graï: „Die Bluttempler zählen zu unseren gefährlichsten Waffen – aber leider zu solchen, die auch gefährlich für uns sind. Es ist besser, sie beschäftigt zu halten. Schickt sie in die Präfektur Tuzak, sollen sie sich dort verausgaben. Jeder Sieg, den sie erringen, schadet unserem Feind. Jeder Templer, der dabei draufgeht, schadet unserer Sache nicht.“

das Shikanydad: „Haffajas, Ungeschaffene in Menschengestalt. Sie haben ihr Recht auf Leben und Wiedergeburt verwirkt.“

die Rondrakirche: „Einer unserer größten Feinde erwuchs aus unseren Reihen. Die Bluttempler sind ein Mahnmal für die lauerrnde Gefahr, die von den Versuchungen der Niederhöllen ausgeht – und eine Schande, die wir ausmerzen werden!“

das Volk: „Wecke nicht ihren Zorn, Bruderschwester! Doch bedenke, alles, was du ihnen gegenüber tun oder sagen wirst, kann das Falsche sein. Sie brauchen keinen Grund, um dich zu ermorden. Wenn sie nahen, verstecke dich und hoffe, dass sie dich nicht finden.“

WAS DENKEN DIE BLUTTEMPLER ÜBER...

... **Maraskan:** „Die Insel ist das gelobte Land des Großen Verschlingers, die Stätte des Unbarmherzigen Kampfes. Wer hier überlebt, kann jeder Herausforderung entgegentreten.“

... **die Fürstkomturei:** „Haffax hat nicht nur uns, sondern sich selbst verraten. Wir werden die Fürstkomturei wieder zu dem machen, was sie war: das versprochene Reich des Großen Verschlingers!“

... **das Shikanydad:** „Rebellen gegen die blutige Ordnung und wahnsinnige Umstürzler! Sie sind der Prüfstein unseres Glaubens, und wir werden unsere Klängen daran wetzen, bis nur noch Staub von ihnen bleibt.“

... **die Rondrakirche:** „Blind brüllende Löwen ohne Zähne, die Blut vergießen wollen, aber vor den wahren Mysterien des Kampfes zurückschrecken. Das sind keine Löwen, das sind domestizierte Kätzchen!“

... **die Mactaleänata:** „Unsere Schwestern im Geiste.“



PROTZEN VOR DEM SCHLUND DES VERSCHLINGERS

BEDEUTENDE MITGLIEDER DER BLUTTEMLER

☛ Hochmeister **Belharion Menning** (*992 BF, 1,88 Schritt, Glatze, buschige Brauen, vernarbt, Zantklaue anstelle der linken Hand) ist schon lange dem Wahnsinn verfallen und hat mittlerweile den Fünften Kreis der Verdammnis erreicht. Mehr Dämon als Mensch hat er jegliches Maß verloren und ist für Haffax – dem er für die erlittenen Demütigungen der letzten Jahre blutige Rache geschworen hat – zu einem schwer kalkulierbaren Risiko geworden.

☛ **Zantur von Gallestra** (*966 BF, wirkt 20 Jahre jünger, hellbraunes Haar und Bart mit Leopardenflecken, Raubkatzenzähne) gehörte als junger Geweihter zu den ersten Templern von Jergan und folgte später Belharion auf dem Weg in die Verdammnis. Seit 1020 BF dient er dem Orden des Blutroten Tempels als Seneschall. Als solcher versucht er gleichermaßen zwanghaft eine Ordnung im Chaos aufrechtzuerhalten, wie er sie selbst zersetzt. Davon in den Wahnsinn getrieben veranstaltet er grausame Hetzjagden – denn nur, wenn er rohes Menschenfleisch verspeist hat, kann er einigermaßen klar denken. Seinen Körper verjüngt er in schrecklichen Blutrivalen, doch es scheint nur noch eine Frage der Zeit, bis er in die ewige Verdammnis einfährt.

☛ **Nissa ay Komra** (*1001 BF, attraktiv, rote Strähnen im dunklen Haar) ist die einzige Blutschwester und Belharionpaktiererin unter den Komturen Haffax'. Dies könnte die Komturin von Eslamsbrück zu einer wichtigen Verbündeten Belharions auf dem Festland machen – hätte die machtgierige Intrigantin nicht ihre eigenen Pläne, die sie in naher Zukunft als neue Hochmeisterin sehen. Dabei will sie das Zentrum des Ordens nach Eslamsbrück verlegen, um von dort die Bluttempler gegen die verhasste Rondrakirche zu führen.

☛ **Belhardan** (*991 BF, narbenbedeckte linke Gesichtshälfte, einäugig, brutaler Mystiker) steht als Rote Hand dem

Tempelturm des Belharion zu Jergan vor. Als enger Vertrauter des Hochmeisters versucht er, seinen Einfluss in der Stadt zu mehren, scheitert aber bislang an der Wachsamkeit des Jerganer Komturs.

DIE BLUTTEMLER IM SPIEL

DIE BLUTTEMLER ALS FEINDE DER HELDEN

Ob als geifernde Kettenhunde der Fürstkomturei oder als umherziehende Mörderbande – bei Abenteuern auf dem umkämpften Maraskan können die Bluttempler in verschiedenen Rollen als Feinde der Helden auftreten. Dabei können sie ebenso als Zufallsbegegnung und (herausforderndes) Schwertfutter Verwendung finden wie als Hauptantagonisten in einem Abenteuer, bei dem es gilt, der Fürstkomturei oder dem Orden eine schwere Niederlage zuzufügen. Dabei sollten Sie nicht nur die Macht, sondern auch den individuellen Wahn der Paktierer bedenken, um die Bluttempler nicht zu gesichtslosen Mordmaschinen verkommen zu lassen – auch wenn sie auf ihrer Reise in die Verdammnis nicht weit davon entfernt sind, zu solchen zu werden.

DIE BLUTTEMLER ALS VERBÜNDETE DER HELDEN

Als ein erzdämonisch korrumpierter Ritterorden, dessen eigentliche Mitglieder nahezu allesamt Paktierer und Mordbrenner sind, bieten sich die Bluttempler kaum als Verbündete rechtschaffener Helden an. Im Geheimen agierende Helden können aber das gefährliche Spiel wagen, die Mächte der Fürstkomturei gegeneinander auszuspielen. Doch die Bluttempler sind unberechenbare Verbündete, die nicht mehr zu kontrollieren sind, wenn ihr Wahn einmal entfesselt ist.



GEHEIMNISSE DER BLUTTEMLER

DIE SCHLÜNDE DES VERSCHLINGERS

In jeder Ordensniederlassung befindet sich ein *Schlund des Verschlingers*, ein abstoßendes Gebilde aus Dornen, zusammengesmolzenen Mordwaffen und den Knochen Erschlagener, ummantelt mit abgezogener Menschenhaut. Sie dienen dazu, dass sich Xarfais Jünger durch Opfer die Hilfe des Erzdämons zusichern können, sind jedoch – wie die Glasgötzen der Borbaradkirche – Seelenfänger, die den Bittsteller in einen Minderen Pakt leiten. Einen Schlund aus dem Unheiligsten eines Belhalhartempels zu entwenden und zu vernichten ist eine wahre Heldenaufgabe.

DER TALISMAN DES MORDENS UND DIE HEILIGEN DES GEMETZELS

Belharion sucht nach einer geeigneten Waffe, die er zum dunklen Talisman des Ordens ‚weihen‘ kann. So versuchte er schon erfolglos *Daradors Klaue* zu erlangen, das Schwert des fanatischen Marschalls der Sonnenlegion, Praioslob von Selem, das das Leben hunderter Rondragläubiger nahm. Weitere potentielle Waffen sind der Warunker Hammer des Condottieres Coramar ya Strozza (der im *Krieg der Drachen* den Ort Parsek dem Erdboden gleich machte), das Schwert des borbaradianischen Obersts Gero von Hartheide oder der Morgenstern des Paktierers Ingolf Notmarker.

Daneben versucht er, der Leichen oder Knochen dieser Personen habhaft zu werden, die im Orden als Heilige des Gemetzels und Erwählte Xarfais angesehen werden. Jüngster Kandidat einer ‚Heiligsprechung‘ ist Graf Vesijo de Fuente, der 1034 BF das Massaker von Al'Muktur befahl.

XARFAIS VERGELTUNG

Belharion Menning ist schon lange nicht mehr als das Werkzeug des Erzdämons Belhalhar. Obwohl er sich in hohen Kreisen der Verdammnis befindet wie kaum ein anderer Diener des Jenseitigen Mordbrenners, hat Xarfai ihn noch nicht abberufen – denn noch braucht er Belharion. Wie Nakika Bärenfang, die Königin der Mactaleänata, wurde der Hochmeister von Xarfai in Stellung gebracht, um Haffax den Splitter der Dämonenkronen abzunehmen und einem dem Erzdämonen würdigeren Träger zu übergeben. Ob einer der beiden erfolgreich sein wird, wird die nahe Zukunft zeigen.

Blutbruder / Blutschwester

Eigenschaften:

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12
FF 10 GE 13 KO 15 KK 15 SO 6

Waffenlos:

INI 11+1W6 AT 9 PA 8 TP 1W6+4 DK H

Langschwert:

INI 11+1W6 AT 17 PA 12 TP 1W6+5 DK N

Langschwert und Schild:

INI 10+1W6 AT 15 PA 18 TP 1W6+5 DK N
LeP 37 AuP 40 WS 8 RS 6 MR 5 GS 4

Vor- und Nachteile: Ausdauernd; Blutdurst oder Grausamkeit 8, Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); weitere Vor- und Nachteile durch die individuelle Ausgestaltung des Paktes möglich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Maraskankundig, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: *Athletik 8, Kriegskunst 10, Heilkunde Wunde 10, Magiekunde 6, Reiten 11, Schwerter (Langschwert) 14 (16), Selbstbeherrschung (Schmerzen unterdrücken) 9 (11), Überreden (Einschüchtern) 8 (10), Wildnisleben 9*

Schwarze Gaben: Als Paktierer kann jeder Blutbruder und jede Blutschwester individuell ausgestaltet werden. Häufig vertreten sind *Blutzauberei* und eine *dämonische Waffe*, aber auch die klassischen Gaben Xarfais. Mit steigender Verdammnis wächst auch die Verrohung des Paktierers.

Rote Hand: AT/PA +2/+2, INI +3, LeP +4, AuP +3, MU +2, KO +2, KK +1; **Sonderfertigkeiten:** *Hammerschlag, Kampfgespür, Schildkampf II (Schild-PA +2)*

Kampfverhalten: Ein Bluttempler will seinen Gegner nicht besiegen, sondern ihn vernichten. Er stürzt sich ohne Rücksicht auf sein eigenes Wohl in den Kampf und besonders, wenn ihn der häufig vertretene *Blutrausch* packt, gleicht er mehr einer wahn-sinnigen Tötungsmaschine als einem Menschen. Der Bluttempler bevorzugt den *Wuchtschlag* in allen Varianten, häufig als *Gezielter Schlag* geführt, um den Gegner zu verstümmeln. Aber auch unehrenhafte Angriffe aus dem *Hinterhalt* oder der Einsatz vergifteter Waffen sind ihm nicht fremd.



DIE BORBARADKIRCHE

„Wir glauben, weil wir wissen – wir glauben unbedingter, weil wir wollen!“
—Hochprophetin Azaril Scharlachkraut, neuzeitlich

KURZCHARAKTERISTIK

Die alte Kirche Borbarads, wie der Heptarch Xeraan sie sich erschaffen hatte und wie viele eingeweihte Gelehrte Aventuriens sie bis heute verstehen, existiert nicht mehr. Genauer gesagt, von dieser Kirche bestehen heute nur noch kleine, weitgehend unbedeutende Einzelteile und auch deren Dasein scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein. Auch die Splittergruppe der Borbaradianer um die Gegenmatriarchin Calandra, die sich in der Umbruchphase der Kirche mit Azaril um die Deutungshoheit stritt, ist in den Untergrund gedrängt worden.

Denn die Hochprophetin Azaril Scharlachkraut hat eigene Vorstellungen vom Wirken der Lehren Borbarads. Und sie ist gewillt diese Vorstellungen mit allen Mitteln und gegen alle Widerstände durchzusetzen.

Heutzutage kann man die missionierenden Wanderpriester der Kirche überall in Aventurien antreffen – und läuft vermutlich an ihnen vorbei, weil sie im Geheimen agieren. Offene Niederlassungen der Borbaradianer finden sich ausschließlich in den Schattenlanden – und es ist nicht immer gesagt, dass sie auch von wirklichen Kultmitgliedern geführt werden oder ob sich nicht ein skrupelloser Beutelschneider ihrer angenommen hat.

Vollständiger Name: ehemals: Heilige Kirche Unseres Herrn Borbarad und Seiner Schwarzen Mutter; heute: Kirche des Alveraniars des verbotenen Wissens

Gebräuchlicher Name: Borbaradkirche

Wappen: die rote siebenstrahlige Sphärenkrone auf schwarzem Grund

Wahlspruch: „Wolle das Wissen!“, vereinzelt auch „Jeder Mensch ein Magier!“

Herkunft: im Firun 1020 BF vom Heptarchen Xeraan in Mendena gegründet, fußt auf den Lehren des Borbarad

Persönlichkeiten: **Azaril Scharlachkraut** (*983 BF, Hochprophetin und Portifica Maxima), **Zurbaran der Rote** (*981 BF, Proprior des Borbaradials zu Mendena), **Almarick Korbinger** (*979 BF, Abt des Hauses des Schwarzen Einhorns zu Mendena), **Xamanotha von Gnaph'Caor** (*993 BF, Erzprälatin von Shamaham), **Muakim al'Assarbad** (*967 BF, selbsternannter Verkünder des Wortes Borbarads in Yol-Ghurmak), **Calandra** (*1011 BF, in den Untergrund gedrängte, selbsternannte Portifia Maxima und Trägerin des Sechsten Heilzeichens)

Personen der Historie: **Xeraan** (*950 bis 1029 BF, Heptarch; Gründer und erster Portifex Maximus der Kirche)

Beziehungen: in den Schattenlanden sehr groß, ansonsten hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Zitat: „Jeder von uns kann das Joch abschütteln, das die Götter den Sterblichen vor Äonen auferlegt haben. Mada hat es uns gezeigt, Borbarad hat es uns gezeigt: Der unbedingte Wille zum Wissen ist das Schwert. Und das Wissen um die Erlangung des Willens ist der Schlüssel.“

—Hochprophetin Azaril Scharlachkraut, neuzeitlich

Niederlassungen: Mendena (heilige Stadt des Kultes), Sardosk (Kloster und Siegesstele), Shamaham, Altzoll, Yol-Ghurmak, Eslamsbrück, Jergan

Besonderheiten: Azarils Wanderprediger sind heute die einzig wahre Kirche, daneben gibt es gerade in den Schattenlanden aber noch so manchen Borbaradtempel, in dem ein altgläubiger Xeraaniter sitzt

Größe: etwa 150 ‚Zauberpriester‘, dazu etwa doppelt so viele Gläubige

GESCHICHTE

„So lehrt Xeraan, der Hochprophet: Die Nächte, denen keine Tage folgen sind angebrochen. Zu Asche werden eure Worte, denn zu Asche bricht euer Wille. Er jedoch ist der zweite Portifex Maximus, dem der heilige Borbarad selbst den Schlüssel zu allen Pforten gab. Nur, wenn ihr über das beschränkte Siebteil eures

Geistes schaut und ewige Buße tut, seid ihr zu retten. Gebt euer Gold und Silber fort, eure Edelsteine und Schätze, sodass ihr befreit von derischer Last Erleuchtung findet.“

—aus einer Predigt der Borbaradkirche, von der KGIA um 1023 BF in Mendena aufgezeichnet



In den Jahren nach der *Schlacht in der Gorischen Wüste* **590 BF** bildeten sich schnell einzelne und von einander unabhängige Zirkel, die den Dämonenmeister verehrten und seinen Lehren weiter anhingen. Vor allem das Versprechen, das jeder Mensch ein Magier sein könne, lockte Anhänger herbei. Viele dieser Zirkel bildeten sich in Tobrien, wo die Borbaradianerin *Veluria von Greifenfurt* während der Kaiserlosen Zeiten gleich mehrer Zirkel begründete. Aber auch im Süden fassten die Borbaradianer Fuß, zum Beispiel mit den *Aslân al'ashtranim* (tul.: *Schüler der Sterne*), die unter dem sogenannten Betelmönch ein verborgenes Kloster im Khoramgebirge unterhielten und immer wieder Expeditionen in die Gor unternahmen. Es dauerte jedoch bis ins Jahr **1002 BF**, bis erste Gelehrte wie der Weißmagier Rohezal auf diese Umtriebe aufmerksam wurden und sie zu bekämpfen begannen. Im Zuge von Rohezals Nachforschungen wurde seine Agentin *Azaril Scharlachkraut* **1002 BF** zur glühenden Anhängerin des Dämonenmeisters. Im Verlaufe der nächsten Jahre begannen unterschiedliche Borbaradianer damit, über eine Rückkehr des Dämonenmeisters zu spekulieren und darauf hinzuarbeiten, so etwa *Liscom von Fasar* und erneut Azaril, die vielerlei Experimente durchführte, um Menschen ganz sicher mit der Gabe Zauberei auf die Welt zu bringen. **1011 BF** wurden bei einem dieser Experimente Calandra und Cairon geboren, die eine dämonische Gabe besaßen. Calandra sollte später zu Azarils ärgster Konkurrentin um die Führung der Kirche heranreifen.

Nach der Rückkehr Borbarads in die Dritte Sphäre im Jahre **1015 BF** gaben sich viele seiner Anhänger zu erkennen und schlossen sich ihm offen an. Schon bald nach der *Dritten Dämonenschlacht* **1021 BF** gelang es dem Magier Xeraan den Charyptoroth-Splitter aus der Dämonenkrone für sich zu erobern. Mit der Hilfe des Splitters und seiner *Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith* erschuf er sich das Reich Xeraanien, alsbald *Piratenküste* genannt. Er begann in Mendena Gold und andere Schätze zu horten und begründete kurz nach seiner Anerkennung als Heptarch die Borbaradkirche. Damit machte er sich zum Ersten unter den Erben des Dämonenmeisters und ließ diesen – nach seiner eigenen Interpretation – vergöttlichen. Tatsächlich betrachtete er die Kirche jedoch in erster Linie als Vehikel, um seine Taschen weiter mit Reichtümern füllen zu können. Xeraan nannte sich fortan Portifex Maximus und sorgte dafür, dass seine handverlesenen Prälaten in den Tempeln und Klöstern Borbarads Größe glorifizierten und seine eigene Macht demonstrierten. Der Staatskirche Xeraaniens gelang es, durch ausschweifende, wortgewandte, aber beinahe inhaltslose Predigten das Volk mit der Kraft eines ausgeklügelten Ritus' zu binden. Besonders die Heptarchen Galotta und Haffax beäugten den Kurs der Kirche eifersüchtig, unternahmen aber keine aktiven Schritte gegen den Kult. Allerdings hatte der Heptarch seine Rechnung ohne die wahren Gläubigen



gemacht: Zu Teilen Borbaradianer der ersten Stunde, zu Teilen Bekehrte. Zu Letzteren gehörte wieder die gleichermaßen eloquente wie fanatische Azaril, die davon überzeugt war, dass Borbarad niemals seine Existenz aufgegeben hatte, um Scharlatanen wie Xeraan den Weg zu ebnet.

Endgültig Xeraans Versagen gewahr geworden, Borbarads wahres Erbe antreten zu können, arrangierte Azaril Scharlachkraut mit einer geschickt-skrupellosen Reihe von Manövern die Ereignisse, die zum Sturz des Portifex Maximus im Jahr **1029 BF** führten. In der Verwirrung nach Xeraans Fall ernannte sie sich zur Hochprophetin und Portifica

Maxima der Kirche, als die ihre Anhänger sie schon lange begriffen hatten. Azarils Schülerin Calandra indes führte eine Rebellion gegen Azaril an und nahm ebenfalls den Titel der Portifica Maxima an. Ihr Bruder Cairon schrieb und schuf derweil große Teile einer neuen borbaradianischen Lehre und versammelte sie in einem Katechismus genannten Schriftwerk, mit dem die beiden sich eine ansehnliche Anhängerschaft sichern konnten. Dann schlugen Azarils Anhänger des Alveraniars des verbotenen Wissens erbarmungslos zu. Sie vernichteten Xeraans Kirche und ihre Strukturen und beinahe jede neue Strömung außer der ihren: Niemand aus Xeraans Kamarilla, kein Anhänger Calandras oder Cairons, der nicht rechtzeitig fliehen konnte oder sich vor dem eindringlichen Gedankenblick Azarils beweisen konnte, überlebte diesen Vernichtungsschlag. Ab **1030 BF** brachten Azarils Anhänger in den gesamten Schattenlanden, vor allem natürlich in Xeraanien, echte Reliquien und Artefakte des Dämonenmeisters sowie alle Schriften Borbarads, derer sie habhaft werden konnten, an sich und füllten ihre Kriegskassen. Tempelgebäude, Klöster und alles Unbewegliche überließen sie den Plünderern und selbsternannten Heilsbringern in Haffax' Gefolge. Dann verschwanden die Borbaradianer um **1032 BF** urplötzlich wie Nebel in der Morgensonne (Azaril hatte eine empfindliche Niederlage gegen Calandras Anhänger hinnehmen müssen), nur um ab **Herbst 1034 BF** in ganz Tobrien und sogar auf Maraskan wieder aufzutauchen. Die Umstrukturierung der Kirche durch Azaril war abgeschlossen, nachdem sie ihre Feinde erbarmungslos aus dem Untergrund angegriffen hatte. Es gelang Calandra, Cairons Katechismus in Umlauf zu bringen, der explizite Anweisungen für die Durchführung von Ritualen und Berichte über die sogenannten „Sieben Heilszeichen“ enthielt. Azaril hielt sich erst bedeckt, ging dann subtil und effektiv gegen die Verbreiter des Katechismus' vor. Schließlich vereinnahmte sie, als größte Schriftgelehrte und Schreiberin unter Borbarads Jüngern, das Werk für sich, nicht ohne es massiv bearbeitet zu haben.

Im Jahr **1036 BF** hat Azaril sich auch der letzten großen Widersacher entledigt. Ihre Wanderprediger beginnen mit der eigentlichen Mission: Menschen auf Borbarads Weg zu bringen. Sie selbst bringt ihre Experimente, Magie in den Sterblichen zu induzieren zu neuer Blüte.



DIE BORBARADKIRCHE HEUTE

»Borbarad-Xamanoth, Alveraniar des verbotenen Wissens, Ungeborener, Portifex Ultimus, erschienen und verbannt im Schwarz und Rot der Gorischen Wüste, wiedergekehrt im Schwarz und Rot der Sichelgebirge, vorbestimmter Herr im Schwarz und Rot der Zitadelle am Rande der Welt, Herr über Blut und Metall, du, dem Los im schwarzweißen Buch des Schicksals die Herrschaft über den Erdkreis bestimmt hat, Welterschütterer, du, der du gewohnt bist, dass alles, ob lebend oder nicht, antwortet, wenn du fragst, und gehorcht, wenn du befiehst, Scheider der Zeiten, Herr des Zwölften Zeitalters!«

—Erste Hymne der Azaril Scharlachkraut

Was sich auf den ersten Blick wie die schwärmerische Lieberklärung einer jungen Studiosa an ihren Lehrmeister liest, zeigt, dass Borbaradianer sich ausschließlich dem Besten unterwerfen. Niemandem ist es bisher gelungen, Borbarad zu übertreffen oder es ihm auch nur entfernt gleich zu tun. In magischer Hinsicht nicht, aber auch nicht im intellektuellen Vergleich. Er bleibt das Ideal, eben jener Mensch, der die Fesseln von Göttern und Dämonen abgeschüttelt hat, um ganz und gar er selbst und frei von allen Zwängen zu sein.

Im Gegensatz zum System, das Xeraan noch für seine Kirche vor Augen hatte – eine effektive Bereicherungsmaschine zu sein – nimmt Azaril Borbarads Lehren sehr ernst. Nachdem ihr Plan zur Schaffung eines strahlenden borbaradianischen Heerführers an Calandras Rebellion scheiterte, hat sie die Kirche wieder zu ihrem Ursprung zurückgeführt. Ihre Kirche besteht fast ausschließlich aus umherziehenden Zauberpriestern, die Borbarads Lehren in die Köpfe der Menschen bringen sollen. Ausgewählte Zauberpriester stehen den wenigen verbleibenden Tempeln und Klöstern vor, die Azaril nicht aufgeben wollte oder konnte. Allerdings ist die Hochprophetin äußerst gewissenhaft bei der Auswahl ihrer Anhänger und

DER KATECHISMUS

Als *Katechismus* wird seit dem Fall von Xeraans Borbaradkirche ein Handbuch der Unterweisung in den Grundlehren des Borbaradianismus bezeichnet. Sein Name geht auf das Vulgärbosparano zurück, und bezeichnet das „von oben herab Gesagte“. Der Katechismus sammelt die Lehren, die von Cairon aufgestellt wurden und die sechs sogenannte Heilszeichen umfassen, aus denen sich Gerüchten nach ein letztes, das erlösende Siebte Heilszeichen ableitet.

Die Reste von Calandras Rebellen sind noch immer bemüht, diese Auslegung von Borbarads Testament aus dem Verborgenen heraus unter das Volk zu bringen. Azarils Anhänger lehnen den Katechismus als Fessel des Geistes ab und seine Anhänger werden von den Wanderpredigern gnadenlos eliminiert. So finden sie genau dort Unterschlupf, wo sie angefangen haben zu rebellieren – in den alten Heimen der xeraanischen Borbaradkirche.

prüft sie sehr genau. Daher kennt sie jeden der wandernden Zauberpriester persönlich. Und wo jene beinahe ungreifbar erscheinen, und sich nur in den wenigsten Fällen untereinander kennen, da sie immer im Geheimen agieren, hat sie mit besonderen Vertrauten jene Orte besetzt, die in ihren Augen stets integer zu sein haben und die eine besondere Strahlkraft für die Anhänger Borbarads haben.

Die anderen Borbaradianer, die alte Tempel immer noch besetzen, hat Azaril entweder gezielt als Köder für ihre Feinde dort belassen oder die Hochprophetin ist schlicht noch nicht dazu gekommen, sie zu eliminieren.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Die Borbaradkirche polarisiert, so kann man viele Parteien nicht eindeutig als Freund oder Feind einstufen. Die *Weißer Gilde* und die *Kirchen der Zwölf*, allen voran die *Inquisition* der Praioskirche und die *Draconiter* der Hesindekirche, steht der Kirche und allen Borbaradkultisten restlos ablehnend gegenüber. Auch wenn man in der *Nanduskirche* Borbarad etwas differenzierter sieht, sind die Methoden der Borbaradianer ihnen zuwider. Nichtsdestotrotz finden sich in ihren Reihen auch solche Geweihte, die sich nicht scheuen, gemeinsam mit Borbaradianern das Wissen der Welt zu erkunden, um es zur Gänze begreifen zu können. Ähnliches gilt für die Mitglieder der *Schwarzen Gilde*. Einige lehnen den Borbaradianismus als Schule ab, die das Denken in genau eine Richtung lenkt, andere lassen sich von dem Versprechen auf ungehemmte Freiheit des Geistes locken. Das Verhältnis zu anderen philosophischen Strömungen der Schattenlande, vor allem den *Anhängern der göttlichen Familie* in Transsilien, ist ebenfalls angespannt. Vor allem aber deswegen, weil die Borbaradianer in ihnen dieselben Strukturen erkennen, die sie bekämpfen. Sie betrachten diese Strömungen daher gerne als Werkzeug, das man einsetzen kann, um größtmögliche Verwirrung zu schaffen.

Die verbliebenen *Heptarchen*, die auch ein Erbe Borbarads für sich beanspruchen, vor allem Fürstkomtur Helme Haffax als einer der letzten Erwählten des Dämonenmeisters, stehen Azarils Plänen eher wohlwollend gegenüber, solange sich die Kirche nicht in ihre Belange einmischt. Ohnehin haben Haffax und Azaril von allen Heptarchen das beste Verhältnis zueinander.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

»Vollkommenheit ist etwas, das nur der wagemutige Weise zu erkennen imstande sein wird.«

—aus: Borbarads Stimme, *siebter Vers*

Die Zauberpriester der Kirche sind meist auf Wanderschaft und geben sich selten offen zu erkennen. Dabei benutzen sie vielerlei Verkleidungen, aber meistens ziehen sie mit ihrem Leibwächter in der ihnen zugewiesenen Region umher, um sich der Bevölkerung durch das Bannen von dämonischem Wirken als Heiler und Antimagier zu präsentieren, als Ge-



lehrte in Schriften oder mit kurzen öffentlichen Auftritten den Weg des Nandussohns zu preisen oder geheime Treffen und Kulthandlungen durchzuführen.

Bei solchen Kulthandlungen sind die Farben der Borbaradkirche auch weiterhin Schwarz und Rot, die immer wieder mit Borbarads Erscheinen in Verbindung gebracht werden. Die Symbole der Borbaradianer sind die siebenstrahlige Dämonenkrone, die sie allerdings als *Sphärenkrone* bezeichnen, sowie die segnende, sechsfingerige Hand.

Auch wenn im Volksglauben der Schattenlande die Verehrung der Schwarzen Mutter weit verbreitet ist, behauptet die Kirche nie, dass es sich bei dieser um Borbarads leibliche Mutter handelt. Die unter Xeraan verbreiteten Darstellungen der „Schwarzen Mutter mit dem Borbaradknaben“ sind vielerorts bereits Bildnissen gewichen, die die beiden gleichwertig, teils als Kampfgenossen, teils als Liebespaar zeigen. Die Schwarze Mutter wird dabei als Verdunkelte Mada begriffen, als die Magiebringerin nach ihrem Fall, und sie wird als Beschützerin der Welt und Patronin von Lebens- und Astralkraft hoch verehrt.

Bei den ‚Messen‘ und bei rituellen Handlungen tragen borbaradianische Priester stets schwarzrotes Ornat: die einfachen Ränge eine schwarze Kutte mit kleinen roten Sphärenkronen, die höheren Eingeweihten darüber ein rotes Skapulier mit schwarzen Sphärenkronen auf Brust und Rücken, die Hochprophetin bei ihren (wenigen) öffentlichen Auftritten eine rote Robe, darüber einen ärmellosen schwarzen Mantel mit der roten Sphärenkrone.

Borbarads Enthüllung (2. Rahja), *Borbarads Verkörperung* (22. Boron) und *Borbarads Entrückung* (23. Ingerimm) gelten als Feiertage des Kults, wobei am letzteren Tag auch die Einweihungsfeierlichkeiten für die neuen Priester beginnen.

STRUKTUR

Noch zu Xeraans Zeiten war die Struktur der Kirche allein auf ihren Patriarchen, also Xeraan selbst, zugeschnitten, der sich *Portifex Maximus* und *Hochprophet* nannte. Es folgten in der relativ flachen Hierarchie die *Erzprälaten*, *Prälaten*, *Propheten* und letztlich die *Probanden*.

Heute ist die Kirche des Alveraniars des verbotenen Wissens zu ihren Wurzeln zurückgekehrt. Die Wanderprediger, *Zauberpriester* genannt, bilden das Rückgrat der Gemeinschaft. Auf sie und ihr behutsames, einflüsterndes Wirken stützt sich die ganze Idee Azarils, Borbarads Lehren subtil zu verbreiten, um von Innen her die große Revolution zu erzwingen. Nur wenige Tempel, neben den berühmten in den Schattenlanden, vor allem an der Piratenküste, dienen als Orte für öffentliche Predigten.

Die Kirche des Alveraniars des verbotenen Wissens ist in Zellen aus jeweils drei zauberkundigen Mitgliedern organisiert. Jeweils ein Mitglied kennt seine beiden Mitbrüder und eine weitere Person außerhalb des Kreises. Die Mitglieder dieser Zellen sind räumlich so benachbart, dass sie sich schnell Hilfe leisten können; die Gläubigen gehören jeweils der Zelle, nicht einem einzelnen Priester an. Aus den Reihen der Gläubigen rekrutieren sich jeweils auch die Leibwächter der Zauberpriester, die diese auf allen längeren Reisen be-

gleiten (und die im Lauf der Zeit auch meist zu Eingeweihten werden).

Über dieser verbundenen Struktur steht der *Rat der Sieben Eingeweihten*, der die Hochprophetin bei liturgischen, organisatorischen und magietheoretischen Fragen berät und dem auch die Reinhaltung der Lehre und die Überprüfung von höheren Eingeweihten obliegt, die sich von der Lehre entfernt haben. Insgesamt ziehen derzeit in den Schattenlanden etwa einhundert borbaradianische Zauberpriester durch die Lande, außerhalb davon gibt es vielleicht noch einmal halb so viele. Und allein Azaril kennt sie alle.

AUFNAHME

Die wandernden Zauberpriester ziehen mit ihren Leibwächtern, die sich aus den Reihen ihrer Gläubigen rekrutieren, durch die Lande. Und jene Leibwächter sind für gewöhnlich die, die beizeiten in die Kirche initiiert werden. Aber auch jene Gläubigen, die sich in den Augen der Priester bewiesen haben und denen Willenstärke, Forschergeist und Wissensdrang innewohnen, können zu Zauberpriestern geweiht werden, wie sich die Borbaradianer unter Azaril nennen.

Ist ein Aspirant anerkannt worden, so beginnt an *Borbarads Entrückung* (23. Ingerimm) für ihn die Einweihungszeremonie und zugleich die härteste Prüfung seines Lebens – nämlich die Versuchung der Hochprophetin, die sich mindestens bis zum 2. Rahja erstreckt, dem Tag von *Borbarads Enthüllung*. Es hat bereits Einweihungen gegeben, die sich über mehr als einen Monat hingezogen haben und vor allem kommt es häufiger vor, dass ein Aspirant die Zeremonie gar nicht überlebt – oder sie nur halbwahnsinnig abschließt.

Bei dem Einweihungsritual kommt eine schwarze, sechsfingerige Hand aus Endurium zum Einsatz, die die Spitze eines dunklen Stabes bildet. Es heißt, dass Azaril stets diesen Stab nutzt, um die neuen Priester einzusegnen. Nach dem Ritual können die Aspiranten zumeist wirklich zaubern und erlangen Zugriff auf die Zaubersprüche der borbaradianischen Repräsentation. Dass der Name des Stabes Uridabash lautet, ist hingegen ein unbestätigtes Gerücht.

Für höhere Weihegrade sind gefährliche Pilgerreisen erforderlich, neben Orten in Tobrien etwa an den Rand der Gor oder in die Weidener Wüstenei. Später kommen dazu Prüfungen, die Azarils Plänen dienen und die Versuchungen, Diebstähle sowie das Beseitigen unliebsamer Personen umfassen können.

DIE LEHREN BORBARADS

»Vergänglichkeit, Sterblichkeit, ein Rätsel, das es zu enträtseln gilt für Sterbliche; verlorenes, unbekanntes Wissen jenseits der Grenze, die Kleingeistigkeit und Angst gezogen haben.«

—aus: Borbarads Testament, *Kopie der Hallen der Weisheit zu Kuslik*

Kern der borbaradianischen Lehre unter Azaril ist weniger die Verehrung Borbarads als Person, sondern die Verheißung, dass ein jeder Sterbliche mittels des borbaradianischen Wissens und genügend Willenskraft zum Zauberer und frei von göttlichen und weltlichen Zwängen werden könne.



Allerdings warnen die Borbaradianer von vornherein, dass der Weg zu diesem Ziel ausnehmend anstrengend ist – allein der Preis, die erreichte Freiheit, wird glorifiziert. Dabei wird einem Interessierten immer wieder vorgebetet, dass jedem, der auf dem Weg zur Freiheit stolpere, aufgeholfen würde. Wer den Weg gänzlich scheut, der verdammt sich selbst dazu, nicht mehr als Vieh zu sein – und hat mithin kein Mitleid zu erwarten.

In den höheren Einweihungsgraden muss der Borbaradianer erfahren, dass alle diese Aussagen tatsächlich bitterernst gemeint sind: Der Weg *ist* schwierig. Immer führt er über einen Minderen Pakt und die schmerzhaft Lösung aus selbigem. Die Zusammenarbeit der Kultisten wird durch spezielle Rituale quasi erzwungen, wer jedoch kein Durchhaltevermögen aufweist, bleibt schließlich auf der Strecke; die Uneingeweihten werden nur als Mittel zum Zweck gesehen.

Zu den höheren Mysterien der Kirche gehören die Kernaussagen des moderaten Zweigs der Magierphilosophie: Dass die Götter zwar ursprünglich, aber in ihrer Macht begrenzt sind, ergänzt um die Aussage, dass diese Begrenztheit sie zänkisch und neidisch gemacht hat.

Die Rituale, die die Seele eines Borbaradianers nach dem Ableben „in die Freiheit“ geleiten sollen, ähneln ebenfalls denen der moderaten Magierphilosophen, während einige Mysterien und Einweihungsstufen wohl der Nanduskirche abgeschaut sind. Gerade im Umfeld dieser Weltanschauungen versuchen Wanderpriester der Borbaradkirche Fuß zu fassen und Mitglieder zu rekrutieren. Dass das von Zeit zu Zeit dazu führt, dass Magierphilosophen, Nandusanhänger, Ilaristen, Madaschwestern und Borbaradianer von den orthodoxen Zwölfgötterkirchen in einen Topf geworfen werden, wird billigend in Kauf genommen.

DER VOLKSGLAUBE

Innerhalb der Schattenlande hat sich weithin eine besondere Form des ‚Volksborbaradianismus‘ entwickelt und rasant verbreitet. Viele der einfachen Menschen der Schattenlande begreifen den Nandussohn als Schutzheiligen gegen neidische Götter und unmenschliche Dämonen, als Patron der Wege und des Wissens, sowie als ‚Schwert und Schild des Geistes‘. Gerade die einfache Bevölkerung verehrt Borbarad so, weil sie sich erhoffen, dass er sie aus ihrer Knechtschaft befreien kann, in die die Dämonenpaktierer und Heptarchen sie gestoßen haben – und aus denen die Zwölfgötter sie nicht errettet haben. Auch die Schwarze Mutter wird weithin als Schutzheilige verehrt, als ‚Beschützerin der Welt‘, erhoffen sich die einfachen Leute ihre Hilfe gegen alle übernatürlichen Fährnisse.

Die Borbaradkirche stärkt diesen Volksglauben und hat bei den einfachen Leuten eine Volksmedizin verbreitet, die auf der Wirkung von Anti-Donaria beruht und tatsächlich eine (wenn auch mindere) Wirkung gegen Dämonen aufweist.

WICHTIGE TEMPEL UND KLÖSTER DER BORBARADKIRCHE

Seit dem Untergang von Xeraans Borbaradkirche unterhält die Gemeinschaft nur noch wenige feste Niederlassungen, einerlei ob Tempel oder Kloster. Fast alle sind in den Schattenlanden zu finden:

☛ Immer noch Herz der Kirche ist das **Borbaradial** zu Mendena. Über den runden Innenhof, in den die Blutrinnen eines Opferheptagramms eingelassen sind, kann man Schreine der Erzdämonen in der ringförmigen Anlage betreten. Gegenüber des Eingangs befindet sich der Schrein Borbarads, dargestellt als Retter der Welt, die sechsfingerige Hand zur segnenden Allherschergeste erhoben. Hier wird beständig aus Borbarads Testament vorgetragen und die Stimme des Cantors wird auf magische Weise zu einem sphärischen Choral vervielfacht.

☛ Das **Haus des Schwarzen Einhorns** zu Sardosk ist eines der wichtigsten Klöster der Borbaradianer. Der trutzige, von einem kleinen Wassergraben umgebene Bau etwas außerhalb der Stadt war früher ein Wehrtempel der Travia und Peraine. Hier werden viele der reisenden Zauberpriester ausgebildet, darin geschult, die borbaradianischen Zauber zu meistern und gestählt, um in Diskussionen stets rhetorisch die Oberhand zu behalten.

☛ Im **Turm des Kristallgötzen** zu Yol-Ghurmak huldigt und opfert man dem Dämonenmeister und seiner Schwarzen Mutter. Und genau hier werden noch heute die unheiligen Glasdämonen gefertigt, die in vielen Zirkeln von Borbaradianern benutzt werden, um den Minderpakt zu vermitteln und aus gewöhnlichen Menschen Zauberer zu machen.

☛ Das **Haus der letzten Geheimnisse von Gnaph'Caor** zu Shamaham ist ein sehr vermöglicher Borbaradtempel, in dem darüber hinaus viele der Artefakte des Dämonenmeisters aufbewahrt werden.

☛ Der **Tempel des Wegbereiters** zu Altzoll ist ein Prunkbau, der vor allem den Volksborbaradianismus stärken soll. Aufwändige Prunkbögen aus weißem Marmor machen den Tempel zu einem kalten Bau von menschenverachtender Eleganz. Der Goldlack, mit dem Erkerdächer, Paneele und Wandornamente geschmückt wurden, soll gar aus geschmolzenen Schätzen Xeraans hergestellt worden sein. Beeindruckt von der Pracht kehren hier viele Hilfesuchende ein, um vor dem kristallinen Abbild des Alveraniars des verbotenen Wissens zu beten oder in den weitläufigen Gärten des Tempels zu wandeln.

☛ Der **Tempel des Endlosen Heerwurms** zu Eslamsbrück beherrscht mit seiner kolossalen Architektur das Zentrum der Stadt. Komplette aus schwarzem Basalt erschaffen, stechen die blutroten Fenster und das in gleicher Farbe gehaltene Portal eindrucksvoll hervor. Von seinem Kuppeldach hat man zudem einen hervorragenden Blick auf das Pandämonium in gut zwei Meilen Entfernung – und genau das wollen die Borbaradianer auch im Auge behalten.

☛ In ganz Tobrien scheint es versteckte Kultplätze zu geben, während die Treffpunkte im Rest des Mittelreiches und dem Lieblichen Feld, auf Maraskan und in anderen zwölfgöttlichen Landen beinahe ausschließlich Hinterzimmer und Keller sind.

Es heißt, es existiere ein Kloster in den Beilunker Bergen, in das sich Azaril zur Meditation zurückziehe, doch konnten diese Gerüchte bisher nicht hinreichend bestätigt werden





WAS DEPKT/DEPKEN ... ÜBER DIE BORBARADKIRCHE

- der Bund des Weißen Pentagramms:** „Gemeingefährliche Wirtköpfe, die die Ordnung der Welt und das Seelenheil ihrer Anhänger gefährden.“
- die Bruderschaft der Wissenden:** „Ihre Lehren und Mittel bringen jeden aufrechten Menschen in Gefahr. Und sie wissen nicht mit welchen Kräften sie spielen.“
- der Adel des Mittelreichs:** „Verräter, allesamt. Jeder von ihnen gehört erschlagen ohne Milde, denn erinnert euch, was die Anhänger des Dämonenmeisters für ein Elend über die Welt gebracht haben.“
- die Kirchen der Zwölf:** „Derjenige, den sie anbeten, hat gegen alle Gesetze verstoßen, die die guten Götter uns aus gutem Grund gegeben haben. Er fiel unter das Anathema der Zwölf, und so soll es auch seinen Jüngern ergehen.“

WAS DEPKT DIE BORBARADKIRCHE ÜBER...

- ... **den Bund des Weißen Pentagramms:** „Sie fesseln sich in Gedanken selbst und sind zu feige ihr wahres Potenzial zu erkennen.“
- ... **die Bruderschaft der Wissenden:** „Sie sind uns artverwandt, aber zu selbstverliebt und dann auch ängstlich, um den letzten Schritt zu gehen. Den ersten auf Borbarads Pfaden.“
- ... **den Adel des Mittelreichs:** „Sie nehmen sich ein Geburtsrecht heraus, dass nicht durch ihre Taten gerechtfertigt wird. Über lang werden die Kaiser, Könige und der ganze Rest fallen oder sich beweisen müssen.“
- ... **die Kirchen der Zwölf:** „Die Anhänger des Nandus sind uns nahe, aber sie haben ihre Fesseln noch nicht ablegen können. Mit Anleitung können sie unsere Verbündeten werden, wohingegen die Diener des Praios derart engstirnig sind, dass ihnen nicht zu helfen ist.“
- ... **die Dämonenpaktierer:** „Dämonen sind Werkzeuge, keine Wesen, die man verehrt oder die als Gesellschaft oder Zeitvertreib dienen. Sie haben sich selbst gebunden, obwohl sie Freiheit suchten. Verdammenswert!“

BEDEUTENDE MITGLIEDER DER BORBARADKIRCHE

☞ Hochprophetin **Azaril Scharlachkraut** (*983 BF, 1,90 Schritt, kurze schwarze Haare und schwarze Augen) ist eine brillante Magiethoretikerin und meisterliche Philosophin. Sie ist eine zu allem entschlossene religiöse Fanatikerin, aber Herrin ihrer Sinne, Gedanken und Gefühle – keinesfalls eine Dämonendienerin. Außerhalb ihrer Missionstätigkeit als Hochprophetin und Portifica Maxima widmet sie sich der Erforschung von Borbarads Versprechen, dass jeder Mensch ein Magier sein könne, indem sie versucht, in eigentlich nichtmagischen Personen Zauberkräfte zu induzieren und zu aktivieren. Dabei hat sie bereits einige Erfolge vorzuweisen, aber noch ist die von ihr verbreitete Methode nur für auserwählt willensstarke Personen geeignet

(und die für ein breiteres Publikum gedachte Art noch zu ‚experimentell‘). Azaril ist freundlich und offen und liebt den philosophischen Disput, aber sie bleibt berechnend und extrem gefährlich.

☞ Abt **Almarick Korbinger** (*979 BF, bullig, Amazeroth-Paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis) steht dem Kloster in Sardosk vor und ist ein enger Vertrauter Azarils, die ihm auch die Ausbildung der Wanderprediger überlässt. Als einer der Sieben Eingeweihten hat er großen Einfluss auf den Kurs der Kirche.

☞ Die Äbtissin des Borbaradtempels von Shamaham, **Xamanotha von Gnaph’Caor** (*993 BF, blonder Dutt, durch dämonischen Nachhall verzerrte Stimme) ist eine gefallene Nandusgeweihte und Iribaar-Paktererin (Zweiter Kreis), die eine hohe Summe demjenigen versprochen hat, der ihr Amazeroths Schlüssel zur letzten Pforte des Wissens beschafft, der sich in Yol-Ghurmak befinden soll. Auch sie ist eine der Sieben Eingeweihten. Almarick und Xamanotha haben sich Azarils Vertrauen dadurch errungen, dass sie sich tatsächlich aus einem Kreis der Verdammnis befreien konnte und er seit Jahren den Versuchungen trotzt und nie tiefer in die Verdammnis einfuhr.

☞ Der Prophet **Muakim al’Assarbad** (*967 BF, 1,69 Schritt, blaue Augen, beleibter Tulamide mit hüftlangem öligen Zopf, Rashduler Dämonenbeschwörer) kam als höchster geistlicher Repräsentant Xeraaniens nach Yol-Ghurmak – und als Spitzel. Nach dem Ende Xeraans blieb er in der Dämonenstadt, da er sich hier mehr erhoffte als in Mendena. Er nennt sich selbst *Verkünder des Wortes Borbarads* 🦋I.



AZARIL SCHARLACHKRAUT



☛ Der Jerganer Prophet **Myrdon Zhayadan** (*985 BF, wohlbeleibt, Bassstimme), ist von seinen Verbündeten abgeschnitten und in seiner Verzweiflung diente er sich Iradon Kohlenfeld an, der den in Punin ausgebildeten Magier heimlich als magischen Berater nutzt. Dass Myrdon vor kurzem einen Pakt mit Amazeroth geschlossen hat, hat ihn auf Azarils Liste von Personen gesetzt, die streng überwacht werden.

☛ Die Hohepriesterin von Eslamsbrück **Katra Voltana** (*999 BF, zierliche aschblonde Magierin mit grünen Augen, in Thorwal ausgebildet) ist eine Meisterin der Hellsicht und exzellente Kennerin der Dämonologie, die selbst nie einen Pakt einging. Diese Standfestigkeit hat Azaril sehr beeindruckt, so dass sie ihr die Wacht über das Pandä-

momium und alle Umtriebe von Dämonenanbetern übertragen hat. Diese Funktion übt sie auch im Rat der Sieben Eingeweihten aus.

☛ Die ehemalige Gegenmatriarchin **Calandra** (*1011 BF, rothaarig, temperamentvoll) fristet nach ihrer Niederlage ein Schattendasein. Den Sieg ihrer skrupellosen Mentorin will sie nicht anerkennen und flieht mit einer Handvoll Anhängern vor deren Häschern von einem Versteck zum nächsten. Calandras Vision einer „Neuen Kirche mit menschlichem Antlitz“ findet zwar immer wieder neue Befürworter, doch werden diese von den zahlenmäßig überlegenen Wanderpredigern Azarils in der Regel schnell eingeschüchtert oder vereinnahmt.

GEHEIMNISSE DER BORBARADKIRCHE

DER PAKTBRUCH

Der Weg zum echten Borbaradianer führt immer über einen Minderen Pakt mit Amazeroth, so wie schon die alten Zirkel es mit ihren Glasgötzen praktiziert haben. Allerdings hat Azaril eine anstrengende und kräftezehrende Methode entwickelt, wie man diesen Minderpakt brechen kann, ohne dabei die Gabe der Zauberei (und auch die borbaradianische Repäsentation) zu verlieren. Dieses Geheimnis hütet sie eifersüchtig und bisher ist es allein Calandra gelungen, es ihr zu entreißen. Da Calandra aber das tiefe magietheoretische Verständnis Azarils fehlt, ist es ihr und ihren Anhängern bislang nicht gelungen, das Geheimnis des Paktbruchs anzuwenden.

☛ I: DAS ZEUGNIS DER LETZTEN TAGE

1036 BF taucht eine junge Borbaradianerin namens *Tharsonia* in Yol-Ghurmak auf, geboren im Jahr von Borbarads Enthüllung, aufgezogen und unterwiesen im mendenischen Borbaradial. Sie ist eine langjährige Gehilfin von *Zurbaran dem Roten*, dem Verkünder der Letzten Tage, und stahl ihrem Lehrmeister ausgesuchte Orakelsprüche, um sie in Yol-Ghurmak zu veröffentlichen. Die Orakelsprüche stammen tatsächlich von *Zurbaran dem Roten*, der sich seit Jahren mittels Schlafentzug und Rauschmitteln in immer höhere Bewusstseinssphären treibt, um aus den gewonnenen Erkenntnissen und Einsichten in das Schicksal ein umfassendes prophetisches Werk niederzulegen. Seine größtenwahnsinnige Chronik des Weltenbrandes, *Die Prophezeiungen der letzten Tage*, entspringt tatsächlich einer prophetischen Gabe, doch anstatt in der fernen Zukunft liegen seine Gesichter viel näher an der Gegenwart, als er ahnt – und kündigt vom Untergang der Heptarchien, etwas, das Zurbaran nicht in seinen kühnsten Träumen erwartet.

DER LEBENDE KÖDER

Der Prophet *Muakim al'Assarbad* gehört ebenfalls zu Azarils besten Leuten: Das ist allerdings ein gut gehütetes Geheimnis des Rats der Sieben Eingeweihten. Öffentlich werden Muakim sogar Ambitionen nachgesagt, die Kirche übernehmen zu wollen und zur ‚ersten Lehre Xeraans‘ zurückzuführen. Allesamt Gerüchte, die Muakim selbst gestreut hat, damit verschiedene Kräfte der Schattenlande in ihm einen Feind Azarils sehen und fatalerweise vertrauen. Gerade Calandras Anhänger hofft Azaril damit aus der Reserve zu locken.

☛ II: DAS BORBARADIAPERKLOSTER IN DEN BEILUNKER BERGEN

In den Beilunker Bergen liegt ein abgelegener größerer Bergbauernhof, der von Azarils Borbaradianern ausgebaut wurde – jedoch nicht zum Kloster, sondern zur tödlichen Falle. Hier lagern zwar etliche Kopien borbaradianischer Schriften, und die Gebäude könnten auch asketisch lebende Gäste beherbergen, doch der Hauptzweck der Anlage ist es, Suchende anzulocken und damit Ressourcen von Gegnern zu binden, gleich, ob es sich um Praioten aus Beilunk oder Nekromanten aus der Warunkei handelt. Der Gutshof ist mit magischen, alchemistischen und mechanischen Fallen gespickt, die allesamt Tod oder Wahnsinn hervorrufen sollen und die einmal jährlich gewartet werden. Ein echtes, nur mit magischen Hilfsmitteln erreichbares und zu Zeiten Xeraans zu enormer Größe und Pracht ausgebautes Refugium liegt versteckt in den Bergwäldern der südlichen Schwarzen Sichel und wird von den wenigen Eingeweihten als Gegenstück zum Altzoller Tempel des Wegbereiters betrachtet.



DIE BORBARADKIRCHE IM SPIEL

Mitglieder der Borbaradkirche können überall in Aventurien auftauchen, gerade aber dort, wo es Wissen zu gewinnen gilt, vor allem, wenn dieses Wissen magischer Natur ist. Azaril hat bereits einen guten Teil des Wissensschatzes der norbardischen Zibiljas beziehungsweise der alhanischen Zauberpriesterinnen geplündert. Und das Erlernen von Zauberwerk sowie die Weiterbildung von Geist und Körper, um sich dem Ideal des ‚Neuen Sterblichen‘ anzunähern, ist eine der Hauptantriebsfedern der wandernden Zauberpriester. Vervollkommnung ist eine ihrer Lebensmaximen. Daher sind Borbaradianer fast überall dort anzutreffen, wo bahnbrechende Neuerungen und Erfindungen gemacht oder wo bedeutende Altertümer und Schriften wiederentdeckt werden.

DIE BORBARADKIRCHE ALS FEIND DER HELDEN

Stellen sich die Helden zwischen einen Zauberpriester und das, was er gerade zu erlangen trachtet, dann zögert dieser keinen Augenblick, die Helden aus dem Weg zu räumen. Dabei bedient er sich aller Mittel, die ihm zur Verfügung stehen, sei es ein schneller Dolchstoß aus dem Hinterhalt, ein potentes Gift in einem hingereichten Glas Wein oder seine Zauberei. Auch vor dem Einsatz von Dämonen schrecken Borbaradianer nicht zurück.

DIE BORBARADKIRCHE ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Auf der anderen Seite kann es vorkommen, dass ein Zauberpriester den Helden zur Hilfe kommen kann. Vor allem in den Schattenlanden kann ein wandernder Borbaradia-

ner in seiner Funktion als umherziehender Dämonenbanner Helden das Leben retten. Und meist verlangt er dafür auch kaum eine Gegenleistung. Ob seine Lehren in den Köpfen der Helden weiterwirken, wird hingegen nur die Zeit zeigen.

Wandernder Zauberpriester

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13
FF 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 7

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 31 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer; Arroganz 6, Neugier 6

Sonderfertigkeiten: mehrere Kulturkunden, Eiserner Wille I

Talente: Selbstbeherrschung 10, Menschenkenntnis 12, Überreden 10, Überzeugen (öffentliche Rede/Predigt) 10 (12), Magiekunde 10

Zauber: BRENNEN, TOTES STOFF! 7, EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH! 10, HARTES SCHMELZE 8, HERZSCHLAG, SCHWARZER SCHRECKEN 10

Erfahrener Wanderprediger: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, MU +1, KLI+, IN+1, CH+1, höhere relevante Talente und Zauber.

Kampfverhalten: Wanderprediger sind selten allein unterwegs, so dass sie den Kampf oft ihrem Leibwächter überlassen. Sie greifen eher von hinten an und sind im Kampf immer bestrebt, ihr Gegenüber mittels eines SCHWARZEN SCHRECKENS oder EIGNE ÄNGSTE schnell auszuschalten.



BRABACISCHE VEREINIGTE OCCIDENTAL-COMPAGNIE

»Die Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie sucht auf-richtige Recken, Handwerker und Matrosen! Um Reichtum und Ruhm des Königreichs am Kap zu mehren, bieten wir all jenen, die aufrechter Gesinnung sind, eine Anstellung in unse-ren Diensten. Fremde Gestade, abenteuerliche Reisen und eine

gute Heuer sind der Lohn der Berufenen. Entbehrungen und Unbill hingegen gibt es – anders als manch verleumderische Zunge behaupten mag – kaum auf den Schiffen und in den Niederlassungen der Compagnie. Meldet euch bei ...«
—Auszug aus einem Aushang in Vinay, 1037 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Unter der Flagge der Brabacischen Vereinigten Occidental-Compagnie segeln vom Königreich Brabak aus Schiffe an die Gestade Uthurias und des Güldenlands. Sie ist eine Handels-gesellschaft, die binnen dreier Jahre zu einer Institutio-n wurde, die das Potential hat, sich auch mit kleinen und mittleren Handelsgesellschaften anderer Reiche messen zu lassen. Ein solch rasanter Aufstieg jedoch bringt äußere und innere Missgunst ebenso mit sich, wie löchrige Strukturen, die deutlich machen, dass noch einiges an Arbeit zu tun ist.

Gebräuchliche Namen: BVOC, ‚die Compagnie‘

Wappen: ein von einer schwarzen Harpyie gehaltenes braunes Steuerrad auf gelb; die Himmelsrichtungen W, S, O drum herum

Wahlspruch: keiner

Herkunft: Brabak, Gründungsjahr 1035 BF

Persönlichkeiten: **Gaiomo Geraucis** (*1001 BF, Mit-glied des Handelsrats seit 1037 BF)

Personen der Historie: keine

Beziehungen: sehr groß in Brabak, sonst gering

Finanzkraft: ansehnlich (im Bedarfsfall durch Anlei-hen vergrößert)

Zitat: „Wir vertreten hier die Krone! Natürlich dürfen wir das!“

—Gouverneur von Porto Sancta Elida

Niederlassungen: Brabak, Nagra, Porto Mizirion (Güldenland), Porto Sancta Elida (Uthuria), Porto Korisande (Archipel der Risso)

Besonderheiten: Die BVOC verfügt über einige bra-bakische Hoheitsrechte in den Kolonien.

Größe: schwankend; ca. 500 mit allen Matrosen, Handwerkern, Kämpfern etc.; Tendenz steigend

GESCHICHTE

Die Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie erfuhr in ihrer kurzen Geschichte einen recht steilen Aufstieg. Ge-gründet wurde die Handelsgesellschaft auf Initiative der gro-ßen brabakischen Familie *Geraucis* Anfang **Tsa 1035 BF** in Brabak selbst. Ihr geistiger Ursprung allerdings geht streng genommen auf einen Geheimnisverrat zurück. Auf undurch-sichtigen Kanälen gelangte ein unzensierter Teil des eigent-lich selbst für den Bündnispartner in der *Goldenen Allianz* streng geheimen Logbuchs der horasischen Schivonelle *Prin-zessin Lamea* in die Hände der Familie. Die *Lamea* war im Jahr **1023 BF** unter dem Kommando Admiralin Harikas ni Coalgha, genannt ‚die Rote‘, mit zwei weiteren Schiffen in See gestochen und nach einer etwa sieben Jahre währenden Odyssee an der Küste des Westkontinents im Jahr **1030 BF** ins Horasreich zurückgekehrt. Von ihrer Fahrt brachte sie ei-nige wertvolle Handelswaren nach Aventurien. Dies war für

die Geraucis Grund genug die gefährlichen, aber bei Gelingen lukrativen Fahrten ins Güldenland zu planen. In dem Log-buch-Auszug wurde eine geschützte und nur schlecht einzuse-hende Bucht im Shindrabarischen Archipel des Güldenlands erwähnt, die als Ausgangspunkt für mögliche Aktivitäten mit Schiffen wie geschaffen schien. Obwohl die Geraucis die fi-nanziellen Mittel durchaus besessen hätten, scheuten sie sich doch, das Risiko allein zu tragen, und begannen Gespräche mit den Familien *Hammerfaust* und *Zeforika* zu führen. Die Wahl dieser Familien war dabei keineswegs zufällig. Während die Geraucis das Gros der Reederei-Geschäfte im Königreich am Kap kontrollierten, befand sich die in der Stadt Brabak stehende, zu diesem Zeitpunkt einzige Werft des Königreichs im Besitz der Familie Zeforika. Die Familie Hammerfaust wiederum hatte in Vergangenheit und Gegenwart bekannte und fähige Schiffsführer des Königreichs hervorgebracht, de-



ren Wissen seit Generationen innerhalb der Familie weiterge-
reicht worden war. Für jede der Familien barg die Gründung
einer gemeinsamen Gesellschaft durchaus Vorteile, insbeson-
dere auch in ihrer wirtschaftlichen Bedeutung innerhalb des
Königreichs einerseits, aber andererseits auch aventurienweit.
Die Konkurrenz aus dem Ausland hatte in den vorhergehen-
den Jahren den Druck auch in Brabak erhöht, so dass ein teil-
weises Zusammengehen in einer gemeinsamen
Unternehmung Vorteile versprechen muss-
te. Ebenso erhofften sich die fraglos
patriotischen großen Familien Bra-
baks auf diese Weise, neben einer
Mehring des eigenen Wohlstands
einen Prestigegewinn für das in ihren
Augen unterschätzte Königreich.
Trotz aller Vorsichtsmaßnahmen sic-
kerten während der geheimen Unter-
redungen mit König *Mizirion III.*
de Sylphur von Brabak in den Monaten
Firun-Tsa 1035 BF Informationen
über die Pläne der drei großen Famili-
en durch. Dies führte zu vehementen
Protesten der anderen großen Famili-
en, und besonders der Familie Bocadilio
in der Audienza – fürchteten diese doch
Nachteile für sich selbst. Gegen diesen Wider-
stand aber erteilte Mizirion III. die Konzession zur
Gründung der Brabacischen Vereinigten Occi-
dental-Compagnie und sicherte ihr – gegen
eine entsprechende Zahlung – zeitlich un-
begrenzt das brabakische Monopol auf den
Güldenlandhandel urkundlich zu. Auch die
Erlaubnis zur Errichtung einer weiteren Werft
erfolgte kurz drauf. Mizirion sah in
der Gründung dieser Gesellschaft

die Möglichkeit, die Bedeutung
Brabaks als Bündnispartner des Horasreichs
zu erhöhen und Brabaks ‚Platz auf dem Meer‘
zu festigen. Außerdem ließ es Kapital in das
stets klamme Staatssäckel fließen.
Unmittelbar nach ihrer Gründung begann die BVOC
Anfang **Tsa 1035-Phex 1035 BF** weitere Geldgeber anzu-
werben und nahm im Geheimen Kontakt zu der *Dunklen*
Halle der Geister zu Brabak auf, in der sehr rasch einige
Magier als Gegenleistung zu finanzieller Beteiligung ihre
Teilnahme an der Überfahrt einforderten, nachdem Raska-
ja Ingirsdottir-Arivorer von der Lamea Informationen über
die güldenländische Beschwörungsmagie im Salamander
publiziert hatte (**AB 134**). Völlig überraschend für die Öff-
entlichkeit, an der die Gründung der Compagnie weitest-
gehend vorbei gegangen war, stachen im **Phex 1035 BF** drei
Einmastkaravellen der BVOC mit nicht bekannt gemach-
tem Ziel zwecks Handel und Forschung in See. Über die
Brabakdrift erreichten sie ohne größere Probleme den Shin-

drabarischen Archipel im Güldenland und begannen mit
der Errichtung eines kleinen Stützpunkts, *Porto Mizirion*,
auf der Insel *Durdawan*.

Bereits während der Verhandlungen mit dem König über die
Gründung der Handelsgesellschaft hatte die Familie Gerau-
cis im Horasreich den dort bekannten Baumeister *Ezzelino*
Merzari für den Bau einer weiteren Werft gewinnen können.

Die Konzession zur Errichtung einer solchen
erteilte Mizirion noch im **Phex 1035 BF**
gegen eine finanzielle Zuwendung an
den Staat. Im **Peraine 1035 BF** er-
reichte Merzari das Kapkönigreich
und begann, nach der Suche eines
geeigneten Bauplatzes, in der knapp
30 Meilen nordwestlich der Stadt
Brabak gelegenen Ortschaft *Nagra* am
Jahresbeginn **1036 BF** mit den Bau-
arbeiten. Im **Efferd 1036 BF** wurde
Merzaris Auftrag um die Errichtung
eines Kontorgebäudes der Handelsgesellschaft in *Nagra* erweitert.

Ebenfalls im **Efferd 1036 BF** bat ‚der
Flottenkönig‘ Mizirion die BVOC um
Unterstützung bei der Gründung einer
brabakischen Kolonie auf dem Südkonti-
nent Uthuria, der, wie in der Zwischenzeit be-
kannt wurde, erfolgreich durch Al’Anfa erreicht
worden war. Im Gegenzug erhielt die Compa-
gnie Abgabefreiheit auf uthurische Waren
für zunächst 25 Götterläufe. Die Handels-
gesellschaft begann in der Folge Fahrten in
das Südmeer, zunächst bis zum Archipel der
Risso und im Anschluss bis Uthuria, zu un-
ternehmen.

Im **Travia 1037 BF** kehrten zwei
der drei im Phex 1035 BF in See
gestochenen Einmastkaravellen voll beladen
mit Güldenlandwaren zurück, was diese erste
Fahrt zu einem immensen finanziellen und
prestigeträchtigen Erfolg für die Compagnie
machte. Noch im Firun des gleichen Jahrs entsandte die
BVOC weitere Schiffe von *Nagra* aus ins Güldenland.

Mit Unterstützung des Königs und einiger Abenteurer
gelang dem Königreich am Kap unter Federführung der
BVOC im **Praios 1038 BF** schließlich die Gründung der
Siedlung *Porto Sancta Elida* im Norden des Südkontinents.
Im Zuge dessen verlieh der brabakische König der BVOC ein-
ige hoheitliche Rechte für Uthuria und das Güldenland und
damit das Recht, in den Kolonien Krieg zu führen, Festungen
zu errichten, bindende Verträge für das Königreich Brabak
abzuschließen und Landnahme zu betreiben. Mit diesen Pri-
vilegien nahm der König die Compagnie jedoch auch zur Ver-
teidigung der kolonialen Besitzungen in die Pflicht, was die
Staatskasse entlasten sollte.





DIE BRABACISCHE VEREINIGTE OCCIDENTAL-COMPAGNIE HEUTE

Aus der ursprünglich als reine Wirtschaftsgemeinschaft gegründeten Occidental-Compagnie mit Hauptsitz in der Hauptstadt Brabak wurde innerhalb der wenigen Jahre bis 1038 BF in gewisser Weise eine politische Macht im Königreich, wobei sich dieser Einfluss fast ausschließlich auf die kolonialen Besitzungen beschränkt. Seit der Gründung von Porto Sancta Elida befindet sich die BVOC in einer Phase der Festigung, in der sie das erreichte sichert und weitere Schritte der Expansion, wie die Gründung neuer Niederlassungen, keine vordringliche Bedeutung haben. Eine solche nämlich, da sind sich die teilhabenden Familien einig, würde die Kräfte der Compagnie bei weitem überstrapazieren. Dass der König dennoch ein noch stärkeres Engagement der BVOC in Kolonialfragen gerne sehen würde, führt nicht selten zu Konflikten in- und außerhalb der Audienzia. Den anderen hohen Familien in Brabak ist die Compagnie ganz unverhohlen ein Dorn im Auge und sie fürchten, dass dieser ‚Staat im Staate‘ über kurz oder lang das fragile Gleichgewicht zwischen den Familien empfindlich stören könnte. Mit entsprechender Inbrunst bemühen sie sich daher auch, das Vorankommen der Gesellschaft zu behindern und ihre Privilegien auszuhöhlen. Obwohl der Name der Handelsgesellschaft ganz deutlich zeigt, dass das Hauptinteresse der drei Familien bei der Gründung der Compagnie im Westen, im Güldenland lag, hat sich der Fokus in der Folgezeit deutlich verschoben. Zwar werden nach wie vor Fahrten über das Meer der Sieben Winde angestrebt, doch sind diese erheblich seltener als diejenigen nach Porto Santa Elida in Uthuria. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass die Uthuriafahrten mit weit weniger großen Strapazen und Gefahren für Mannschaft und Schiffe verbunden ist, die in Porto Korisande im Archipel der Risso Proviant und Frischwasser aufnehmen können. Dadurch ist auch das wirtschaftliche Risiko bei den Fahrten zum Südkontinent überschaubarer als bei den Fahrten nach Westen. Die Schiffe, die ins Güldenland segeln, nehmen für ihre Fahrt in den Shindrabarischen Archipel möglichst viel aventurisches Holz zur Einlagerung in Porto Mizirion auf, um möglicherweise notwendige Reparaturen vornehmen zu können.

Nach außen hin bemüht sich die Organisation einen möglichst makellosen Eindruck zu erwecken, der Gegnern und Feinden, die es im ausreichenden Maße gibt, möglichst wenig Angriffspunkte bieten soll. Tatsächlich aber sind die Sitten in der Fremde zumeist erheblich rauer als es manchmal vielleicht nötig wäre. Auf den Schiffen wird absoluter Gehorsam erwartet, auch wenn die kleinen Einmastkaravellen so gut wie immer viel zu viel Männer und Frauen an Bord haben, was regelmäßig zu Spannungen führt. Dennoch wird dieser Gehorsam ohne viel Federlesen mit Peitschenhieben und Salzwassereimern durchgesetzt. Auch der Umgang mit der Bevölkerung in Uthuria wäre nur zu häufig geeignet, Tsageweiheten die Zornesröte ins Gesicht zu treiben. Schlägt ein Schiffsführer oder Verwalter über die Stränge oder wird sein Vorgehen

öffentlich bekannt, so wird dieser – obwohl er vielleicht nur mündlich weitergegebene Befehle ausführt – öffentlichkeitswirksam abberufen und entweder beseitigt, mit einer guten Abfindung bedacht oder auf Wunsch in eine Verwaltungsposition versetzt.

Die nach wie vor zunehmende Zahl an Schiffen der Compagnie besteht zu einem guten Teil aus kleinen aber schnellen Einmastkaravellen. Während für die lange und gefährvolle Fahrt über die Brabakdrift ins Güldenland vor allem die kleinen wendigen Schiffe bevorzugt werden, setzt die BVOC für die Fahrten nach Uthuria, mit dem Zwischenstopp in Porto Korisande, auch vermehrt auf größere Schiffe.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Der mächtigste Verbündete der BVOC ist ohne Frage der *König von Brabak*. Er stellt der Handelsgesellschaft gewünschte Konzessionen aus und sichert ihr ein zeitlich unbeschränktes Monopol auf den brabakischen Güldenlandhandel ebenso zu wie eine lange Abgabenbefreiung auf den Handel mit uthurischen Waren. Auch zu den Verbündeten zählen Piraten, die mit Kaperbrief Mizirions fahren und gelegentlich die Drecksarbeit für die Compagnie erledigen, ohne dass diese selbst in Erscheinung treten muss.

Die Gegner der Compagnie hingegen sind gewiss erheblich zahlreicher als ihre Unterstützer. Zu diesen zählen ganz klar die meisten der anderen brabakischen großen Familien, die kaum eine Möglichkeit auslassen, die Handelsgesellschaft in der Audienzia zu diskreditieren oder Gerüchte über unhaltbare Zustände auf ihren Schiffen und in den überseeischen Stützpunkten zu streuen. So wollen Berichte über unerträgliche hygienische Zustände auf den Einmastkaravellen ebenso wenig verstummen wie jene über das brutale Durchgreifen des Gouverneurs von *Porto Mizirion* bei Befehlsverweigerung. Besonders hervor tut sich dabei die Familie *Bocadilio*, die durch die Compagnie eine Abwanderung der Bevölkerung der Stadt Brabak nach Nagra, ins Archipel der Risso oder in die Kolonien befürchtet, was ihre eigene wirtschaftliche Grundlage zu schmälern droht.

Auch *Wilbur Zerkauskas* ist wenig begeistert von der Präsenz der BVOC im Archipel der Risso. Gleichwohl die Niederlassung der Compagnie dort eine sehr kleine ist und die Schiffe auf dem Weg zwischen den Kontinenten dort lediglich anlanden um Proviant und frisches Wasser aufzunehmen, fürchtet er eine Einflussnahme der Handelsgesellschaft auf die Entscheidungen innerhalb des Archipels. Umso mehr strengt er sich an, mögliche Ambitionen des Direktors der Compagnie im Archipel in Grenzen zu halten, ohne gleichzeitig die Zwischenhalte der Schiffe zu verhindern. Seit die BVOC nämlich Uthuria anfährt, erhalten die Matrosen Landgang in Porto Korisande und geben dort ihr Geld in der örtlichen Kaschemme und dem dort von der Familie *Du Berilis* betrie-



benen Bordell aus, was wiederum die Kasse des Archipels mit Abgaben füllt.

Klar zu den Feinden der Handelsgesellschaft zählen natürlich die zahlreichen Piraten der Südsee, die eine stete Gefahr für die zwischen Uthuria und Aventurien verkehrenden Schiffe darstellen. Die BVOC reagiert auf diese Gefährdung mit bewaffneten Mannschaften, Kämpfern und kampferfahrenen Avesjüngern auf den Schiffen ebenso wie mit Kopfgeld, das sie auf verschiedene Piratenkapitäne aussetzt. Ebenso aber verleiht die Compagnie, natürlich gegen ein Entgelt in die brabakische Staatskasse, selbst Kaperbriefe. Diese Freibeuter setzt die BVOC nicht selten auf besonders hartnäckige Piraten und natürlich alafanische Schiffe an. Dabei kommt es allerdings gelegentlich zu Konflikten und Überschneidungen mit Kaperbriefen, die Mizirion selbst ausgestellt hat.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Das Symbol der BVOC ist ihr Wappen, das eine Harpyie zeigt, die ein Steuerrad in den Krallen hält um das wiederum die Buchstaben der Himmelsrichtungen West, Süd und Ost angeordnet sind. Jedes Schiff, das unter der Flagge der Compagnie fährt, führt neben dem Banner Brabaks auch das Wappen der Gesellschaft am Mast. Ebensolches gilt für die Niederlassungen der Compagnie, die stets einen mehr oder weniger großen Fahnenmast aufweisen, an dem die Steuerharpyie gehisst wird. In den Kolonien ist an den Fahnenmasten auch stets das Banner des Königreichs Brabak zu sehen, an dessen Stelle die BVOC hier agiert.

Wenig überraschend gibt es kein einheitliches Erscheinungsbild der Mitarbeiter der BVOC. Matrosen, Handwerker, Kontoristen und angeheuerte Söldner tragen die ihrem Berufsstand entsprechende Kleidung. Alleine die wenigen fest in Dienst genommenen Kämpfer tragen gelegentlich eine längs gestreifte Schärpe mit den Farben Gelb des Wappenhintergrunds und Braun des Steuerrads und noch seltener einen gelben Wappenrock, auf dessen Brust die Steuerradharpyie prangt.

STRUKTUR

Die Struktur der BVOC befindet sich so kurz nach der Gründung in einem häufigen Wandel. So kommt es nicht selten vor, dass Gremien etabliert werden, die nur wenige Monate später wieder entfernt werden, da sie sich als unpraktikabel erwiesen haben. Dies mag zum einen an einer zu umständlichen Entschlussfindung liegen oder aber daran, dass sie einer übergeordneten Instanz zu mächtig erscheinen. So scheiterte beispielsweise Ende 1037 BF ein *Direktorium für nautische Belange*, das die Koordination der Schiffsfahrten übernehmen sollte, einerseits am Protest einiger Kapitäne, die mehr Landgang für ihre Mannschaften forderten und andererseits am Handelsrat, dem dessen Befugnisse im Nachhinein zu weit gingen.

Im Folgenden werden daher nur diejenigen Strukturen vorgestellt, die sich aus Sicht der Gründungsfamilien weitestge-

hend bewährt haben. Ausgelassen werden Gremien, die bereits aufgelöst wurden oder eine nur kurze Lebensdauer haben (werden). Solche temporären Gremien können Sie als Meister aber nach Bedarf einrichten und auflösen.

ORGANISATION

Die BVOC befindet sich zu jeweils gleichen Teilen in Besitz der Familien Geraucis, Hammerfaust und Zeforika, wobei die Gewinnbeteiligung ebenfalls gedrittelt ist, da sich eine Beteiligung nach finanzieller Einlage als zu schwierig in der Umsetzung erwies – es war kaum möglich die Erfahrung von Schiffsführern und Mannschaften sowie nautische Kenntnisse und das Wissen um Reederei und Schiffsbau für alle Seiten zufriedenstellend zu gewichten. So ist auch das Mitspracherecht der Familien in den Schlüsselpositionen der Compagnie ungefähr gleich gehalten, was jedoch keine der Familien daran hindert, dies zu ihren Gunsten verschieben zu wollen.

HIERARCHIE

An der Spitze der Brabacischen Vereinigten Occidental-Compagnie steht der, für gewöhnlich in der Stadt Brabak zusammen tretende, *Handelsrat*. Dieser setzt sich aus je einem Mitglied der drei Gründungsfamilien zusammen und trifft alle Entscheidungen einstimmig. Auf diese Weise soll verhindert werden, dass sich innerhalb der BVOC zwei der großen Familien gegen die jeweils dritte stellen können. Dass dies bei Entscheidungen und Diskussionen in der Audienzia völlig anders aussehen kann, ist davon unberührt. Alleine bei Belangen, die Interessen der BVOC berühren, herrscht zumeist traute Einigkeit auch in der Audienzia. Unterhalb des Handelsrats steht das *Generaldirektorium*, dessen vordringliche Aufgabe darin besteht, die Entscheidungen des Handelsrats in Anweisungen und Befehlen zu verbriefen und den vorgesehenen Stellen zukommen zu lassen, eingehende Nachrichten und Depeschen nach Priorität oder Thema vorzusortieren und den Mitgliedern des Handelsrats vorzulegen. Seine Größe ist nicht festgeschrieben und kann durchaus variieren.

Den Kolonien *Porto Mizirion* und *Porto Sancta Elida* steht jeweils ein *Gouverneur* vor, der nach außen als *Compagnien-Gouverneur* tituliert wird, um eine Trennung zwischen königlicher und handelsgesellschaftlicher Verpflichtung deutlich zu machen. Als solcher leitet er die Geschicke der Kolonie und trifft administrative, militärische und auch unmittelbar lokal-wirtschaftliche Entscheidungen. Häufig wird den Gouverneuren ein Beraterstab aus *Direktoren* an die Seite gestellt, die bei der Entscheidungsfindung behilflich sein sollen. Die Besetzung dieses Beraterstabs wird auf Grund der hohen Distanzen vom Gouverneur vorgenommen, wobei sich der Handelsrat das Vetorecht vorbehält.

In gewöhnlichen Niederlassungen der Compagnie ohne Kolonialstatus, wie in Nagra oder im Risso-Archipel, wird die BVOC durch einen *Direktor* vertreten. Diese haben lediglich administrative Befugnisse, da sich die von der brabakischen Krone auf die Handelsgesellschaft übertragenen Hoheitsrechte auf deren Kolonialgebiete beschränken. Meistens handelt es sich bei diesen Direktoren um verdiente oder erfahrene Kontoristen, denen die wirtschaftliche und personelle Ver-



waltung einer Niederlassung zugetraut wird. Auch die Direktoren unterstehen direkt dem Handelsrat.

Die Kapitäne der Schiffe unterstehen inzwischen wieder unmittelbar dem Handelsrat, während die Handwerker und die Werft in Nagra dem *Generaldirektor für Handwerk* unterstellt wurden.

Auch wenn diese Strukturen vergleichsweise stabil sind, ergeben sich daraus immer wieder Kompetenzstreitigkeiten, die nicht selten von einzelnen Personen zu regelrechten Machtkämpfen um neue Befugnisse oder höhere Positionen genutzt werden. So kann beispielsweise ein Direktor einer Niederlassung eigenständig einen Zimmermann vor Ort anhalten, eine – mehr oder weniger – dringliche Reparatur vorzunehmen, während der Handwerker eigentlich vom Generaldirektor für Handwerk bereits für eine andere Aufgabe angefordert worden ist.

WAS DENKT ... ÜBER DIE BVOC

ein alanfanischer Händler: „Mit denen wird es wie mit allem in Brabak laufen: Gib ihnen genug Zeit und sie richten sich selbst zu Grunde.“

Die Nordlandbank: „Wir warten nur darauf, dass sie sich finanziell übernehmen und dann große Summen bei uns leihen müssen. Diese Unternehmung hat durchaus Potential!“

Die dunkle Halle der Geister: „Handel interessiert uns nur sekundär. Aber ‚die Compagnie‘ ist eine probate Möglichkeit große Entdeckungen im Gildenland und in Uthuria zu machen. Und das Beste: sie ist direkt vor unserer Tür.“

Die Brabaker: „Sie bringen Arbeit und tragen den Namen Brabaks in die Welt.“

WAS DENKT DIE BVOC ÜBER...

... **Piraten:** „Gut oder verabscheuenswürdig? Es kommt immer drauf an, auf welcher Seite sie stehen.“

... **das Königreich Brabak:** „Wir tun unseren Teil dazu, dass das Königreich endlich die Bedeutung erhält, die es verdient.“

... **die dunkle Halle der Geister:** „Großartige Magier! Zumindest die meisten.“

BEDEUTENDE MITGLIEDER

☛ **Gaiomo Geraucis** (*1001 BF, hoch gewachsen, begeistert, aber realistisch): Der erstgeborene Spross des Familienpatriarchen ist so etwas wie der geistige Vater der Compagnie. Nachdem ihm die Logbuchaufzeichnungen der Lamea angetragen wurden, fackelte er nicht lange sie zu erstehen und drängte seinen Vater beharrlich, Verhandlungen mit den Familien Hammerfaust und Zeforika aufzunehmen. Auch war er es, der den horasischen Baumeister Ezzelino Merzari für die Errichtung der Werft in Nagra gewinnen konnte. Im Jahr 1037 BF machte sein Vater ihm dessen Platz im Handelsrat frei, in dem er die Geschicke der BVOC mitbestimmt. Wenn es nach ihm ginge, so wäre die Expansion der Gesellschaft

noch lange nicht beendet. Doch weiß er, dass er die anderen Mitglieder des Rats im Augenblick nicht überzeugen kann und hält sich mit seinen Ambitionen bislang zurück.

☛ **Thorwulf Hammerfaust** (*995 BF, strohblond, kühl und berechnend): Der Sohn des Brabaker Großadmirals Hjaldar Hammerfaust ist seit Ende 1036 BF Kapitän des Flaggschiffs der BVOC, der dreimastigen Karavelle *Güldene Zeiten*. Er lernte sein Handwerk von der Pike auf bei seinem Vater und gilt als einer der kühnsten, aber auch erfolgreichsten Schiffsführer Brabaks. Seit er gegen den ausdrücklichen Befehl des Großadmirals mit seinem Schiff Jagd auf einen Piratensegler machte, dessen Kapitän seiner Frau in einem Gefecht den Kopf vom Rumpf schlug, musste er in der königlichen Flotte in die zweite Reihe zurücktreten. Das Angebot der Compagnie nahm er daher ohne Umschweife an. Auf den langen Fahrten über das Südmeer nimmt er sich gerne die Zeit den ein oder anderen Piratensegler aufzubringen und auf diese Weise seinen persönlichen Rachefeldzug gegen ‚das dreckige Piratenpack‘ fortzusetzen.

DIE BVOC IM SPIEL

Als Handelscompagnie mit ab 1038 BF mehr oder weniger regelmäßigem Schiffsverkehr nach Uthuria und gelegentlichen Fahrten ins Gildenland kann die BVOC als Auftraggeber fungieren, in dessen Diensten die Helden zwei große Meere Deres befahren und insgesamt drei Kontinente besuchen können. Dabei können die Helden als Piraten, Handwerker, Offiziere, Soldaten oder – wenn sie ausreichend erfahren sind und sich in der Organisation einen gewissen Namen gemacht haben – auch als Schiffsführer dienen.

Auch kann die Compagnie genutzt werden, um ein lebendiges Südmeerkolonialsetting aus Sicht eines ambitionierten, aber gleichsam auch nie in tatsächliche Konkurrenz mit ‚den Großen‘ tretenden Königreichs zu erleben.

Letzten Endes aber können die Schiffe der Compagnie auch einfach dafür genutzt werden, die Helden zwischen den Kontinenten reisen zu lassen – zu einem stolzen Preis, versteht sich.

DIE BVOC ALS GEGNER DER HELDEN

Da die BVOC als in erster Linie wirtschaftlich angelegte Unternehmung wenig Interesse an offenen Konfrontationen hat, wird sie Helden von sich heraus eher selten in Gegnerschaft entgegentreten. Sie kann aber zum Feind werden, wenn die Helden sich gegen die Gesellschaft oder ihr Vorgehen stellen – beispielsweise wenn die zum Teil wenig menschenwürdige Behandlung der Bevölkerung oder die Brutalität einiger Schiffsführer und Kapitäne offen kritisiert wird. Auch wenn die Helden als Konkurrenten oder Spione, im Auftrag einer der anderen großen Familien Brabaks oder aber vielleicht im Auftrag Al’Anfas, die Compagnie unterwandern oder bedrohen, wird die BVOC, wenn die Helden auffliegen, als erbitterter Feind auftreten und sie bei nächster Gelegenheit Gulgari anempfehlen wollen.



AUFBRUCH MIT DER BVOC

DIE BVOC ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Geraten die Helden in Seenot, kann die BVOC klar als Verbündeter der Helden auftreten, der entsprechend Efferds Gebot zur Hilfe eilt. Ebenso im Kampf gegen Piraten können Schiffe der Compagnie – je nach Kapitän – als unerwartete Hilfe ebenso auftauchen, wie als Verbündeter im Vorfeld, wenn es darum gehen soll ein spezielles Piratenschiff aufzuspüren oder ein Piratennest auszuräuchern.

Ein Held als Mitglied

Da die BVOC nach wie vor eine Gesellschaft im Aufbau ist, gibt es in ihr zahlreiche Aufgaben, die von einem Helden wahrgenommen werden können. Kämpfer so gut wie jeder Prägung kann die Compagnie in ihren Reihen so gut wie immer brauchen. Der Schutz vor Piraten auf Schiffen mit teuren Handelswaren von den fernen Kontinenten ist essentiell für die Sicherung des wirtschaftlichen Erfolgs und damit für das Fortbestehen der Handelsgesellschaft. Gerade für die Fahrten nach Porto Mizirion werden auch gerne Kämpfer angeworben, die nicht durch zu viele moralische Fesseln auffallen, da dort gelegentlich auch unrondrianisches Vorgehen notwendig ist.

Auch Helden, die bereits einmal im Guldenland oder in Uthuria waren, können auf eine Anstellung bei einer Fahrt über das Meer der Sieben Winde hoffen, denn die Kenntnisse von erfolgreichen Guldenland- und Uthuriafahrern sind immer wertvoll.

Durchschnittlicher Kapitän der BVOC

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12
FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 10

Säbel:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Raufen:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
LeP 34 **AuP** 37 **WS** 7 **RS** 1 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Richtungssinn, Ausdauernd, Balance

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Standfest (wenn nicht Balance)

Talente: Körperbeherrschung 8, Orientierung (Meer) 12 (14), Seefahrt (Segelschiff) 13 (15), Sternkunde (Navigation) 10 (12), Geographie 9, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 9, Überreden 7, Boote fahren 7, Kartographie 8

Erfahrener Kapitän der BVOC: AT/PA +2/+2, LeP +1, AuP+2, CH+1, GE+1, Guter oder Schlechter Ruf 1, Ortskenntnis (häufige Routen)

Kampfverhalten: Eine Kapitänin, die unter dem Banner der Steuerradharpie segeln will, muss auf Grund der gefährlichen Routen stets einige Erfahrung auf See mitbringen. Zumeist schadet es nicht, wenn sie in einem gewissen Maße kampferfahren ist, um auf potentielle Piratenüberfälle adäquat reagieren zu können.



GEHEIMNISSE DER BRABACISCHEN VEREINIGTEN OCCIDENTAL-COMPAGNIE

DER GÜLDENLANDHANDEL

Bei den Geschäftstätigkeiten im Shindrabarischen Archipel handelt es sich in Wahrheit um Piraterie, die in Aventurien jedoch als Handel und Forschung ausgegeben wird. Dafür verbündete sich die BVOC mit Feinden des güldenländischen Imperiums. Durch diese Art der Warenaneignung kann bei einem erfolgreichen Beutezug eine sehr hohe Gewinnspanne erzielt werden, was den Güldenlandhandel für die BVOC besonders attraktiv macht.

Im Güldenland ist eine Karavelle des güldenländischen Imperiums in die Hände der BVOC gefallen. Diese wird für Kaperfahrten gegen imperiale Schiffe genutzt.

DIE CAMMER

Hinter diesem Namen verbirgt sich ein kleiner Kreis besonders loyaler Mitarbeiter, der die Angestellten der Handelsgesellschaft im Auge behalten und regelmäßig Bericht erstatten soll. Nur dem Handelsrat ist bekannt, dass ausgewählte Personen sogar in konkurrierende Organisationen eingeschleust werden, um dort nautische und kaufmännische Geheimnisse auszukundschaften.

RUBINFUND

Kurz nach der Gründung Porto Sancta Elidas gelang es einem Mitarbeiter der Cammer, einen einheimischen Späher in Uthuria zu ergreifen. Nach ausgiebiger Folter verriet dieser die Lage eines Orts, an dem viele Rubine gefunden würden. Nachdem ein Schiff der BVOC diesen Ort fand, errichtete die Gesellschaft dort aus Holz und unter ‚Hilfe‘ eines vergleichsweise friedlichen und isoliert lebenden Eingeborenstamms ein Fort um die Förderung der Edelsteine zu betreiben. Da die Rubinmine auf dem heiligen Gebiet des Eingeborenstamms errichtet werden musste, wird dieser mit harter Knute unterdrückt

und mit Gewalt zur Förderung der Steine gezwungen. Als der Cammer-Mitarbeiter, der die Leitung über das Fort übernommen hatte, einen guten Teil des Stamms hinrichten wollte, nachdem sich die Eingeborenen gegen die Herrschaft der BVOC erhoben hatten, wurde er von seinen Beratern aus dem Weg geräumt. Ein solches Blutbad nämlich wollten diese nicht mittragen.

Die Existenz des Forts ist auch innerhalb der BVOC nur einer ausgewählten Hand voll Menschen bekannt. Der Handelsrat fürchtet, nicht ganz zu Unrecht, den Aufschrei der Kirchen, wenn die Behandlung des friedlichen Stamms der Ureinwohner bekannt würde. Auf der anderen Seite aber ist die Förderung der Edelsteine ein zu lukratives Geschäft, als dass man es sich entgehen lassen möchte. Das Fort, dessen Name, genaue Größe und Lage wir hier offen lassen wollen, wird in der weiteren offiziellen Geschichtsschreibung keinerlei Erwähnung finden und ist als völlig freie ‚Spielwiese‘ für Ihre Runde gedacht. Ihre Helden können die Leitung des Forts ebenso übernehmen wie als Gegner der BVOC einige der verklawten Ureinwohner befreien, oder das Fort sogar völlig dem Erdboden gleich machen.

Im Falle einer Gegnerschaft zur Compagnie mag es bereits ein erstes Abenteuer werden, aus vagen Andeutungen einiger Matrosen und durch folgende anstrengende Nachforschungen von der Existenz eines zweiten Stützpunkts zu erfahren. Ebenso mag der Aufhänger sein, dass den Helden auffällt, dass ein Schiff, das auf dem Weg zum Südkontinent zwar im Risso-Archipel anlandete, aber niemals in Porto Sancta Elida war, auf dem Rückweg uthurische Edelsteine an Bord hatte.

Im Falle einer Arbeit für die BVOC können die Helden sich hochdienen und über das Gouverneursamt des Forts vielleicht sogar noch weiter auf der Karriereleiter aufsteigen – oder in Ungnade fallen.



DER BUND DES WAHREN GLAUBENS

„Der phexgefälliger Händler schätzt doch auch Praios' Gesetz, das seinen Vertrag schützt. Die aufbrausende Kapitänin verfügt ebenso über den Willen Firuns, wenn sie jedem Unwetter widersteht. Auch der regenbogenbunteste Gaukler ersehnt an seinem letzten Tag seinen Seelenfrieden. Das aus Feuer und Erz geborene Werkzeug wird stets auch mit

Hesinde Wissen und Kunstsinn geschaffen. Rondras Ehre kann nur hochhalten, wer sich mit Peraines Früchten nähren kann. Und ist es nicht auch eine Freude des Traviabundes, mit unseren Angetrauten Rahjas Gunst zu spüren? Wie kannst Du da die Zwölfeinigigkeit bezweifeln?“

—Gilemon, ein Prediger des Bundes

KURZCHARAKTERISTIK

Der Bund des Wahren Glaubens stellt eine Besonderheit des Zwölfgötterglaubens dar. Ehren die meisten Gläubigen vor allem diejenigen der Zwölfe, die in ihrem Leben besondere Bedeutung haben, sind die Angehörigen des Bundes allen Zwölfen zu gleichen Teilen verpflichtet. Denn laut den Visionen der ersten Illumnestra und denen ihrer Nachfolgerinnen ist die Gemeinschaftlichkeit der Zwölfgötter unabdingbar, um das drohende Ende der Welt zu verhindern.

Gebräuchliche Namen: Illumnestraner, Mantrashianer, Oberfelder, im Volksmund auch Zwölfgöttergeweihte oder selten Bündler

Wappen: Dodekagramm mit Symbolen der Zwölfgötter

Wahlspruch: „Vereint wird das Gute das Böse bezwingen.“

Herkunft: Der Bund ging aus den Anhängerinnen und Anhängern der Prophetin Illumnestra I. hervor.

Persönlichkeiten: **Illumnestra XII.** (*unbekannt, Erzäbtissin und Prophetin), **Mirion ab Djugan'Kaij** (*996, Hesidegeweihter, Verwalter von Mantrash'Mor, exzellenter Archivar, erbitterter Feind der Schwarzen Lande), **Soleria Aurealis** (*988, Praiosgeweihte auf Mantrash'Mor, vertritt eine strenge Linie gegenüber Nichtzwölfgöttergläubigen), **Thalia aus Kutaki** (*992 BF, Ingerimmgeweihte, Äbtissin von Göttertrutz, pragmatisch und charismatisch), **Gismondo Bellarini** (*989 BF, Rahjageweihter, Abt von Sancta Lamea, entschiedener Vertreter der Missionierung Uthurias), **Ancorium von Mantrash'Mor** (*985 BF, Wanderpre-

diger in Tobrien, leitet die ersten Zusammenkünfte des Zwölfgöttlichen Konzils), **Memento** (*978 BF, Wanderprediger in Gareth, es heißt er beherberge zwölf Seelen von in Marano gefallenen Geweihten in seiner Brust), **Khorim Jenderen** (*980 BF, Philosoph und begnadeter Redner, häufig als Gesandter der Illumnestra unterwegs).

Personen der Historie: Illumnestra I. (7. bis 5. Jahrhundert v.BF, Prophetin und Begründerin der Gemeinschaft, die später der Bund des Wahren Glaubens werden sollte), **Illumnestra VI.** (4. bis 5. Jahrhundert BF, veranlasste den Bau des Zwölfgöttermonuments).

Beziehungen: Gering, im Umfeld der beiden großen Klöster Mantrash'Mor und Göttertrutz annehmbar

Finanzkraft: Hinlänglich

Zitat: „Die Zwölfe sind mehr als die Summe ihrer Teile, wahre Stärke ist Einigkeit. Mögen sie mit dir sein, und du mit ihnen!“

Niederlassungen: Mantrash'Mor (Hauptkloster), Göttertrutz, Sancta Lamea, Marano (ehemalig, im dritten Orkkrieg zerstört, nachdem der entschlossene Widerstand den Vormarsch der orkischen Götterfeinde entscheidend verzögert hatte)

Besonderheiten: Das Oberhaupt des Bundes ist eine aktive Prophetin mit mystischen Einblicken in den Lauf der Welt.

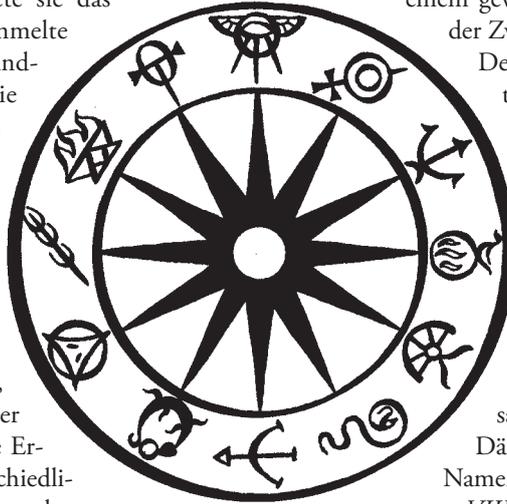
Größe: etwa 100 Mitglieder, ein Viertel davon geweiht. Seit dem Krieg gegen Borbarad wächst der Bund langsam, aber stetig.



GESCHICHTE

Ihre genauen Lebensdaten sind nicht überliefert, doch zwischen dem 7. und 5. Jahrhundert v.BF wirkte die Prophetin *Illumnestra*. Sie empfing Visionen von der Schöpfung der Welt ebenso wie von ihrem Untergang. Ihre Einblicke in die Ordnung des Kosmos ließen sie zudem die Zahl der alveranischen Götter erkennen. Um einige Höhlen im Norden der Goldfelsen gründete sie das Kloster Mantrash'Mor und versammelte dort ihre Jünger um sich. Auf Grundlage ihrer Visionen verkündete sie die *Kosmogonika*, die von ihren Jüngern aufgeschrieben wurde. Aus diesen Jüngern der Illumnestra ging schließlich der Bund des Wahren Glaubens hervor.

In den folgenden Jahrhunderten reisten die Illumnestra und zahlreiche ihrer Jünger zu Stätten göttlichen Wirkens in ganz Aventurien, um zu meditieren und Visionen der wahren Zwölfe zu empfangen. Neue Erkenntnisse fanden Eingang in unterschiedliche Versionen der Kosmogonika, aber auch mancher Streit um die wahren zwölf Gottheiten entfachte. Doch spätestens mit dem Zwölfgötteredikt im Jahre 98 v.BF durch *Silem-Horas* waren diese Konflikte beendet. Der zweite Kusliker Kaiser verkündete auf Grundlage der Visionen Illumnestras die Zwölfgötter und betonte ihre Einheit. Einige



weitere Entitäten bestimmte er zu Halbgöttern im Gefolge der Zwölfe, andere verdamnte er als falsche Götzen. Auch die Einteilung des Jahres und des Tages in zwölf Teile geht auf das Edikt zurück.

Um 400 BF wurde aufgrund von Visionen *Illumnestras VI.* mit dem Bau des Zwölfgöttermonuments begonnen, einem gewaltigen Relief, das einst alle Häupter der Zwölfgötter in Stein gehauen zeigen soll.

Dem Bauwerk wird mitunter eine mystische Bedeutung zugewiesen, etwa, dass in ihm das Verhältnis der Götter untereinander und ihre Einigkeit erkannt werden mag.

Einen schweren Rückschlag erlitt das Vorhaben, als um 600 BF die Bildnisse von Rondra und Efferd zerstört wurden. Einige glaubten, dies sei ein Vorzeichen auf deren Ablösung in Alveran, doch die Mehrheit sah es als Anschlag von bösen Mächten, Dämonenjüngern und Anhängern des Namenlosen. Zur gleichen Zeit starb *Illumnestra VIII.* unter ungeklärten Umständen. Ihre

Nachfolge konnte nur durch geschickt hinterlassene Hinweise der Verstorbenen ermittelt werden.

In der **Gegenwart** wird der Bund von der *zwölften Illumnestra* geführt und ihre Visionen künden von einer ungewissen Zukunft, für den Bund und die gesamte Schöpfung.

DER BUND DES WAHREN GLAUBENS HEUTE

Der Bund des Wahren Glaubens ist vor allem an den Standorten seiner beiden großen Klöster verbreitet, also im Norden des Horasreichs sowie in Tobrien, an der Grenze zu den Schwarzen Landen. Der politische Einfluss ist gering, wird jedoch auch nicht angestrebt. Selbst im Horasreich, wo der Erzäbtissin auch der politische Titel einer Fürstäbtissin verliehen wurde und der Bund um Mantrash'Mor herum über Ländereien verfügt, übt man sich in Neutralität.

Der Krieg gegen Borbarad und die darauf folgenden Reiche der Heptarchen haben den Bund des Wahren Glaubens in seiner Bedeutung gestärkt. Wie keine andere einzelne zwölfgöttliche Gemeinschaft war er in der Lage, die Kräfte der unterschiedlichen Herrschaften und Kirchen gegen den gemeinsamen Feind zu bündeln. Durch die anhaltenden Kämpfe mit den Dämonendienern ist die Bedeutung des Bundes auch theologisch gestiegen. Die Notwendigkeit gemeinsam gegen das Böse in all seinen Schattierungen zu handeln und zu kämpfen war selten so deutlich wie heute.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Den kosmologischen Lehren des Bundes zufolge sind all diejenigen, die nicht die Zwölfe verehren ihre Widersacher, denn nur das entschiedene Eintreten für die Zwölfeinigkeit wird das Ende der Welt verhindern können. Gleichwohl machen sie durchaus einen Unterschied zwischen *Feinden der Schöpfung*, die sie mit allen Mitteln bekämpfen, und solchen, die zwar *falschen Lehren* anhängen, aber durchaus noch zu den Zwölfen finden können. So zeigen sie sich bei Zwergen, die Ingerimm oder Angrosch verehren, oder Thorwalern, die zwar nicht Praisos, wohl aber Travia und Swafnir anbeten, meist tolerant. Beim Wolfsglauben der Nivesen, almadanischen Stiergötzen und manchen obskuren Kulturen der Tulamiden von Ankhatep bis Tuur-Mhakaq zeigen sie sich hingegen deutlich strenger.

Eine besondere Stellung nimmt der *Rastullahglaube* ein. Eigentlich ein häretischer Kult, der nichts mit dem Zwölfgötterglauben zu tun hat, hat Illumnestra XII. entschieden, seinen Anhängern mit Toleranz und in Freundschaft zu begegnen. Denn in mehreren ihrer Visionen spielten die Wüste sowie himmlische Zelte eine Rolle.



DAS ZWÖLFGÖTTERMONUMENT VON MANTRASH'MOR

Bei den *zwölfgöttlichen Kirchen*, die sich der Verehrung der einzelnen Götter widmen, ist der Bund des Wahren Glaubens hoch angesehen. Häufig leiten seine Mitglieder Versammlungen mehrerer Kirchen wie im Falle des *Zwölfgöttlichen Konzils zu Perainefurten* und bisweilen werden seine Mitglieder sogar um Vermittlung bei Meinungsverschiedenheiten zwischen den Kirchen gebeten. Gleichwohl wird es in allen zwölf Kirchen nicht gerne gesehen, wenn ein Geweihter aus den eigenen Reihen dem Bund beitrifft.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Die Angehörigen des Bundes tragen einfache Kutten und Skapuliere, so dass sie vor allem an ihren zwölfzackigen Amuletten zu erkennen sind. Häufig sind die Amulette mit einem Gwen Petryl in der Mitte geschmückt, da diese den Legenden nach Bruchstücke der gleißenden Zitadelle Alverans sind. Häufig sind auch die Roben mit einem aufgestickten Dodekagramm umkränzt von den Symbolen der Zwölfgötter oder seltener mit dem Dodekagon als Symbol für das Mysterium von Kha verziert.

Die Novizen tragen eine einfache weiße Leinenkutte. Mit der Aufnahme in den Orden erhalten sie die schwarze Kutte und ein weißes Skapulier. Dieselbe Tracht tragen die geweihten Mitglieder. Die Äbte des Bundes sowie die Erzäbtissin sind an schwarzem Skapulier über weißer Kutte zu erkennen.

Wenn es ihre Aufgabe erfordert, zögern die Illumnestraner jedoch nicht, ihre Tracht abzulegen und ihre Symbole zu verbergen.

STRUKTUR

Die Klöster spielen für die Organisation des Bundes eine zentrale Rolle. So war die Zerstörung des Klosters *Marano* im Jahre 1012 BF durch die Orks unter dem Schwarzen Marschall Sadrak Whasso ein herber Rückschlag. Auch wenn der Vormarsch der häretischen Orks entscheidend verzögert werden konnte, war der Bund in den Folgejahren auf *Mantrash'Mor* und das kleine Kloster *Sancta Lamea* in Belhanka zurückgeworfen. Mit der Gründung des Klosters *Göttertrutz* in Tobrien kann der Bund aber wieder optimistischer in die Zukunft blicken.

HIERARCHIE UND AUSBILDUNG

Neben wenigen freiwilligen Kindern aus der Umgebung der Klöster werden vor allem der Nachwuchs der Illumnestraner sowie geeignete Waisen aus Kriegsgebieten ausgebildet. Ab ihrem zwölften Lebensjahr werden die Novizen sechs Jahre lang in den alten Sprachen Bosparano und Aureliani sowie allgemeiner Rhetorik, Geschichte und Kosmologie unterrichtet. Aber auch körperliche und handwerkliche Fähigkeiten werden geschult, sowohl für die anfallenden Arbeiten in den Klöstern, als auch für die zukünftigen Reisen und Missionen. Die vom Bund selbst ausgebildeten Illumnestraner erhalten keine Weihe, dies bleibt den zwölfgöttlichen Kirchen vorbehalten. Es kommt jedoch vor, dass die Mitglieder des Bundes die niederen Weihen zum *Akoluthen* einer Kirche erhalten. Gegenwärtig gibt es jeweils eine handvoll Hesinde- und Ingerimmakoluthen sowie in Verehrung Illumnestras XII. auch einige Akoluthen der Rahja.



Der Bund hat aber auch zwei Dutzend *geweihte Mitglieder*, die innerhalb ihrer jeweiligen Kirche ausgebildet wurden und sich dem Bund in der Regel erst Jahre später anschließen. Sie erhalten eine zwölfmonatige Unterweisung, bleiben aber (auch regeltechnisch) Geweihte ihrer Gottheit. Laien und geweihte Mitglieder sind innerhalb des Ordens gleichberechtigt, sie führen keine Titel und nennen sich schlicht *Illumnestraner*. Die Klöster werden von einem *Abt* oder einer *Äbtissin* geleitet, deren Amtsausübung aber im Wesentlichen organisatorische Aspekte umfasst.

Die *Erzäbtissin* ist das Oberhaupt des Bundes und seit der ersten Illumnestra tragen alle Nachfolgerinnen ihren Namen als Titel. Bei der alltäglichen Organisation des Bundes tritt die *Erzäbtissin* praktisch nicht in Erscheinung, in kosmologischen und philosophischen Fragen jedoch besitzt sie höchste Autorität. Die Zwölfe segnen jede Illumnestra angeblich mit einer Lebensspanne von zwölf mal zwölf Jahren und auch über ihre Nachfolge erhält sie zu Lebzeiten entsprechende Visionen. Die kommende dreizehnte Illumnestra wird den Orden in die finsterste Zeit führen, wo der Kampf ums Weltende entschieden werden mag.

ILLUMNESTRA XII.

Die derzeitige Erzäbtissin des Bundes des Wahren Glaubens ist die zwölfte der Illumnestras. Ihr tatsächliches Alter ist unbekannt, doch zählt sie sicher bereits über 100 Jahre. Ihre dürre Gestalt und das schlohweiße Haar künden von diesem hohen Alter, doch nicht ihr makellostes Lächeln und ihre leise, aber klare Stimme. Die weise Rahjageweihte wird von ihren Gefolgsleuten wie von den zahlreichen Pilgern in Mantrash'Mor wie eine lebende Heilige behandelt. Meist jedoch hält sie sich zurückgezogen in der Kammer der Prophezeiung auf, gibt sich ihren Visionen hin und sucht nach Antworten auf ihre Fragen. Denn sie hat während ihrer Entdeckung ein dreizehntes Haupt am Zwölfgöttermonument gesehen und versucht nun mit all ihrer Kraft zu erkennen, wie diese namenlose Gefahr abgewendet werden kann. Schon tausende Seiten überwiegend rätselhafter Visionen hat sie niedergeschrieben und noch hat das Schicksal nicht entschieden, wer sie wird deuten können.

MANTRASH'MOR

Am Nordrand der Goldfelsen, über der heutigen Stadt Oberfels, gründete Illumnestra I. persönlich das Kloster Mantrash'Mor, das spirituelle Zentrum des Bundes des Wahren Glaubens. Handelte es sich zunächst nur um einige Höhlen und Kavernen, die auch zuvor schon von anderen Eremiten und Propheten bewohnt wurden, bauten die Jünger der Illumnestra, die der Bund des Wahren Glaubens werden sollten, über die Jahrhunderte eine weitläufige Klosteranlage um die Kammer der Prophezeiung auf. Mit dem Beginn des Zwölfgöttermonuments wurde schließlich auch eines der bedeutendsten Bauwerke des Kontinents Teil des Klosters. Auf Mantrash'Mor gibt es geweihte Schreine aller zwölf Götter sowie aller Halbgotter, weiterhin befinden sich in den un-

terirdischen Hallen und Kammern die Gräber verstorbener Heiliger und der Illumnestras. Weite Teile der Anlage sind den Mitgliedern des Bundes vorbehalten, hier werden Relikte vergangener Zeiten und Kulte verwahrt sowie eine umfangreiche Bibliothek gepflegt.

Das Zwölfgöttermonument soll einst alle Häupter der zwölf Götter darstellen. Bisher sind Praios, Rondra, Efferd, Travia und Hesinde zu bewundern, doch die Fertigstellung des Hauptes Borons verzögert sich seit längerer Zeit, da sich die beiden Kirchen des Schweigsamen nicht über die angemessene Darstellung einigen können. Baumeister des Zwölfgöttermonuments ist der weithin gerühmte Turundir Sohn des Togomil.

GÖTTERTRUTZ

Dieses Wehrkloster am Ufer der Tobimora wurde vom Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten geplant und in Auftrag gegeben. Das Konzil wurde seinerseits erst 1020 BF vom tobrischen Herzog als sein Beratungsgremium ins Leben gerufen. Es ist ein seltenes Beispiel für die funktionierende Zusammenarbeit der zwölf Kirchen und der vermittelnden Position der Illumnestraner, die die Sitzungen des Konzils leiten. Das Kloster wurde 1022 BF beschlossen und 1028 BF fertiggestellt. Während der Bauzeit wurde das Gelände von Vertretern aller zwölf Kirchen eingesegnet, zusätzlich schützen zwölf Bannstelen das Kloster vor den vielfältigen Gefahren der unmittelbar angrenzenden Schwarzen Lande. Die Äbtissin Thalia aus Kutaki organisiert sowohl die Zusammenarbeit mit dem Konzil, als auch eigene Missionen des Bundes in die Schwarzen Lande. Denn während Mantrash'Mor der Ort der Visionen und kosmologischen Debatten ist, steht in Göttertrutz der Kampf gegen die Schwarzen Lande im Zentrum. So wird hier auch der *Weg des wehrhaften Fuchses* ausgiebig diskutiert und weiterentwickelt, wenn auch eher praxisbezogen, denn grundsätzlich philosophisch.

SANCTA LAMEA

Deutlich kleiner als die anderen beiden Klöster wird das Sancta Lamea-Kloster in Belhanka erst seit einigen Jahrzehnten von den Illumnestranern betreut. Die berühmte Bibliothek umfasst insbesondere zahlreiche derographische Werke und Reiseberichte, so dass die Heilige Lamea, die der Überlieferung zufolge ganz Aventurien bereiste, als Namenspatronin gewählt wurde. Die überwiegend rahjageweihten Illumnestraner unter Abt Gismondo Bellarini haben der Verehrung der Traviaheiligen eine neue Bedeutung gegeben, sehen sie sie doch als Verkörperung der Vereinigung von güldenländischen und aventurischen Göttern zur Zwölfheit. Als Lamea durch einen mächtigen Zauber in eine unbekannte Gegend versetzt worden war, machte sie sich unbeirrt auf den Weg zurück zu Horas, ihrem Gatten. Sie überstand zahlreiche Gefahren und lernte die Götter des neuen Kontinents kennen. Somit steht die Heilige Lamea aus Sicht der Illumnestraner symbolisch für die Zusammenführung der Zwölfgötter und ihre Gemeinschaft.



DER MORALKODEX DES BUNDES DES WAHREN GLAUBENS

Zunächst kennt der Bund einige eigene Gebote, vornehmlich den Kampf gegen den Unglauben und für die Gemeinschaft der Zwölfe. Die Missionierung und Stärkung des Glaubens an die Zwölfgötter ist somit tägliche Aufgabe aller reisenden Illumnestraner. Neben der Vermittlung des Glaubens ist aber auch die eigene Verbundenheit mit den Zwölfen durch Meditation an göttlichen Orten und die Deutung von Prophezeiungen ein wichtiges Gebot für die Mitglieder des Bundes. Hinzu kommt die Verteidigung der Schöpfung gegen alles Böse, Dämonische und Namenlose.

Eine besondere Herausforderung ist es jedoch, die Vielfalt und Gemeinschaft aller Zwölfgötter zu pflegen, indem die Illumnestraner anstreben, den Geboten aller Zwölfe zu folgen. Wie dies gelingen kann, ist Gegenstand intensiver philosophischer Betrachtung. Ein pragmatischer Zugang ist der Wechsel im Jahreslauf, jeden Monat befolgt man die Gebote eben jener Gottheit, in deren Namen der Monat steht. Auch ein Wechsel von Tag zu Tag wird bisweilen versucht. Schließlich gibt es die Möglichkeit in den zweimal zwölf Stunden eines jeden Tages die Gebote der jeweiligen Zwölfe zu befolgen, doch allein die Entscheidung, in welchen Stunden es angemessen ist zu schlafen, macht diesen Ansatz bereits hochkompliziert. In den Namenlosen Tagen wird besonders entschieden versucht alle Gebote zu befolgen und so hat sich für diese Zeit ein komplizierter Ablauf von rituellen Handlungen entwickelt, der kaum noch Raum für Alltägliches lässt.

Immer wieder versuchen Illumnestraner auch allen Geboten gleichzeitig gerecht zu werden, in der Regel gelingt dies jedoch nur kurze Zeit. Häufig verstricken sich die Betroffenen in widersprüchlichen Handlungen und vieldeutigen Auslegungen, so dass sie einer zeitweisen Betreuung durch die Noioniten bedürfen.

WAS DENKT ... ÜBER DIE ILLUMNESTRANER

ein Novadi aus dem Emirath Amhalassih: „Die Heilige Frau der Bündler ist mit hohem Alter und großer Weisheit gesegnet. Rastullah blickt mit Wohlwollen auf sie herab.“

eine Schusterin aus Oberfels: „Die Zwölfgöttergeweihten sind schon tolle Redner. Und sehr weise. Aber allen Zwölfen zugleich dienen? Wie soll ich da noch meine Arbeit schaffen?“

ein Bauer aus der Herzogsmark Sokramor: „Hier war mal einer von den Bündlern, hat den ganzen Abend auf uns eingeredet. Als wäre ich jetzt für den Weltuntergang verantwortlich.“

eine Matrosin aus Belhanka: „Ich habe mich freiwillig gemeldet. In zwei Wochen geht es los. Nach Uthuria! Die Heuer ist ordentlich, aber weißt Du was? Wir bringen denen da unten auch den wahren Glauben und retten ihre Seelen. Darauf trinke ich. Prost!“

WAS DENKEN DIE ILLUMNESTRANER ÜBER...

... **die Kirchen der Zwölfe:** „Sie sind die zwölffältige Kraft, die die Welt zu retten vermag, wir erinnern sie nur daran, dafür zusammen zu arbeiten.“

... **den Streit der beiden Kirchen Borons:** „Es ist nicht an uns hier zu entscheiden, doch die Debatte um den Rang eines Gottes unter den Zwölfen verfehlt den Punkt.“

... **Anhänger Rastullahs:** „Der Eingott der Novadis ist uns ein großes Mysterium. Seine Lehren sind offenbar falsch, doch gibt es einen kosmologischen Sinn hinter seinen Offenbarungen, den es zu ergründen gilt.“

... **die Schwarzen Lande:** „Nirgends ist es so dringlich die Seelen der Bevölkerung zu retten wie dort, der Kampf um das Schicksal der Welt hat bereits begonnen.“

DER BUND DES WAHREN GLAUBENS IM SPIEL

Überall in Aventurien sind die Illumnestraner aktiv. Als weise Philosophen in ihren Klöstern, als reisende Prediger oder als Experten für die Bekämpfung von Dämonen in den Schwarzen Landen und überall dort, wo es benötigt wird.

PHILOSOPHEN

Insbesondere auf Mantrash'Mor beschäftigen sich die Illumnestraner mit Philosophie und Kosmogonie, der Bedeutung der Gegenwart und der Zukunft. Illumnestra I. verkündete einst den Untergang der Welt, doch erkannte sie auch, dass der letzte Kampf zwischen Göttern und Dämonen durch das Handeln der Gläubigen entschieden werden kann. Die Gemeinschaft und Einigkeit der Zwölfgötter sind der Schlüssel zum Fortbestehen der Welt.

Die Zwölfgöttlichkeit ist dabei nicht nur eine philosophische Frage zur Gestalt Alverans, sie ist die Bedingung für das Fortbestehen der Welt. Daher mehrten sich unter den Philosophen des Bundes auch die Stimmen, dass jede Abweichung vom wahren Glauben zu bekämpfen sei. Denn ob es die Dämonenknechte sind, die das Ende der Welt einleiten, oder irregeleitete Anhänger harmloser Götzen, ist gleichgültig.

Aventurien gilt den meisten Illumnestranern als auserwählter Ort der heiligen Erkenntnis von der Zwölfeinigkeit. Denn erst die Ankunft der Hexatéer aus dem Güldenland und die Verbindung ihrer Götter mit einigen Kulturen Aventuriens brachte die Zwölfe an einem Ort zusammen. Die tulamidischen Kirchen von Rondra und Phex, die alten aventurischen Kulte um die zwei wandlungsfähigen Göttinnen Hesinde und Tsa, der zwerghische Ingerimm und der nordländische Firun verbanden sich mit den sechs Göttern der Hexatéer: Praisos, Efferd, Travia, Boron, Peraine und Rahja. Diese Auffassung hat mit der Entdeckung Uthurias ganz neue Implikationen bekommen. Denn der Bund des Wahren Glaubens geht davon aus, dass es in Uthuria keine Offenbarung der Zwölfe gegeben haben kann, eine Mission also dringlich erforderlich ist.



PREDIGER

Die Illumnestraner auf Wanderschaft sind häufig Pilger und Prediger zugleich, sie verkünden das Wort von der Gemeinschaftlichkeit der Zwölfgötter und zugleich suchen sie göttliche Orte, um dort zu meditieren und sie zu bewahren und zu schützen, falls es nötig sein sollte.

Bei der Wahl der Mittel sind sie äußerst flexibel. An erster Stelle steht die Predigt und Belehrung, doch gegen Häretiker und Dämonenbündler greifen sie auch zu anderen Mitteln. Sie legen ihre Tracht ab und agieren im Geheimen, suchen sich Verbündete und gehen ausgesprochen entschlossen vor. Schließlich steht nicht weniger als die gesamte Welt auf dem Spiel.

Die Missionstätigkeit des Ordens konzentriert sich insbesondere auf Gebiete, in denen überwiegend Ungläubige leben. Die Entdeckung Uthurias hat für den Bund des Wahren Glaubens diesbezüglich mehrere Fragen aufgeworfen. Gibt es wirklich keine zwölfgöttliche Offenbarung in Uthuria? Welche dortigen Kulte können als Verbündete der Zwölfe betrachtet werden? Und wie kann den uthurischen Völkern die Zwölfeinigkeit verkündet werden?

STREITER GEGEN DÄMONISCHE UMTRIEBE

Auch wenn jeder Illumnestraner stets alles Unheilige bekämpft, auf das er stößt, ist Göttertrutz doch das Zentrum dieser Aktivitäten. Hier kann schnell auf die Unterstützung aller zwölf Kirchen zurückgegriffen werden und geweihte wie magische Hilfsmittel werden gesammelt und für Missionen zur Verfügung gestellt. Mit den Schwarzen Landen liegt schließlich auch das wichtigste Einsatzgebiet in unmittelbarer Nähe.

LITURGIEN IM BUND DES WAHREN GLAUBENS

Auf Mantrash'Mor und Göttertrutz arbeiten Geweihte unterschiedlicher Kirchen eng zusammen. Dies ermöglicht es ihnen, insbesondere im Kampf gegen Dämonen und Paktierer liturgisches Wissen auszutauschen und zu bündeln. Neben der Liturgie PROPHEZEIUNG werden insbesondere die SEELENPRÜFUNG sowie der EXORZISMUS gelehrt. Darüber hinaus wird daran gearbeitet, weitere universelle Liturgien zu entwickeln, die den Kampf gegen die siebtsphärischen Mächte erleichtern, oder bekannte Liturgien anderer Kirchen an die eigene Glaubenswelt anzupassen. So gibt es den Versuch, die Liturgie AURA DER FORM der Hesindekirche mit der Kraft Praios' wirken zu können oder die phexische MONDSILBERZUNGE für Rahjageweihte nutzbar zu machen.

Bisher ist dies jedoch nur die Arbeit von wenigen Illumnestranern. Aber möglicherweise gelingt es dem Bund, auch durch diese Art der Zusammenarbeit den Kampf gegen das Böse entscheidend voranzubringen.

Mehrere Mitglieder des Bundes sind wahre Spezialisten im Enttarnen von Paktierern und Aufspüren von dämonischer Aktivität. Sie folgen häufig dem *Weg des wehrhaften Fuchses*, einer Auslegung der Gebote aller Götter, die die Tugenden der Zwölfe ganz in den Dienst gegen die Feinde der Schöpfung stellt. Philosophisch mag dies bisweilen allzu pragmatisch erscheinen, doch hat sich dieser Weg als äußerst effektiv erwiesen.

Für die handfesten Aufgaben, die mit diesen gefährlichen Missionen verbunden sind, greift die Äbtissin Thalia aus Kutaki gerne auf Abenteurer zurück, die die Illumnestraner unterstützen oder auf eigene Faust Aufträge auszuführen. Dabei geht es zumeist um das Bergen von heiligen Gegenständen, die Unterstützung von Rechtgläubigen und Geweihten, das Zerstören von Unheiligümern sowie darum, Dämonenbündler unschädlich zu machen.

ALS FEIND DER HELDEN

Im Kampf gegen das Böse werden die Illumnestraner nur selten Helden direkt gegenüber treten. Die Wahl der Mittel und das konkrete Vorgehen mögen jedoch zu Konflikten führen. In diesem Fall sind sie zwar Argumenten zugänglich, doch wenn sie nicht überzeugt werden können, beharren sie auf ihren Einschätzungen und ihrem Weg. Auch ist es möglich, dass ein Illumnestraner im Geheimen gegen die Helden agiert, die dessen Motive erst zu einem späteren Zeitpunkt kennenlernen.



Ein Prediger des Bundes



GEHEIMNISSE DES BUNDES DES WAHREN GLAUBENS

In den Gewölben von Mantrash'Mor finden sich zahlreiche Relikte und vor allem Schriften der vergangenen zweitausend Jahre. Vieles hat die lange Zeit nicht überstanden, anderes existiert nur noch fragmentarisch, dennoch kann auch heute noch in den Aufzeichnungen der Illumnestras und vielen anderen Philosophinnen und Gelehrten gelesen werden, darunter auch anderswo unbekannte Schriften von Silem-Horas, sphärologische Theorien von Fran-Horas und mago-kosmologische Abhandlungen von Hela-Horas. Viele Werke sind nur nach ausdrücklicher Erlaubnis der Illumnestra einsehbar.

DIE KOSMOGONIKA

Das wichtigste Buch des Bundes ist die Urschrift der *Kosmogonika (Aureliani: Weltentstehung)*, die direkt auf Illumnestra I. zurückgeführt wird. In diesem Werk wurde von ihren Jüngern das heutige Weltbild der Aventurier niedergelegt. Allerdings sind die zwölf Götter nur beschrieben, nicht jedoch mit Namen genannt. Auch darüber hinaus finden sich in manchen Abschnitten verschiedene Versionen desselben Sachverhalts, wenn auch niemals widersprüchliche. Die Lektüre ist ausgesprochen inspirierend und vermittelt tiefe Einblicke in das Gefüge der Welt.

ZWÖLFGÖTTEREDIKT

Auch die Erstabschrift des Silem-Horas-Edikts wird in den Katakomben von Mantrash'Mor verwahrt. Hier hat der zweite Kusliker Kaiser die Namen der zwölf alveranischen Götter verkündet sowie die mit ihnen verbündete Gottheiten benannt. Letzteren hat er den Rang von Halbgöttern zugeordnet, was weniger ihre Abstammung aus einer Verbindung von Mensch und Gottheit bezeichnet, sondern ihren Platz in der alveranischen Ordnung.

DER DIAMANT VON BRIG-LO

Das kostbarste Artefakt des Bundes ist der Diamant von Brig-Lo. Nach der Zweiten Dämonenschlacht schenkten die Zwölfgötter den Illumnestranern diesen Stein, mit dem Auftrag ihn jedes Jahr einer der zwölf Kirchen zu verleihen, auf dass sie seine Macht entschlüsseln und erfassen möge. Denn der Diamant enthält rohe karmatische Kraft, die einen Geweihten zum Erwählten seiner Gottheit erheben kann. Welche Kirche oder welcher Geweihter dies auch immer erkennen wird, wird, so denken die Illumnestraner, die zwölfgöttlichen Kirchen in den Kampf um das Fortbestehen der Welt führen. Derzeit richtet der Bund einen jährlichen Wettstreit mit wechselnden Aufgaben aus, um den Diamanten zu vergeben, doch es mehren sich bereits Bedenken, dass ein einzelner Erwählter der Gemeinschaft der Zwölfgötter mehr schaden als nützen könnte. Es ist im Übrigen nicht auszuschließen, dass auch ein Ungläubiger durch unglückliche Umstände oder finstere Rituale ebenfalls die Kraft des Steins entfesseln könnte.

DIE KETTE DER ZWÖLFGÖTTER

Der Legende nach erhielt Silem-Horas diese Kette direkt von den Zwölfgöttern zur Bestätigung seiner Verkündung des nach ihm und den Zwölfen benannten Edikts. Die Kette befand sich im Kloster Marano und ist seit der Brandschatzung durch die Orks verschollen. Zwölf Anhänger oder Amulette befanden sich an der Kette, jeweils einem der Zwölf zugeordnet. Mittlerweile sind die Kette sowie die einzelnen Amulette über ganz Aventurien verstreut, von einigen existieren sogar mehrere Kopien. Nur von einem ist bekannt, wo es sich befindet, das Amulett Efferds schmückt die Krone des Seekönigs der Zyklopeninseln.

Den einzelnen Amuletten werden wundersame Kräfte zugeschrieben, als ganzes soll die Kette gar große Macht über Menschen verleihen.

DIE KAMMER DER PROPHEZEIUNGEN

Viele der Kavernen und Kammern von Mantrash'Mor sind älter als die güldenländische Besiedlung und die Kammer der Prophezeiungen sticht unter ihnen besonders heraus. Sie besteht aus wenig mehr als einem schmalen Sims, das in einen zwölfseitigen Schacht ragt, der hunderte Schritt in die Tiefe weist. Je tiefer man hinabsteigt, desto stärker wird der Geist von nayrakischen Wirbeln ergriffen, die jede sterbliche Seele über alle Maßen überfordert. Die Illumnestras der Geschichte setzten sich hier den sanften nayrakischen Strömungen aus und erlangten in jahrzehntelanger Kontemplation und Meditation die Fähigkeit, aus den nayrakischen Schlieren von Zeit zu Zeit diffuse Eindrücke zu erhaschen und zu deuten. In etwa zweihundert Metern Tiefe finden sich angeblich einige rätselhafte Angramrunen im Schacht. Grund genug für Lagrosch Sohn des Loromox aus dem Gefolge des Baumeisters Turundir, sich dort Zugang verschaffen zu wollen und in den Schacht hinabzusteigen, auf der Suche nach Dumgaschom, Angroschs Sitz im Herzen der Welt.

DIE VISIONEN DER VII. ILLUMNESTRA

Als Silem-Horas das Zwölfgötteredikt erließ, wirkte auf Mantrash'Mor die siebte Illumnestra. Teile ihrer Aufzeichnungen sind seit damals verschwunden. Tatsächlich wurden sie von Crisirius Racorus, einem Höfling am Horashof, entwendet, um sich vor Silem mit vermeintlich eigenen kosmologischen Einsichten zu brüsten. Crisirius kam auf diese Weise tatsächlich zu höheren Würden am Hofe, blieb aber eine Randnotiz der Geschichte.

Noch heute ist es möglich die Aufzeichnungen Illumnestras VII. ausfindig zu machen, indem man Spuren und Hinweisen an ihrem Grab in Mantrash'Mor, den Ruinen auf dem Palasthügel in Alt-Bosparan und den Überresten von Crisirius' Anwesen bei Bethana folgt. Und möglicherweise stünden zeitgenössische Interpretationen dieser Visionen nicht so sehr im Einklang mit dem Silem-Horas-Edikt wie angenommen.



Als geübte und angesehene Redner sind die Angehörigen des Bundes in der Lage Würdenträger wie Bevölkerung auf ihre Seite zu ziehen und ihre Positionen so durchzusetzen. Aber auch die Mittel der Intrige oder der Heimlichkeit scheuen sie nicht, wenn es der Erfüllung ihrer jeweiligen Mission dient.

ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Der Bund des Wahren Glaubens eignet sich hervorragend als Auftraggeber für Helden, seien es Missionen in die Schattenlande, Schutz von Pilgern oder reisenden Illumnestranern oder die Ermittlung von Paktierern, namenlosen Verschwörer oder dämonischen Verbrechern. Auch eine Expedition nach Uthuria an der Seite von Missionaren des Bundes ist denkbar. Ebenso können die Illumnestraner von Helden um Hilfe gebeten werden, wenn es um die Deutung von Orakeln und Prophezeiungen geht oder im Kampf gegen Dämonen und andere unheilige Mächte.

EIN HELD ALS ILLUMNESTRANER

Der Bund bildet seine Mitglieder selbst aus, lediglich die Geweihten der zwölf Kirchen können dem Bund zu einem späteren Zeitpunkt ihres Lebens beitreten. Doch auch dann ist eine zwölfmonatige Unterweisung in der Regel unverzichtbar, kennt sich doch kaum ein Geweihter mit den Lehren der anderen elf Kirchen ausreichend gut aus. Wenn aber ein nichtgeweihter Held mehrere anspruchsvolle Aufträge für den Bund erfüllt hat und der Philosophie des Bundes nahesteht, kann er in Ausnahmefällen ebenfalls aufgenommen werden. Er sollte dann mindestens die Werte eines frisch ausgebildeten Predigers des Bundes aufweisen, keine der dort aufgeführten ungeeigneten Vor- oder Nachteile haben (vgl. **WdH 226**) und im Idealfall Akoluth einer der zwölf Kirchen sein.

Ein reisender Illumnestraner kann sich gut in die meisten Heldengruppen einfügen, wird sich aber hinsichtlich seiner Ziele, das Böse immer und überall zu bekämpfen und die Zwölfeinigkeitspredigt zu predigen, nicht auf Kompromisse einlassen.

Prediger vom Bund des Wahren Glaubens

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 14
FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 8

Stab:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 29 **AuP** 29 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang; Autoritätsgläubig 6, Moralkodex (Bund des Wahren Glaubens), Verpflichtungen (gegenüber dem Bund)

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, mehrere Kulturkunden

Talente: Lehren 9, Menschenkenntnis 10, Überzeugen (Öffentliche Rede) 11 (13), Geschichtswissen 10, Götter/Kulte 11

Erfahrener Prediger: AT/PA +1/+1, LeP +2, AuP +1, MU+1, KL+1, IN+1, CH+1, höhere relevante Talente, insbesondere Überzeugen und Götter/Kulte mindestens +3.

Kampfverhalten: Die Prediger des Bundes des Wahren Glaubens versuchen einen Kampf zu vermeiden und kämpfen eher defensiv, um Zeit für eine andere Lösung zu gewinnen. Bisweilen verstehen sie sich auch auf den Umgang mit anderen Waffen als dem Stab.

Besonderheiten: Einige Bundmitglieder sind mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet, allerdings ziehen diese seltener als Prediger aus.



DAS DIRECTORIUM FÜR BESONDERE ANGELEGENHEITEN

»... wurde die geflohene Zielperson ausfindig gemacht. Ihr Tagesablauf erbrachte keine neuen Erkenntnisse und keinerlei Hinweis auf Verstrickung in die Angelegenheit. Die Person geriet in einem Gasthaus, wie erwartet, in eine Schlägerei, bei

der sie schwer verletzt wurde. Der herbeigerufene Perainege-weihte konnte bedauerlicherweise nur noch den Tod feststellen. Die Observatio darf damit als beendet betrachtet werden.«
— aus einem undatierten Bericht

KURZCHARAKTERISTIK

Das Directorium für besondere Angelegenheiten ist eine treu zum Horasreich stehende Organisation, deren Existenz kaum mehr als einer Hand voll Menschen bekannt ist. Ihre urkundlich zugesicherte Unabhängigkeit jedoch machte das DBA zu einer nur schwer zu kontrollierenden Institution, die sich zu etwas wie einem Staat im Staate entwickelt hat. Die Mittel des Directoriums sind zunächst von Effektivität und Diskretion und, wenn überhaupt, erst dann von moralischen Überlegungen geprägt.

Das DBA sieht seit seiner Neustrukturierung seine oberste Aufgabe in Beobachtung und Informationsbeschaffung, bei der viele Informanten gar nichts von ihrer Tätigkeit für diese mächtige Staatsorganisation ahnen.

Gebräuchlicher Name: Das Directorium, DBA

Wappen: kein offizielles

Wahlspruch: *Solus Imperium!* (bosp.: „Einzig das Reich!“)

Herkunft: unsicher

Persönlichkeiten: **Adilron ay Oikaldiki** (*975 BF, Großsiegelbewahrer des Horasreiches, Teil des geheimen Führungsgremiums), **Yorgos ya Ciolonya** (*986 BF, Condottiere, Teil des geheimen Führungsgremi-

ums), **Nita von den Adlern** (*975 BF, Spektabilität des Anatomischen Instituts, Teil des geheimen Führungsgremiums), **Reo Cordovan Sapallyo** (*976 BF, Magier und Resident), **Lucilla ya Torese** (*1001 BF, Agentin), **Curthan Piccinio** (*954 BF, altgedienter Agent), **Lysmina Vallyari** (*986 BF, Leiterin des Kaiserlichen Instituts für Angewandte Mechanik), **Arosto Botta** (*1001 BF, Attentäter des Directoriums), **Hal-dur di Nautariani** (*1005 BF, Resident und Kapitän im Südmeer)

Personen der Historie: **Director Sumudan von Aldyra** (Tarnname), **Sidoneax Sohn des Sargosch** (ehemaliger Agent und Mechanikus)

Beziehungen: sehr groß (Horasreich)

Finanzkraft: immens

Zitat: „Reiche haben keine Moral, sondern Interessen.“
—Sumudan von Aldyra

Niederlassungen: Vinsalt („Hauptquartier“), dazu geheime Häuser in einigen Städten des Horasreichs sowie in Gareth, Elenvina, Punin, Brabak, Al’Anfa, Hôt-Alem, eventuell weitere

Größe: unklar

GESCHICHTE DES DIRECTORIUMS

Der Ursprung des DBA geht wahrscheinlich zurück auf die Regentschaft König Alborns. Gleichwohl das genaue Gründungsjahr unbekannt ist, wurde dem geheimen *Directorium für Besondere Angelegenheiten* von Comto Protector Salman **873 BF** das *Ewige Privileg* verliehen: ein Freibrief, „jedwede Maßnahme zu ergreifen, die zum Wohle des Staates für nötig erachtet wird“. Diese Urkunde wurde seit dieser Zeit von jedem neuen Regenten und jeder neuen Regentin beim Regierungsantritt gegengezeichnet. Auf diese Weise wurde das DBA theoretisch allmächtig und war nur noch den Staatsoberhäuptern unter-

stellt – von denen sich einige nicht übermäßig für das Directorium interessierten. So begann das DBA bald ein Eigenleben zu führen und vernichtete jede auf sich selbst hinweisende Akte aus den Archiven – und im Anschluss die Ausführenden. Die Aktivitäten des DBA von über einem Jahrhundert sind so gut wie unbekannt und es wird angeblich gehofft, dass nicht irgendwo in den falschen Händen eine Akte auftaucht, die eigentlich nicht mehr existieren sollte...

In der gesamten Geschichte des Directoriums bestach es nie dadurch, besondere zartbesaitet zu sein, wenn es dar-



um ging, den Staat zu schützen oder vorwärts zu bringen. So arrangierte es **996 BF** den Tod des als schwach angesehenen Königs *Tolman* durch eine vermeintliche Bande von Wegelagerern, um die reformfreundige *Amene* auf den Thron zu bringen. Nach den *Thronkriegen* war die Rolle des DBA nicht zuletzt durch die Streichung der meisten Mittel durch den Kronkonvent von zunehmender Bedeutungslosigkeit gekennzeichnet. Zwar hatte der junge *Khadan-Horas* bereits **1030 BF** die *Ewige Urkunde*, durch ihn selbst völlig unbemerkt, neben zahlreichen bürokratischen Verwaltungsakten unterschrieben. Ohne die sichergestellte Finanzierung jedoch war sie weitestgehend wertlos geworden.

Nicht wenige hielten das Directorium gar bereits für aufgelöst, ein Umstand, an dem scheinbar auch niemand etwas ändern wollte. Im Untergrund hingegen existierte es unter der geheimen Schirmherrschaft Ralmans als eine Art Geheimgesellschaft weiter.

Im **Praios 1037 BF** ging der Adlerorden (**Gemeinsame Pfade 6**) gegen die *Loge der Freidenker* vor und schaltete diese aus. Als Grund für das von langer Hand geplante Vorgehen wurden staatsgefährdende Ideen angegeben, die nicht länger tragbar gewesen seien. In der Folge wurden aber so gut wie alle Mitglieder der ehemaligen Loge wieder freigelassen. Eine Ausnahme bildete die besonders umtriebige Karikaturistin *Ulyssa dell'Antergo*, die zunächst ohne Prozess in Naumstein weggesperrt wurde. Auf Betreiben

Comto Siegelbewahrers *Aldirons ay Oikaldiki* jedoch wurde sie nur kurze Zeit später – ebenfalls ohne Prozess – in das Krongefängnis *Tashcár* auf einer kleinen Insel im Südmeer verschifft, wo sie seitdem ihr Dasein fristet.

Offiziell fand der Adlerorden bei der Sicherstellung der Unterlagen der Loge Hinweise darauf, dass dieselbe durch *Al'Anfa* finanzielle Unterstützung erfahren habe. Ganz offensichtlich habe der Erzfeind aus dem Süden, unentdeckt von staatlichen Stellen, Umsturzversuche im Horasreich gefördert.

Hinter den Kulissen spielte sich eine Geschichte ab, die sich etwas anders liest: *Adilron* gelang es ohne größere Schwierigkeiten, Comto Protector *Ralman von Firdayon-Bethana* davon zu überzeugen, dass das Horasreich, gerade in der Zeit nach dem *Drachenkrieg*, einen schlagkräftigen Auslandsgeheimdienst benötigte. *Adilron* und *Ralman* begannen in der Folge zunächst mit der Neustrukturierung des Directoriums und bereiteten kurz darauf das Vorgehen gegen die *Freidenker* vor, um ihr eigenes Handeln auf eine legitimierende Basis zu stellen – ob die das Vorgehen rechtfertigenden Hinweise tatsächlich existierten, ist hingegen unklar.

Umgehend begann *Adilron* die Erweiterung des Directoriums, während *Ralman* eine mehr als solide Finanzierung durch den Kronkonvent dergestalt sicherstellte, dass er die notwendigen Mittel über verschiedene Positionen, wie etwa ‚Verkehrswege‘, oder ‚Magische Abwehr‘ sicherstellte.

DAS DIRECTORIUM HEUTE

Das Directorium ist heute fraglos einer der mächtigsten Spitzeldienste *Aventuriens* und gleichzeitig eine der unbekanntesten von einem Staat finanzierten Institutionen. Offiziell ist das Directorium nur im Ausland aktiv tätig. Im Inland beschränkt sich die offizielle Aufgabe des DBA auf reine Aufklärung, den direkten Eingriff übernimmt innerhalb des Horasreichs der Adlerorden. Inoffiziell hingegen schreckt das Directorium im Zweifelsfall auch im Inland nicht vor sehr direkten Aktionen oder (magischer) Folter zurück. Nur wenige Kronbeamte wissen von der Existenz des Directoriums, dessen Mitglieder nie öffentlich in Erscheinung treten und höchstens andeuten, dass sie „von höherer Stelle befugt sind“. Gefälschte Passierscheine und Urkunden mit dem Siegel irgendeines existierenden oder erfundenen Kronamts genügen zumeist, um im Zweifelsfall Amtshilfe von loyalen und treuen Stadtgardisten oder Gardesoldaten zu erwirken, die nur ihrem Horas dienen wollen.

Wenn es um die Wahl seiner Mittel zum Schutz des Staates oder der eigenen Sicherheit geht, besitzt das Directorium kaum Skrupel. So schreckt man auch im Horasreich nicht vor Folter zurück, wenn denn der Zweck das Mittel heiligt und Informationen schnell gewonnen werden müssen. In vielen Fällen spielt die Organisation Hinweise auf Hochverrat oder ausländische Agenten dem Adlerorden und dem Kronrat zu, die dann gegen die Schuldigen oder Beschul-

digten vorgehen. In solchen Fällen mag es auch einmal einen Falschen treffen, was jedoch als ‚bedauerliches Missverständnis‘ abgehakt wird. Gelegentlich aber müssen die als Einzelkämpfer geschulten Agenten selbst tätig werden. Diese können dabei auf Artefakte, Tinkturen und ‚Wunderwaffen‘, insbesondere aus dem *Kaiserlichen Institut für Angewandte Mechanik* in *Aldyra* und der eigenen *Sektion V*, zurückgreifen. Aus dem Selbstverständnis des Directoriums erwächst dabei, dass solche Fälle möglichst selten bleiben. Die Ausbildung der Agenten findet dabei auf einem entlegenen Landgut in *Dról* statt, was den Feldagenten intern gelegentlich den leicht spöttischen Beinamen „*Dröler Gutsjungen*“ eingebracht hat.

Agenten, die im Horasreich beim Übertreten von Gesetzen von einer Garde gefasst werden, gelangen meist durch „höflich geheime Order“ wieder in Freiheit und wechseln umgehend den Einsatzort. Erregt ein gescheiterter Auftrag hingegen zu viel Aufsehen, streitet der ‚Director‘ jede Kenntnis ab – und legt dem betroffenen Agenten den ehrenvollen Selbstmord nahe. Agenten, die dem nicht nachkommen, fallen nicht selten einem tragischen Unfall zum Opfer. Gerissene Seile, herabstürzende Kisten oder durchgehende Pferde vor einer Kutsche sind nur einige Beispiele der beinahe unerschöpflichen Möglichkeiten der unglücklichen Umstände bei deren Ableben.



Insgesamt hat das Directorium heute mehr als ein Dutzend Residenten, die den einzelnen Niederlassungen in den Metropolen des Reiches sowie in Gareth, Elenvina, Punin, Brabak, Al'Anfa und Hôt-Alem vorstehen, sich auf Reisen befinden oder an anderen Stellen installiert worden sind. Diese führen jeweils etwa zwei bis drei Agenten, die umherreisen und die eigentliche Arbeit des Geheimdiensts verrichten. Diese Agenten wiederum stützen sich auf unwissende Helfer, Strohleute und verschwiegene Kurierere, um die inneren und äußeren Feinde des Reiches auszukundschaften oder aber Personen und Organisationen erst als solche auszumachen. Helfer, die sich besonders hervortun, werden für eine Aufnahme in die Organisation vorgemerkt – spätestens in diesem Moment legt man in der tatsächlichen Zentrale, in einem Jagdschloss Sumudans von Aldyra in Altovinza eine Akte an, die ab diesem Zeitpunkt den weiteren Werdegang der betreffenden Person in allen Einzelheiten verfolgt. Selbstverständlich werden auch möglichst lückenlose Informationen über das bisherige Leben dieser Anwärter zusammengetragen, die gelegentlich dazu führen, dass diese wieder fallen gelassen, aber dennoch weiter beobachtet werden. Der Informationsgehalt der Akten in dem Archiv ist wahrscheinlich immens und sein Umfang nur schwer zu schätzen. Beispielsweise gibt es eine Mappe über den Dichter Pherisjo ter Marloff, der einst im Bornland als Agent für das DBA aktiv war. Inzwischen wird er argwöhnisch beobachtet – und man sucht in seinen Werken nach Anzeichen von Verrat.

Innerhalb informierter Kreise hingegen wird angenommen, dass die Informationen der Agenten und Residenten alle in Vinsalt bei Adilron bzw. Sumudan zusammenlaufen. Auch hier gibt es ein Archiv mit Akten, die zum Teil falsche, zum Teil völlig unwichtige Informationen zu Personen und Aktivitäten enthalten. Jemand der die Akten für bare Münze nimmt, könnte sich mit einiger Berechtigung nach der Befähigung der DBA-Agenten fragen.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Zu den größten Feinden des Directoriums zählen ohne jeden Zweifel die *Anhänger des Namenlosen*. Es vermag wohl kaum zu verwundern, dass diese Feindschaft auf inbrünstiger Gegenseitigkeit beruht. Die Anhänger des Namenlosen sind seit Bestehen des DBA darum bemüht, die Organisation zu infiltrieren um deren mächtige Position zur inneren Zersetzung des Horasreichs auszunutzen. Das Directorium wiederum ist aus eben diesen Gründen daran interessiert, jedes Anhängers des Gottes ohne Namen habhaft zu werden – nach Möglichkeit lebend, um noch einige letzte Verhöre durchführen zu können. Wenn es nicht anders geht akzeptiert es aber auch die Leichen. Bisher hat das Directorium jede versuchte Unterwanderung vereiteln und zum Teil auch sehr erfolgreiche Gegenschläge aus diesen Versuchen ableiten können. Damit dies auch in Zukunft so bleibt, beaufsichtigen und forcieren die führenden Köpfe den Kampf gegen diesen gefährlichen Kult selbst und ohne Unterlass.

Der neue und alte Lieblingsfeind des Directoriums hingegen ist fraglos *Al'Anfa*. Seit den kolonialen Bestrebungen des Ho-

rasreichs auf dem Südkontinent Uthuria gerät man hier in die Interessenssphäre des alananischen Imperiums. Das DBA sieht es als seine ureigenste Verpflichtung an, die Krone stets mit den neuesten Informationen zu den alananischen Plänen, Erfolgen und Misserfolgen zu versorgen. Aus diesem Grunde sind die Residenten in der Region angewiesen worden, eine zusätzliche Zahl Agenten zu führen. Die vorwiegende Aufgabe der Agenten ist auch in dieser Region die Beobachtung. Da man in Al'Anfa, gleichwohl ohne konkretes Wissen, genau mit solchen Spionageversuchen rechnet, hat man auch dort begonnen, Agenten der Hand Borons mit der reinen Beschaffung von Informationen zu betrauen. Gerade das Königreich am Kap hat sich als horasischer Verbündeter in der Goldenen Allianz und spätestens seit der Errichtung eines Kontors durch die *Handelscompagnie & Bankhaus ya Strozza* in der brabakischen Ortschaft Nagra zu einem ‚Schlachtfeld‘ im Agentenkrieg der beiden Großmächte gemausert – wobei sich das Directorium hier vor allem in einem Abwehrkampf gegen die alananischen Spionageversuche befindet. Doch auch in anderen Reichen und großen Handelsstädten in südlicheren aventurischen Regionen, insbesondere in Hôt-Alem, befinden sich Agenten beider Reiche, die hier den Spannungen zwischen Horasreich und Al'Anfa in einem regelrechten Spionagekrieg Gestalt verleihen.

Als Verbündeter im weitesten Sinne kommt der *Adlerorden* in Frage, der in der Regel als unwissender Partner agiert, wenn ihm Hinweise zugespielt werden und er im Horasreich Verschwörungen enttarnt oder Verdächtige auf Burg Naumstein verschwinden lässt.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Heimlichkeit und Verschwiegenheit sind die obersten Gebote des Directoriums, und dies spiegelt sich auch im Erscheinungsbild seiner Mitglieder wieder: Eine offizielle Tracht gibt es ebenso wenig wie ein offizielles Wappen. Die Agenten tragen die Kleidung ihrer jeweiligen Umgebung, meist die des Bürgertums, des einfachen Volkes oder eine besondere Zunft- oder Gildenkleidung. Selbiges gilt für die Bewaffnung, die sich nach dem außenhin vertretenen Stand richtet – für den Notfall können sich alle Agenten auch ohne Waffen ihrer Haut erwehren oder sind darin geübt mit den sie umgebenden Gegenständen zu kämpfen.

STRUKTUR

Die Struktur des Directoriums ist „offiziell“ recht überschaubar: An der Spitze steht seit Jahrhunderten *Director Sumudan von Aldyra*. Dass es sich dabei um einen Tarnnamen handelt, ist in informierten Kreisen allgemein bekannt, auch wenn es immer wieder Gerüchte über einen angeblich unsterblichen Mann gibt, der im Geheimen die Fäden zieht. Unbekannt ist allerdings der Umstand, dass der Tarnname von gleich drei Personen verwendet wird, die zusammen das Führungsgremium bilden. Dieses besteht aus *Adilron ay Oikaldiki*, *Yorgos ya Ciolonya* und *Nita von den Adlern*. Zu diesem ‚inneren Kreis‘



gehört mehr oder weniger auch *Ralman von Firdayon-Bethana* sowie, so wird gemunkelt, auch einige verdiente Residenten. Im Alltag organisieren die *Residenten* die Abläufe ihrer *Agenten*. Als Leitoffiziere decken die Residenten bestimmte Regionen Aventuriens ab und sind für diese verantwortlich. Zumeist sind es ehemalige Agenten, die sich mit Feldeinsätzen bestens auskennen und sowohl ihre Agenten als auch die große Zahl der Zuträger und Informanten geschickt einsetzen.

DIE ABTEILUNGEN DER DIRECTORIUMS

Die Struktur des Directoriums ist alles andere als überschaubar. Selbst die drei Personen des Führungsgremiums haben nicht alle einen Überblick über die weitschweifigen und vor allem sehr kurzlebigen Abteilungen des DBA. Vielfach besitzen diese noch nicht einmal einen Namen, sondern tragen nur Zahlenkürzel, damit ihre wahre Aufgabe später in den Akten nicht nachvollzogen werden kann. Die Abteilungen oder Sektionen haben eines gemeinsam: Werden sie benötigt und es gibt sie nicht, werden sie kurzfristig und unbürokratisch ins Leben gerufen. Schnell finden sich Spezialisten zusammen, die von den Zuträgern profitieren. Aber ebenso schnell wie eine Abteilung entstanden ist, kann sie auch wieder aufgelöst werden und es scheint, als habe sie nie existiert. Dem Spielleiter steht es daher frei, eigene Abteilungen ins Leben zu rufen und zu schließen, wenn das Abenteuer es erfordert. Lediglich die für die Ausrüstung zuständige *Sektion V* steht nicht zur Disposition und bildet eine feste Größe im Organigramm des DBA. Das scheinbare Wirrwarr führt letztlich dazu, dass selbst verdiente Residenten nur Ansätze des wahren Ausmaßes des DBA erahnen können und Außenstehenden auch bei Einsicht der Überblick fehlt.

SEKTION V – DIE RÜSTKAMMER DES DIRECTORIUMS

Naturgemäß vertrauen Agenten, die auf sich alleine gestellt sind, in erster Linie ihren eigenen Fähigkeiten. Aber so gut diese auch sein mögen, manchmal benötigt man trotz einer hervorragenden Ausbildung Unterstützung – und an dieser Stelle kommt Sektion V ins Spiel. Als Rüstkammer des Directoriums ist es die Aufgabe der im *Kaiserlichen Institut für Angewandte Mechanik* in Aldyra beheimateten Sektion, für die optimale Ausstattung der Agenten zu sorgen. Dass dem Directorium kaum finanzielle Grenzen gesetzt sind, wirkt sich auch auf die Qualität und Quantität aus. Die folgenden Gerätschaften und Artefakte waren bereits im Einsatz, sind es noch oder stehen kurz vor ihrer Vervollständigung:

- ☛ ARMATRUTZ-Artefakte in unterschiedlicher Form.
- ☛ Eine Balestrina, die einen Kletterhaken inklusive Seil verschießt.

- ☛ Einen Ring, der, einmal gedreht, einen DESINTEGRATUS PULVERSTAUB auslöst und somit fast jedes Hindernis schnell aus dem Weg räumt.
- ☛ Eine Brille aus Bernstein, mit der man dank PENETRIZEL durch Wände schauen kann.
- ☛ Verschiedene Glaskugeln, die beim Aufprall auf den Boden den Gegner blenden (FLIM FLAM, Variante: Lichtblitz) oder alles Licht rauben (DUNKELHEIT).
- ☛ IGNORANTIA-Artefakte, um schnell in einer Menschenmenge untertauchen zu können.
- ☛ Eine IMPERSONA-Kette, deren Einsatz jedoch umstritten ist.
- ☛ ERINNERUNG VERLASSE DICH-Artefakte, die keine Zeugen zurücklassen.
- ☛ Für den Fall einer Liquidierung sorgt ein FALKENAU-GE-Amulett für größere Treffsicherheit.
- ☛ Artefakte, die alle oder einzelne Sinne mittels ADLERAU-GE verstärken in verschiedenen Varianten.
- ☛ Ringe oder Dietriche, die mit FORAMEN das Öffnen auch komplexerer Schlösser zu einem Kinderspiel machen.
- ☛ unauffällige Gegenstände, die mit SENSIBAR, BLICK AUFS WESEN oder BLICK IN DIE GEDANKEN in Unterhaltungen wertvolle Dienste bei der Informationsbeschaffung leisten können.
- ☛ Rosinen, mit KLARUM PURUM belegt, die bei Vergiftung die letzte Rettung sein können.
- ☛ Ringe oder ähnliches, die dank RESPONDAMI ein Verhör immens beschleunigen können.
- ☛ Schuhe oder anderes, die dank SILENTIUM ein unbemerktes Eindringen auch in stärker gesicherte Anlagen möglich machen.
- ☛ Mit CRYPTOGRAPHO belegte Federkiele ermöglichen das Verfassen besonders gesicherter Dokumente.
- ☛ Diverse Artefakte, die mithilfe von ODEM auch für Nichtmagier magische Gegenstände erkennbar machen.

LEBEN ALS AGENT

Das Leben als Agent ist in allererster Linie eins: völlig unspektakulär. Es besteht darin, einem Beruf nachzugehen, ein normales und meist wenig auffälliges Leben zu führen und dabei stets zu beobachten und Bericht um Bericht anzufertigen. Ein Agent ist – seiner Kampfausbildung zum Trotz – stets darum bemüht, Konfrontationen zu vermeiden. Diese nämlich gefährden zumeist auf die ein oder andere Art und Weise seine vordringliche Aufgabe: die Informationsbeschaffung. Nicht selten ist das Aufregendste des Agentenalltags die gelegentlich angenommene Tarnidentität, unter der er in eine fremde Stadt und Region geschickt wurde.

Es ist selten, dass ein Agent einmal auf die Möglichkeiten der *Sektion V* oder seine Ausbildung in Dröl zurückgreifen muss. Geschieht dies aber dennoch einmal, ist zumeist etwas anderes ziemlich schief gelaufen. In diesem Fall sind die Agenten des Directoriums jedoch wehrhaft ausgebildet und -rüstet.



INFORMANTENTREFFEN

Sektion 0 – Das Recht zu töten

Von Zeit zu Zeit führen selbst die ausgefeilten Manipulationstechniken des Directoriums nicht zum erwünschten Ziel – oder der Weg dahin dauert zu lange. In diesen Momenten schlägt die Stunde von Sektion 0. Sie ist für die offiziell niemals stattgefundenen Einsätze verantwortlich, die das Horasreich auch niemals billigen würde. Dazu zählen vor allem Sabotageakte sowie politische Morde als auch Attentate im Reich selbst und außerhalb des Horasreichs. Einige Mitglieder sind wahre Experten der Subversion, die gezielt Aufstände anzetteln, um Regionen zu destabilisieren oder Umstürze herbeizuführen.

Die Anzahl der Agenten von Sektion 0 ist ebenfalls unbekannt, allerdings dürften es kaum mehr als ein Dutzend Personen sein.

WAS DENKT ... ÜBER DAS DBA

Haus Firdayon: „Das Directorium hat dem Staat stets treue Dienste geleistet.“

Anhänger des Namenlosen: „Wenn wir bei ihnen erst in entsprechende Position gelangt sind, gestalten wir das Horasreich nach unseren Vorstellungen um. Ihre Arroganz bereitet uns schon heute den Weg. Es wird nicht mehr lange dauern und sie ahnen von nichts ...“

das Volk: „Wer? Hähä, sowas gibt es doch gar nicht ...“

WAS DENKT DAS DBA ÜBER...

... **das Haus Firdayon:** „Sie haben große Herrscher hervorgebracht und ebenso die größten Versager. Diejenigen von ihnen, die dem Reich guttun, genießen unsere volle und bedingungslose Unterstützung.“

... **Anhänger des Namenlosen:** „Ihr Vorgehen ist geschickt. Sie jemals zu unterschätzen könnte sich als verhängnisvoller Fehler herausstellen.“

... **Al'Anfa:** „Meucheln können sie, aber die Aufklärung liegt ihnen nicht. Zumindest stellen sie sich bislang plump genug an, dass wir sie erfolgreich daran hindern können.“

BEDEUTENDE MITGLIEDER

Auch wenn sich das Directorium redlich um Diskretion bemüht und nur in den Schatten existiert, so stechen doch selbst in den verschwiegene Reihen der Agenten einige Individuen besonders hervor:

👁 Zu den drei Führungspersonen des Directoriums zählt **Adilron ay Oikaldiki** (*975 BF, streng zurückgekämmte weiße Haare, schmales Gesicht, hervorstechende dunkle Augen), der am Hof in Vinsalt die Augen und Ohren des DBA ist und den Spionagekampf gegen Al'Anfa vorantreibt. Er ist ebenso staatstreu wie skrupellos. Wäre es nötig, würde er seine Kinder und Enkel opfern, wenn sich diese gegen die Krone stellen würden. Seit dem Tod seiner Frau lebt Adilron nur für die Staatsgeschäfte. Er ist die Verkörperung von Cortesia und Sprezzatura: sein Aussehen ist immer tadellos, seine Haltung stets aufrecht und seine Miene grundsätzlich unlesbar – in seiner Position ein unschätzbare Vorzug. Die einzige Schwäche des Comtos scheint eine Vorliebe für gediegen aussehende, aber edel geschneiderte Gewänder in gedeckten Farben zu sein, die er gewöhnlich aus Belhanka bezieht.



☛ Der ehemalige Botschafter des Horasreichs in Keft, **Yorgos ya Ciolonya** (*986 BF, schwarzer Vollbart, grüne Augen, Adlernase, gewinnendes Lächeln, gekleidet wie ein Scheich, zwölfgöttergläubig, brillanter Politiker), gehört ebenfalls zur Führung des Directoriums. Im Thronfolgekrieg schlug er als Condottiere einige ruhmreiche Schlachten. Seitdem folgen ihm 20 Lanzen Krieger der Beni Shadif in die Kämpfe, die er zur eigenen Bereicherung im Yaquirbruch führt. Yorgos' Eigensinnigkeit bietet die perfekte Tarnung, hinter der eine beinahe unverbrüchliche Treue zum Staat verborgen liegt. Ihm obliegt in erster Linie die Koordination und Durchführung militärischer Spionage im Ausland und Informationsbeschaffung in bewaffneten Truppen im Inland.

☛ Die ehrgeizige **Nita von den Adlern** (*975 BF, adrett, schlank, graue Pagenfrisur) gehört als dritte zu den Personen, die sich hinter Sumudan von Aldyra verbergen. Sie ist in erster Linie mit allem betraut, was auf die ein oder andere Art mit Magie zu tun hat und forciert mit Leidenschaft den Kampf gegen die Kulte des Namenlosen. Sie lernte einst an der *Halle des Lebens zu Norburg* (SoG 75) und ist seit 1032 BF Rectrix Magica (magische Leiterin) der *Anatomischen Akademie zu Vinsalt* (SoG 122). Sie nutzt ihre Position an der Akademie dazu, wenn notwendig, Agenten magisch ein neues Äußeres zu geben, schreckt aber auch vor magischer Folter in den geheimen Kellergewölben der Akademie nicht zurück – wenn es der Sache dient.

Auch ist sie langjähriges Mitglied des patriotischen Geheimbundes Harbaliom Bosparani und verfügt dadurch über weitreichende Verbindungen zu Händlern, Richtern und Magistraten, die sie auch in ihrer Arbeit für das Directorium geschickt zu nutzen weiß.

☛ Seine Tage als Agent hat **Reo Cordovan Sapallyo** (*976 BF, dunkelbraune Haare mit grauen Strähnen, braune Augen) längst hinter sich gelassen. Sein Erststudium absolvierte er als Horasio Halman ya Dascovia geborene Magier in Methumis, dann folgte Belhanka. Stets an der Grenze zum Vinsalter Stutzertum und amourösen Abenteuern nicht abgeneigt, sammelte er viel Felderfahrung im Kampf gegen die Feinde des Horasreichs und die Schergen Borbarads. Vor einigen Jahren stieg er zum Residenten Vinsalts auf. Hier verfügt er über große Beziehungen zu vielerlei Institutionen und gilt als geachteter Magier, hinter dessen Fassade niemand eines der wichtigsten Mitglieder des Directoriums vermuten würde.

☛ Zu den dienstältesten Agenten gehört **Curthan Piccinio** (*954 BF, wenig graue Haare, mürrisch, vom Alter gebeugt), der seit rund 70 Jahren an der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst in Vinsalt tätig ist. Dort hält er die Augen nach potentiellen Anwärtern für das DBA auf.

☛ Wohl keine Agentin ist mehr gereist als **Lucilla ya Torrese** (*1001 BF, unscheinbar, längst nicht mehr so steif wie früher): Nach ihrer Ausbildung an der Horaskaiserlichen Kadettenanstalt leistete sie ihr Praxisjahr an Bord der *Prinzessin Lamea* ab. Als Mitglied der legendären Lamea-Expedition ist sie die Expertin des Directoriums für Angelegenheiten der Seefahrt und des Güldenlandes.

☛ Gänzlich anderer Natur ist Cavalliera **Giuliana di Montazzi** (*1004 BF, zierliche aber durchaus weibliche Statur, gutaussehend, helle Haut, stets geschmackvoll geschminkt). Seit einem Stelldichein und einem Techtelmechtel mit einem Visitator der *Connetablia Criminalis Capitale* (**Gemeinschaften 39**) vollzieht die begehrte Kurtisane Kurierdienste und hält noch mehr als sonst ein Ohr bei ihren hochadeligen Bettgefährten auf.

☛ Um die Ausrüstung der Agenten kümmert sich **Lysmina Vallyari** (*986 BF, aschblondes Haar im Dutt, Brille, Gelehrtenrobe, brillant, aber weltfremd), die als Mechanica, Malerin, Alchimistin und Architektin dem *Kaiserlichen Institut für Angewandte Mechanik* vorsteht und dort wahre Wunder der Technik entwirft.

☛ Zu den erst jüngst zu einem Residenten aufgestiegenen Mitarbeitern zählt Kapitän **Haldur di Nautariani** (*1005 BF, schwarze lange Haare, graue Augen, aufmerksamer Blick), der – unehrenhaft aus der horaskaiserlichen Marine entlassen – in wechselnden Diensten verschiedener Händler und Handlungshäuser vor allem das Südmeer bereist.

☛ Einst ein Angehöriger der Arbalettieri, dient **Arosto Botta** (*1001 BF, ebenmäßige Gesichtszüge, wechselnde Haarfarbe, wacher Blick) nach mehrmaligen magischen Gesichtsveränderungen nun Sektion 0 als Scharfschütze, der schon einige Reichsfeinde zu Boron geschickt hat.

DAS DIRECTORIUM IM SPIEL

Das Directorium ist im Spiel sicher eine der am schwierigsten zu durchschauenden Organisationen überhaupt – schließlich existiert es eigentlich gar nicht. Nicht selten wird wohl für diejenigen, die mit dem DBA direkt oder indirekt in Kontakt kommen am Ende ein ungreifbares Gefühl von eigenartiger Ratlosigkeit zurückbleiben, wenn sie versuchen hinter die Zusammenhänge und Akteure zu blicken.

ALS GEGNER

Das Directorium ist ein unsichtbarer Gegner, der nicht offen in Erscheinung tritt und auch sonst nicht greifbar ist. Stets aus dem Hintergrund agierend lässt es in erster Linie andere für sich kämpfen: Im Horasreich werden dem Adlerorden Hinweise zugespielt, so dass die Helden scheinbar den blau-gold gevierten Wappenröcken gegenüberstehen. Außerhalb des Lieblichen Feldes werden durchaus fingierte Beweise den lokalen Ordnungsorganen zugespielt oder ominöse Sondergesandte des Horasreiches treten in Erscheinung. Drohen die Helden zu einer wahrhaft ernsten Gefahr zu werden, können durchaus Meuchler angeworben werden, um die Bedrohung zu beseitigen. Will man in diesem Fall auf Nummer sicher gehen, so greift man auf die eigenen Leute zurück.

ALS VERBÜNDETER

Das Directorium tritt niemals offen als Verbündeter in Erscheinung. Die Anwerbung von Helden als freischaffende Experten ist allerdings ein probates Mittel, um eigene Agenten nicht zu gefährden oder unerkannt auf ausgewiesene Kenner



ihres Faches zurückzugreifen. Sollten die Helden bei ihrer Mission scheitern, so fällt kein Verdacht auf das Directorium zurück. Schlimmstenfalls ist die Tarnidentität des Auftraggebers hinfällig oder ein Mittelsmann zieht unliebsame Aufmerksamkeit auf sich. Ist diese zu groß oder droht gar Gefahr durch eine zurückführbare Spur, so entledigt sich das Directorium auch dieser Gefahr.

HELDEN IM DBA

Agenten des Directoriums sind verschwiegen und haben ihrem Land bedingungslose Treue geschworen, nachdem sie sich einer langen und entbehrungsreichen Ausbildung unterzogen haben. Als Befehlsempfänger in einer nebulösen Hierarchie, die sie selbst nicht durchblicken, erhalten Agenten Aufträge und führen diese durch – koste es was es wolle.

Die Aufträge des Directoriums führen die Agenten in der Regel in alle Weiten Aventuriens, allen voran in den Süden und neuerdings auch in die Kolonien in Uthuria. Manche Aufträge dauern Monate, wenn nicht gar Jahre. Das Leben als Agent ist für reisende Helden daher reizvoll, ist man in seiner Bewegungsfreiheit nur begrenzt eingeschränkt.

Für Themenrunden, die das Liebliche Feld bevorzugen, eignen sich Agenten des Directoriums nur bedingt, spielen sie doch ein gefährliches Spiel angesichts ihrer Nichtzuständigkeit und der latenten Bedrohung durch den Adlerorden und der Möglichkeit, aufzufliegen.

Ob der Held nun im Horasreich aktiv ist oder durch Aventurien reist oder gar fremde Kontinente betritt, so wird er eines niemals machen: Seine Zugehörigkeit zum Directorium offenbaren und somit seine eigene Tarnung aufgeben.

Ein Agent im Spiel

Die regeltechnische Basis für einen Agenten des DBA bietet die gleichnamige Variante des *Spitzels*. Im Grunde kommen aber fast alle Professionen in Frage, dies gilt für magische wie nichtmagische gleichermaßen. An magischen bieten sich insbesondere Abgänger horasischer Schulen mit horasischen Wurzeln an. Neben anderen wird dabei die *Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana (SoG 20)* ebenso im Blick behalten wie die *Akademie des magischen Wissens zu Methumis (HaM 154)*. Insbesondere die Magier aus Methumis gelten ob ihrer Hellsichts- und Analysesprüche als interessant. Und als Archäologen kommen sie nicht selten weit herum. Obgleich der direkte Einfluss des Kronkonvents dort zwar geschmälert ist, werden nicht wenige Abgänger noch immer, und jüngst auch wieder verstärkt, als potentielle Agenten gehandelt. Geweihte als Agenten sind nur bedingt möglich, da sie einer göttlichen Autorität unterstehen und diese in der Regel nicht um- oder hintergehen wollen bzw. können. Letztlich ist das Directorium aber auf keinen Agententypus festgelegt, da es eine möglichst breite Streuung seiner Agenten anstrebt. Daher sind sogar Mitgliedschaften in anderen Organisationen und Bündnissen erlaubt, wenn diese notwendig zur Infiltration sind. Empfehlenswert für alle Agenten sind die Nachteile *Prinzipientreue (5; Verschwiegenheit, Schutz des Horasreiches)* und *Verpflichtungen (Directorium)*.

Agent des Directoriums

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 13
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12 **SO:** je nach Tarnidentität

Rapier:

INI 13+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N

Schwerer Dolch:

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** H

Raufen:

INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+0 **DK** H

Balestrina: **FK** 18 **TP** 1W6+4 (2/4/6/15/25)

LeP 33 **AuP** 40 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 10 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Eisern, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Prinzipientreue (5; Verschwiegenheit, Schutz des Horasreiches), Verpflichtungen (Directorium)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, improvisierte Waffen, Waffenloser Kampf (Mercena-

rio: Auspendeln, Block, Eisenarm, Fußfeger, Knie, Kopfstoß, Schmutzige Tricks)

Talente: *Armbrust* 10, *Fechtwaffen* 14, *Raufen* 14, *Körperbeherrschung* 11, *Selbstbeherrschung* 13, *Sinnenschärfe* 14, *Etikette* 11, *Gassenwissen* 13, *Menschenkenntnis* 14, *Überreden (Lügen)* 14 (16), *Schlösser knacken* 12

Erfahrener Agent: **AT/PA** +2/+2, **FK** +2, **LeP** +4, **AuP** +3, **MU** +1, **KO** +1, **KK** +1, *Ausweichen II*, *Meisterparade*, *Schnellladen (Balestrina)*, *Schnellziehen*

Kampfverhalten: Agenten versuchen in der Regel einen Kampf zu vermeiden. Kommt es zu einer konflikträchtigen Situation, ist bereits im Vorfeld etwas schief gegangen und die Enttarnung droht. Bevor ein Agent seine Waffe zieht, versucht er sich geschickt herauszureden, andernfalls die Bedrohung – sofern er eine Chance dazu sieht – diskret zu beseitigen um seine Tarnung nicht zu gefährden. In solchen Fällen ist der Einsatz von Giften ein probates Mittel.



GEHEIMNISSE DES DIRECTORIUMS

☛ **Sektion V** stellt die Ausrüstung des Directoriums her, die in Aventurien ihresgleichen sucht. Allerdings besteht Sektion V aus nur einer Person, nämlich Lysmina Vallyari. Geschickt verteilt die Leiterin des Kaiserlichen Instituts für Angewandte Mechanik Teilaufträge an das ihr unterstellte Personal, manches Bauteil lässt sie auch außerhalb von vertrauenswürdigen Handwerkern herstellen. Letztlich weiß niemand, was er gerade herstellt oder wofür das Bauteil eigentlich von Nutzen ist. Lysmina selbst ist es, die die Teile letztlich zusammensetzt, weshalb man auf einen benötigten Ausrüstungsgegenstand einmal länger warten muss.

☛ **Aktenlücken** gibt es sogar im bestens gesicherten Archiv in Altovinza. Dass es sie gibt ist allein dem Führungsgremium bekannt. Den genauen Umfang kennt niemand. Das Directorium soll eine eigene Geheimabteilung ins Leben gerufen haben, die die Urheber

ebenso ausfindig machen, wie sie die Akten wiederbeschaffen soll. In dieser causa geht das DBA in einem Maße gnadenlos vor, das es selbst den skrupellosesten Residenten erschrecken würde – wüsste er denn davon.

☛ **Rachegelüste** hegt ein ehemaliger Agent mit dem Decknamen ‚Rammsporn‘. Während eines Einsatzes im Thronfolgekrieg kam seine gesamte Familie ums Leben. Er vermutet einen Schachzug des DBA dahinter, da seine Identität aufzufliegen drohte. Nun versucht er scheinbar skrupellos herauszufinden, wer konkret für seinen Verlust verantwortlich ist, um diesen zu Boron zu schicken. Ein Resident und mindestens ein Agent müssen bereits im Rahmen dieses Rachefeldzugs als durch ihn ermordet gelten. ‚Der Director‘ richtet einen gewissen Teil seiner Aufmerksamkeit auf die Suche nach ‚Rammsporn‘, der zu einer Gefahr für das gesamte Directorium und dessen Aktivitäten zu werden droht. Ob der ehemalige Dröler Gutsjunge noch am Leben ist, ist ebenso unbekannt, wie ob an den Verdächtigungen etwas dran ist.



ORDEN DES DONNERS

„Unsere Gründerin hat die drei Stufen der Verewigung bereits beschritten und ist als Sankt Amarzah unvergessen. Der Orden des Donners ist der Heiligen Vermächtnis und wir haben es nicht immer geehrt. Wir haben gefehlt, dies bekenne ich, Wunnbald, der Hochmeister, mit demütig gebeugtem Knie und reumütig gesenktem Haupt. Doch trotz aller Scham darüber brennt in mir auch die Gewissheit, dass

der Orden des Donners für den heiligen Schwertbund nicht verloren ist. Unsere Gemeinschaft gründet auf den edelsten aller Tugenden, und durch diese sind wir ausreichend gewappnet, alle Herausforderungen zu bestehen. Das gelobe ich bei Rondra!“

—Hochmeister Wunnbald Herntaler von Ehrenstein m.H., 1035 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Der Orden vom Donner ist ein alter, ehemals angesehener Ritterbund, der sich lange Zeit jedoch kaum von gewöhnlichen Söldnerhaufen unterschied. Folgerichtig wurde er nur selten als Orden der Rondrakirche, sondern eher als korgefälliger Bund von Mietschwertern wahrgenommen. Im Jahr 1035 BF setzte jedoch eine Rückbesinnung auf die ritterlichen Wurzeln des Ordens ein.

Gebrauchliche Namen: Orden des Donners, Donnerorden, Donnerer

Wappen: Gewitter (Tingierung: blaue Wolken und schwarze Blitze auf silbernem Grund)

Wahlspruch: „Die Ehre – mein Schild!“

Herkunft: 680 BF von Kaiser Alrik dem Ritterlichen von Almada auf den Donnerfeldern von Baburin als Ritterbund gestiftet.

Persönlichkeiten: **Wunnbald Herntaler von Ehrenstein m.H.** (*985 BF, Hochmeister), **Wulfhard von Salinmoor** (*989 BF, Marschall), **Edigna von Pandlaril** (*997 BF, Seneschallin), **Yeliz Halisha ay Zorgan** (*1006 BF, Erzdekanin)

Personen der Historie: **Amarzah von Parthalir** (*643 bis 712 BF, Ordensgründerin und erste Hoch-

meisterin), **Odilon** – genannt **Goldilon – von Faldras** (*641 bis 710 BF, erster Seneschall des Ordens), **Walpurga von Löwenhaupt** (*990 BF) diente von 1010 bis zu ihrer Erhebung zur Herzogin von Weiden 1021 BF als *Schildmeisterin* im Donnerorden

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Zitat: „Wir sind Ritter und wir haben bei unserer Schwertleite geschworen, diese schwere und ehrenvolle Bürde bis zum letzten Atemzug zu tragen. Und bei Rondra: so soll es auch sein, denn die Ehre ist unser Schild!“

—Hochmeister Wunnbald Herntaler von Ehrenstein m.H., 1035 BF

Niederlassungen: Burgen in Elenvina, Trallop und Zorgan (Hauptburg)

Besonderheiten: Die Donnerer sind einer der größten Orden der Rondrakirche, in denen vornehmlich Laien dienen. Lange als „besserer Söldnerhaufen“ verschrien, befindet sich der Orden nun in einer Phase der Rückbesinnung auf seine ritterlichen Wurzeln, womit eine betonte Abgrenzung zum vormaligen Söldnerdasein einhergeht.

Größe: 400 Ordensritter, davon etwa drei Dutzend Ge-
weihete

GESCHICHTE

Um **672 BF** gründete die aranische Adlige *Amarzah von Parthalir* auf den Donnersturmfeldern von Baburin einen Ritterbund namens *Bund des Donners*, der nachgeborenen Adligen Beschäftigung und Auskommen sichern sollte. **680 BF** stiftete Eslamidenkaiser *Alrik der Ritterliche* den *Orden des Donners*, wie der Ritterbund fürderhin genannt wurde. Im Jahr **685 BF** wurde die Ordensgemeinschaft von der *Rondrakirche* anerkannt.

Auf Betreiben des Reichskanzlers *Randolph von Rabenmund* hin stiftete Kaiser *Bodar der Kahlkopf* dem bislang in Baburin residierenden Orden **792 BF** die *Feste Donnersturm* in Zorgan, sowie ein befestigtes Anwesen in Trallop. Dem Reichskanzler waren weder die separatistischen Überlegungen Weidens, noch die Araniens entgangen, denen er unter anderem mit der Entsendung im Sold des Reiches stehender Ordenskontingente begegnete. Den Höhepunkt



seiner Macht erlebte der Orden in der **Kaiserlosen Zeit (902-933 BF)**, in der er binnen 25 Jahren fünf Kaisern zur Macht verhalf, um sie bald darauf wieder zu stürzen. **969 BF** schenkte der Weidener Herzog Walfried IV. den Donnerern in Trallop eine wehrhafte Torburg, die fortan *Donnerburg* hieß. Auch in den Nordmarken mauserte sich der Orden zu einer festen Größe und zeitweise gar zur stärksten rondrianischen Fraktion. Wie auch in Weiden standen Kontingente des Ritterbundes dauerhaft im Sold des Herzogs. Schenkungen durch das Haus vom Großen Fluss veranlassten den Orden schließlich, seinen Hauptsitz von Zorgan nach Elen-



vina zu verlegen. **1021 BF** stiftete Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* dem Orden zudem Güter und Wehrposten an der Nordgrenze seines Herzogtums, auf dass die Donnerer fortan die immer wieder von Andergast hereindrängenden Orks zurückschlugen. Der Orden kämpfte sowohl im Thronfolgekrieg des Horasreiches (**1028-1030 BF**), als auch im Krieg zwischen Albertaina und den Nordmarken (**1027-1032 BF**). Bei dem Ordenskonklave der Rondrakirche von **1035 BF** bekannte der Orden sich zu seinen ritterlichen Wurzeln, wählte als Zeichen der Rückbesinnung ein neues Wappen und verlegte seinen Hauptsitz wieder nach Zorgan.

DIE DONNERER HEUTE

Lange Zeit wurde dem Orden des Donners – nicht nur hinter vorgehaltener Hand – attestiert, keinen Deut besser zu sein als ein Haufen dahergelaufener Söldner. Und ebenso lange störte er sich nicht daran. Dies änderte sich erst im Jahr **1032 BF**, als die Donnerer keinen Beitrag zum Triumph der Rondrakirche in Warunk leisten durften, was im Ordenskonvent zunächst Empörung, dann Nachdenklichkeit auslöste.

DER ORDEN DER NACHGEBORENEN

Die Rückkehr zu seinen Wurzeln und die Abkehr von seiner bisherigen Konzentration auf den korgefälligen „Weg des guten Goldes“, bedeutet nicht nur eine Verbesserung des Rufes der Donnerer. Sie schafft vielen Abkömmlingen konservativer, dem ritterlichen Erbe ihrer Familie verhafteten Zweit-, Dritt- und Viertgeborenen eine neue Perspektive. War es für viele bis vor wenigen Jahren undenkbar, einem „Söldnerhaufen“ beizutreten, gilt es heute durchaus als ehrenvoll, dem Donnerorden auf seinem Weg zur Rückbesinnung beizustehen.

Der Orden des Donners ist zwar nach wie vor ein Orden der Rondrakirche. Er gilt aber auch weiterhin als eher weltlich orientiert und stellt bisweilen den rettenden Hafen für Ritter dar, die ohne Erbe und Aufgabe sind. Der Orden nährt und kleidet sie, er gibt ihnen eine – nunmehr wieder ehrenhafte – Aufgabe und bei untadeligem Verhalten mag ein Aufstieg zu Ruhm und Ehre winken. Dies hat dazu geführt, dass die Donnerer bisweilen scherzhaft – aber keineswegs abwertend – als „Orden der Nachgeborenen“ bezeichnet werden. Als solcher erfüllt der Orden eine wichtige Aufgabe, die manch' besorgtes Elternpaar seiner Sorgen entledigt.

Nach einer Phase der Besinnung sorgte der Hochmeister **1035 BF** – während des großen Konklaves der Rondrakirche und anlässlich des 350. Gründungstages des Ordens – für Überraschung, als er das wiederholte Fehlgehen seines Ordens bekannte. Er bat das Schwert der Schwerter um Verzeihung und zugleich darum, dem Orden als Zeichen seiner „Wiedergeburt im Geiste der Leuin“ ein neues Wappen stiften zu dürfen. Beiden Bitten wurde entsprochen und dem Orden zudem Geweihte zur Seite gestellt, die ihm auf seinem Weg der Rückbesinnung zur Seite stehen sollten.

Der unerwartete und ungewöhnliche Schritt, als dessen Initiator *Wunnbald Herntaler von Ehrenstein* gilt, hat dem Orden gerade unter den traditionell gesinnten Adligen aller Reiche einiges an Achtung eingebracht. Seither bitten nachgeborene Adlige wieder vermehrt um Aufnahme und mancher Baron nimmt als Zeichen seines Wohlwollens eine Lanze Ordensritter in Sold.

Der Orden war an allen größeren Kriegen der letzten Dekaden beteiligt. Auch wenn er in politisch motivierten Streitigkeiten, wie dem Thronfolgekrieg des Horasreiches, durchaus auf wechselnden Seiten focht, galt seine Loyalität jedoch stets der zwölfgöttlichen Ordnung.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Der Orden des Donners versteht sich von jeher als den irdischen Aspekten Rondras zugewandte Gemeinschaft. Die Kampfkraft seiner Mitglieder gegen Gebühr zu verleihen ist in den Augen der Donnerer ebenso wenig anrühlich, wie die Gefolgschaft, die ein Dienstritter seinem Herrn schuldet. Diese Sichtweise bringt den Orden zwangsläufig in die ideologische Nähe der Korkirche, was ihn in den Augen orthodoxer Rondraorden diskreditiert. Gerade der *Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer zu Salzsteige* und der *Orden zur Wahrung vom Rhodenstein* (siehe S. 154) erkennen die Donnerer nicht als gleichwertig an.



Bisweilen konkurrieren der Orden des Donners und einzelne *Söldnereinheiten* um die gleichen Aufträge, doch viel zu oft hat man schon Seite an Seite gekämpft, um daraus Feindschaften erwachsen zu lassen. Ausnahmen bilden allein novadische Söldner und solche, die sich den Herren der Schattenlande angedungen haben und hier insbesondere die *Schwarzen Ritter* (**Schattenlande 41**) sowie die *Pechblender* (**Schattenlande 42**). Ihnen begegnen die Donnerer mit unversöhnlicher Feindschaft.

Sympathien hat der Ritterbund in jüngster Zeit vor allem im *traditionellen Adel* hinzugewonnen. Der lange Zeit rampionierte Ruf beginnt sich zu erholen, sicher auch ein Verdienst der *Rondrakirche* selbst, denn sie greift dort, wo die eigenen Reihen nach wie vor licht sind, gerne auf Ordensritter zurück, um ihrem Schutzauftrag allen zwölfgöttlichen Kirchen gegenüber nachzukommen. Selbstredend kommen die Donnerer den Aufträgen von Mutter Kirche nach, ohne dafür Gebühren zu erheben. Darüber hinaus arbeitet der Orden auch mit bewaffneten Truppen anderer Kirchen zusammen. In der Markgrafschaft Beilunk beispielsweise kooperieren die Donnerer nach wie vor mit dem *Orden vom Bannstrahl Praios*.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Angehörige des Ordens bevorzugen ritterliche Tracht, und es ist Tradition, dass Ritter beim Eintritt sowohl Ausrüstung als auch Pferd mitbringen. Je nach Vermögen wählen sie leichte Plattenrüstungen, Kettenhemden mit Plattenzeug oder auch Lederpanzer, jeweils ergänzt durch Helm und Schild. Die verschiedenen Vorlieben verleihen den Donnerern einen bisweilen uneinheitlichen Anblick, denn vorgeschrieben ist allein der Wappenrock, der nur zwischen Ritter und Knappe unterscheidet. Seit der Neustiftung des Wappens tragen Ritter es groß auf Brust und Rücken ihres nunmehr weißen Rocks.

In die Obhut des Ordens übergebene Kinder werden von diesem ausgerüstet, wenngleich von den Familien erwartet wird, dass sie sich an den anfallenden Kosten beteiligen. Der Wappenrock der Knappen ist blau und das Ordenswappen prangt handgroß über dem Herzen. Geweihte im Orden tragen den üblichen rondrianischen Ornat. Einzig die Farbe ihrer Mäntel – blau – weist sie als Mitglieder im geistlichen Zweig des Donnerordens aus.

Langschwert und Lanze sowie Schild sind die bei weitem gebräuchlichsten Waffen. Darüber hinaus gibt es immer wieder Ritter, die sich speziellen Reiterwaffen, wie dem Rabenschwabel oder dem Säbel verschreiben oder im Fußkampf Axt und Kettenwaffe bevorzugen.

Die Vierung von blau und schwarz ist auch heute noch ein gebräuchliches Symbol. Üblicherweise zieren nun jedoch schwarze Blitze die blauen Felder und mausern sich zum neuen Erkennungssymbol des Ordens. Die heraldische Darstellung des Gewitters erfreut sich ebenfalls großer Beliebtheit und wird gerne als Zierelement benutzt.

STRUKTUR

Der Orden vom Donner versteht sich als Ritterbund und legt als solcher Wert auf die Betonung der Gleichwertigkeit eines jeden Menschen, der die Schwertleite empfangen hat. Die Ordensränge sind daher bewusst übersichtlich gehalten. *Knappen* können dem Orden frühestens mit 10 Jahren beitreten. Bis zum 15. Lebensjahr werden sie in einer der drei Ordensburgen ausgebildet. Erst danach werden sie einem *Ordensritter* an die Seite gestellt. Ab diesem Zeitpunkt ist die Ausbildung weit praxisorientierter und nicht selten gefährlich. Frühestens mit Erreichen des 20. Lebensjahres empfangen die Knappen die Schwertleite. Die Einheit aus Ritter und Knappe ist zugleich die kleinste, die der Orden kennt. Sie wird häufig durch einen, bisweilen zwei *Waffenknechte* ergänzt und *Kleeblatt* genannt. *Waffenknechte* sind nichtadlige Mitglieder des Ordens, selbiges gilt für *Pferdeknechte* und andere Mitglieder des Trosses, die zur Versorgung einer Heerschar notwendig sind. Sie verpflichten sich für eine bestimmte Zeit, sind einzelnen Rittern unterstellt und haben im Orden keinerlei Mitspracherecht.

Darüber hinaus verfügen die Donnerer als anerkannter Orden des Schwertbundes über einen kleinen spirituellen Zweig, dessen Aufbau ganz der rondrakirchlichen Hierarchie entspricht. Auch das Noviziat, das geeignete Aspiranten durchlaufen, entspricht der kirchlichen Ausbildung.

RÄNGE

Niedrigster Rang im Donnerorden ist der *Schildreiter*. Ein Schildreiter führt die – nach dem Kleeblatt – zweitkleinste Einheit des Ordens, die aus bis zu 10 Rittern bestehende *Lanze*. Untadelige und tapfere Schildreiter werden zudem zu *Bannerträgern* berufen, eine ebenso große Ehre wie Verantwortung, denn die Banner des Ordens zu schützen ist unbedingte Pflicht und sie wiegt schwerer als der Schutz des eigenen Lebens. Daneben verfügt der Orden derzeit über vier *Rittmeister*, denen der Befehl über eine Schwadron Ordensritter obliegt. In größeren Kriegszügen werden bisweilen *Schildmarschälle* ernannt, die den Rittmeistern über-, und dem Ordensmarschall untergeordnet sind.

ORDENSÄMTER

Oberstes Gremium des Ordens sind die *Superiore*, wie die Gruppe der vier höchsten Ritter bezeichnet wird:

- ☛ der *Hochmeister* führt den Orden. Er wird von allen Ordensrittern gewählt und vom Schwert der Schwerter bestätigt. Ihm fällt es zu, die übrigen Superiore zu ernennen.

- ☛ der *Seneschall* ist Stellvertreter des Hochmeisters und verantwortlich für die Verwaltung des Ordens.

- ☛ der *Dekan* ist der oberste Geweihte des Ordens und als solcher meist *Ritter der Göttin*. In seinen Aufgabenbereich fällt die Überwachung der Ausbildung im ritterlichen und im spirituellen Zweig. Zugleich ist er die oberste spirituelle Instanz des Ordens. Bei seiner Ernennung behält sich das Schwert der Schwerter ein Vorschlags- und Vetorecht vor.



☛ der *Marschall* ist oberster Kriegsherr des Ordens. Als solcher führt er die Truppen, sollte der Orden einmal in seiner Gesamtheit in die Schlacht ziehen. Vor allem koordiniert er aber die Einsätze der Kontingente, die ausgeliehen wurden.

Unter den Superioren rangieren die derzeit fünf *Ordensmeister*, die bisweilen auch Komture genannt werden:

☛ die *Schildmeister* und *-meisterinnen* befehlen über eine der drei Ordensburgen und die angegliederten Ländereien. Sie sind direkt dem Seneschall unterstellt.

☛ Der *Münzmeister* verwaltet das Vermögen des Ordens und ist darüber hinaus für die Ausrüstung, die Waffen und so weiter verantwortlich. Er ist Seneschall und Marschall zugleich unterstellt.

☛ Der *Zuchtmeister* koordiniert die körperliche Ausbildung und ist zudem für den untadeligen Zustand aller Ordensmitglieder – auch den der Tiere – verantwortlich. Er ist dem Marschall als auch dem Erzdekan unterstellt.

Zusammen bilden Superiore und Ordensmeister den *Ordenskonvent*. Dieser berät den Hochmeister, hinterfragt ihn zugleich aber auch immer wieder, denn es obliegt neben dem Oberhaupt der Rondrakirche allein dem Konvent, den Hochmeister bei gravierendem Fehlverhalten seines Amtes zu entheben.

AUFNAHME

Adlige Abstammung ist die Grundvoraussetzung für eine Aufnahme in den Orden des Donners, denn ordentliche Mitglieder müssen die Schwertleite bereits empfangen haben oder aber anstreben. Darüber hinaus reicht niedriger Adel vollkommen aus. *Spätberufene*, wie um Aufnahme bittende Ritter genannt werden, müssen mindestens zwei Ordensritter als Fürsprecher anführen. Im nächsten Schritt erfolgt eine Befragung vor dem Ordenskonvent, das per Abstimmung über den Antrag entscheidet (einfache Mehrheit). Gerüchte, wonach großzügige Spenden oder eine Ausrüstung von zumindest guter Qualität sich positiv auf das Abstimmungsverhalten des Konvents auswirken, kursieren ebenso lange, wie es dieses Prozedere gibt. Gerade in Friedenszeiten oder solchen mit einem großen Angebot an Kandidaten mag dies durchaus zutreffen.

Kinder, die in die Knappenschaft des Ordens gegeben werden, müssen neben der adligen Abstammung auch geeignete Anlagen zeigen. In der Regel wird erwartet, dass sie bereits eine Pagenausbildung absolviert haben und darüber hinaus, dass sie angemessen ausgerüstet sind.

In seltenen Fällen nimmt der Donnerorden auch Gemeingeborene in die Reihen seiner ordentlichen Mitglieder auf. Dies gilt jedoch ausschließlich für Männer und Frauen, die sich in den Augen von mindestens vier Ordensrittern in rondrianischer und ritterlicher Hinsicht hervorgetan und bestenfalls Taten vollbracht haben, die keinen Zweifel an ihrer Eignung aufkommen lassen. Diese *Stipendiaten* erhalten eine verkürzte Knappenschaft (etwa 4 Jahre) und werden auf Kosten des Ordens ausgebildet. Mit der Schwertleite werden sie zudem in den niederen Adel ihrer Herkunftsregion aufgenommen, was nur mit Zustimmung des jeweiligen Provinzherrn geschehen kann und an individuelle Voraussetzungen geknüpft ist.

INITIATION UND WEIHE

Knappen der Donnerer werden – sofern es nicht bereits geschehen ist – der INITIATION unterzogen, sobald ihre Eignung unzweifelhaft feststeht. Meist geschieht das ein halbes Jahr nach ihrer Aufnahme. Jedes geweihte Ordensmitglied kann die INITIATION vornehmen und ist zugleich gehalten, die Eignung des Knappen für ein Noviziat zu überprüfen. Novizen im Orden des Donners empfangen ihre *Weihe* von der Dekanin. Diese findet jedes Jahr am *Tag des Schwurs* (5. Rondra) in einer der drei Ordensburgen statt.

Die *Schwertleite* wird im Orden des Donners am *Tag des Schwerts* (15. Rondra) in jeder der drei großen Burgen erteilt. Die Mitglieder des Ordens sind gehalten, sich anlässlich dieses Ereignisses in der nächstgelegenen Burg einzufinden und den neuen Rittern die Ehre zu erweisen. Die eigentliche Zeremonie wird nach einer im Rondratempel durchwachten Nacht von einem der Superiore durchgeführt und entspricht im Wesentlichen dem im Adel gebräuchlichen Ritterschlag.

TUGENDEN UND IDEALE

„Kampf ist das alles bestimmende Element des Lebens und er beschränkt sich mitnichten auf die Schlachtfelder dieser Welt. Jeder Tag sieht einen neuen Kampf und gerade ihr, die ihr die Ritterschaft anstrebt, werdet dies erfahren. Wenn ihr erkennt, dass eine Sache, der ihr eure Klinge leiht, eben nicht gerecht ist; wenn ihr seht, dass der Weg der Ehre dem des Goldes widerspricht; wenn euch gewahr wird, dass die Wege der Tugendhaftigkeit dornenreich und verschlungen sind: Nehmt den Kampf an und seid euch dabei allzeit der Waffen sicher, die die Göttin euch verliehen hat: dem Schild eurer Ehre, der Klinge eures Zorns und der Unsterblichkeit eurer Seele.“

—Yeliz Hashina ay Zorgan, in ihrer Predigt zur Schwertleite von Ordensknappen, 1037 BF

Ritter im Orden des Donners sind den *Zwölf Tugenden der Ritterlichkeit* verpflichtet. Die Ehre, das klassische Leitmotiv der Ritterschaft, blickt im Donnerorden auf eine wechselvolle Geschichte zurück. Vermutlich steht sie heutzutage darum so sehr im Fokus der um den Ruf des Bundes besorgten Superiore.

Die Donnerer kennen den Krieg wie kaum eine andere Gemeinschaft der Rondrakirche, denn keine andere sieht darin das, was er für die Donnerer ist: ein Geschäft. Dies gilt auch heute noch, wenngleich die Ansprüche und Regeln deutlich strenger geworden sind. So verdingt sich der Ritterbund keinem Auftraggeber zweifelhaften Rufes, er informiert sich getreulich über die Natur der Mission und lehnt ehrenrührige ab, er passt seine Gebühren der Sache an, was bisweilen dazu führt, dass er geringer dotierte Angebote vorzieht, wenn sie ritterliche Tugenden eher ansprechen. Zusätzlich führt er einen größeren Gewinnanteil an die Rondrakirche ab als bisher.

Auch intern weht ein anderer Wind. Gemäß ritterlicher Tradition gehen Rüstung, Waffen und Ausrüstung überwundener Gegner in den Besitz des Siegers über. Ebenso hält es der Orden des Donners, er fordert seine Mitglieder jedoch nachdrücklich auf, Maß zu halten. Plünderungen, wie sie früher



PRAXISORIENTIERTE AUSBILDUNG

durchaus üblich waren, sind inzwischen strikt untersagt. Zuwiderhandelnde müssen bestenfalls mit Leib- und Ehrstrafen rechnen, werden in der Regel aber in Schimpf und Schande davon gejagt. Vergehen sich Ordensmitglieder gar an überwundenen und wehrlosen Gegnern, werden sie ohne viel Federlesens vor den Ordenskonvent zitiert und üblicherweise zum Tode verurteilt.

ORDENSNIEDERLASSUNGEN

Der Donnerorden verfügt derzeit über fünf feste Niederlassungen und traditionell sind diese verpflichtet, jederzeit das sogenannte Goldene Gemach für den Hochmeister bereitzuhalten:

Über 180 Jahre dauerte es, bis Zorgan erneut zum Hauptsitz des Ordens wurde. Die **Feste Donnersturm** war stets das spirituelle und ist nun auch wieder das derische Herz der Gemeinschaft. Der ganze Stolz des Ordens ist das Fahnenheiligtum, in dem möglichst alle Banner und Wimpel im Kampf überwundener Einheiten verwahrt werden.

Die Ordensniederlassung in **Elenvina** diente lange als Hauptburg und ihre Rückstufung sorgte nicht nur innerhalb des Ordens, sondern auch im nordmärkischen Adel für Verstimmung. Die Anlage ist Teil der Stadtbefestigung und schützt die dem Land zugewandte Seite Elenvinas.

Ebenfalls Teil der Stadtbefestigung ist die **Donnerburg** in Trallop. Die ehemalige Torburg stellt den einzigen Zugang zum Stadtteil Hohenufern dar. Neben den Wohn- und Wirtschaftsgebäuden des Ordens beherbergt sie auch die *Halle der Orkenwehr*, den Tralloper Rondratempel.

In jüngerer Zeit wurden zwei weitere Niederlassungen, vorerst bescheidenen Ausmaßes, eingerichtet. Beide sollen dem Orden als Standbeine dienen und gegebenenfalls weiter ausgebaut werden.

Die **Donnerbacher** Niederlassung wird in Zusammenhang mit den Siedlungsbestrebungen des Dominiums gesehen.

Das Engagement im weißtobrischen **Arnlan** hingegen ist eine Herzensangelegenheit des Hochmeisters, der an der Grenze zu Transsylvanien Farbe bekennen möchte. Die Donnerer schützen auf Ordenskosten das große, in Arnlan gelegene Lazarett.

Darüber hinaus verfügt der Orden immer wieder über temporäre Niederlassungen, die an konkrete Aufträge und deren Laufzeit gekoppelte sind.

WAS DENKT ... ÜBER DIE DOPPERER

ein Rondrageweiheter salutaristischer oder traditioneller Denkschule: „Sie haben die Gratwanderung gewählt und dafür unseren Beistand erbeten. Das ist lobens- und unterstützenswert!“

ein Rondrageweiheter honorischer Denkschule: „Das Gewand wechselt sich leichter als die Gesinnung. Es sind ihre Taten, an denen sie gemessen werden, nicht ihre Worte. Und bislang gibt es nur Worte!“

ein Schwarzer Ritter: „Phrasendreschende Feiglinge, an die jeder Gedanke verschwendet ist.“

der Bannstrahl: „Zuverlässige Verbündete, mit dem Blick fürs Wesentliche.“

der Adel: „Der Orden wurde von unsereins gegründet und unsereins dient darin. Die Rückbesinnung darauf ist das einzig Richtige!“

das Volk: „Die sind meist bodenständig. Vermutlich, weil in dem Orden nur die Habenichtse unterkommen, die sonst unter Brücken schlafen müssten.“



WAS DENKEN DIE DOPPERER ÜBER...

- ... **Rondrageweihte salutaristischer oder traditioneller Denkschule:** „*Sie sind uns eine große Hilfe. Auch oder gerade dann, wenn sie unsere Verfehlungen benennen.*“
- ... **Rondrageweihte honorischer Denkschule:** „*Sie zweifeln an uns, also obliegt es uns, die Zweifel auszuräumen. Sofern das überhaupt möglich ist.*“
- ... **die Schwarzen Ritter:** „*Ihr Verrat ist allumfassend, sie sind ein Makel auf dem Schild eines jeden Ritters!*“
- ... **den Bannstrahl:** „*Wir sind Verbündete, aber keine Freunde.*“
- ... **den Adel:** „*Der Rondrakirche verdankt unser Orden die Seele. Dem Adel Herz und Geisteshaltung.*“
- ... **das Volk:** „*Wir sind Ritter und als solchen ist es uns aufgegeben, das Volk zu schützen.*“

BEDEUTENDE MITGLIEDER DER DOPPERER

☛ Hochmeister **Wunbald Herntaler von Ehrenstein m.H.** (*985 BF, hochgewachsen und schlank, graue halb-lange Haare, gepflegter Vollbart, sonore Stimme) ist ein Ritter alten Schlages, der in den Jahren vor der „Wiedergeburt“ häufig teilnahmslos und gleichgültig wirkte. Nachdem er jedoch den Mut aufbrachte, den Kurswechsel gegen alle internen Widerstände durchzusetzen, ist er wie ausgewechselt. Voller Idealismus widmet er sich nun seinem großen Lebenstraum und mobilisiert dafür ungeahnte Kräfte. In-geheim hofft er, es wäre ihm beschieden, seinen von ihm inbrünstig gehassten Verwandten Arngrimm von Ehrenstein m.H. im Zweikampf zu besiegen und die Ehre seiner Familie wieder herzustellen.

☛ Marschall **Wulfhard von Salinmoor** (*989 BF, kompakt gebaut, Stiernacken, Glatze und üppiger Schnauzer, brillanter Schwertkämpfer) stammt aus Andergast. Krieg ist das alles bestimmende Element seines Lebens. Der Salinmoorer schätzt es, ein Ziel mit so wenig Aufwand und so direkt wie möglich zu erreichen, Ehre hält er dabei für verzichtbar. Bis zuletzt hat er die „aufgezwungene Läuterung“ bekämpft, musste jedoch hinnehmen, dass er im Konvent überstimmt wurde. Seine Kompetenz in der Kriegsführung ist unangefochten, er gilt als harter Hund, dem das Wohl „seiner Jungs und Mädels“ jedoch sehr am Herzen liegt.

☛ Seneschallin **Edigna von Pandlaril** (*997 BF, normal-groß, muskulös, graubrauner Pagenkopf, schiefe Nase, brillante Lanzenreiterin) kommt aus Weiden und musste erleben, wie ihr Vater die Krone der reichen Baronie Pandlaril verlor, weil er 1022 BF den Usurpator Baeromar von Geltring-Weiden gegen Herzogin Walpurga unterstützte. Eine Entwicklung, die sie vor einer ungeliebten politisch motivierten Heirat bewahrte und ihr stattdessen den Weg in die Gemeinschaft der Donnerer öffnete. Hier fand sie ihre Bestimmung und im Hochmeister zunächst einen Gönner, dann einen Freund, dem sie in unbedingter Loyalität zur Seite steht, vor allem, seit er die von ihr ausdrücklich begrüßte Kurskorrektur durchgesetzt hat.

☛ Erzdekanin **Yeliz Halisha ay Zorgan** (*1006 BF, dunkel-blonde kurze Haare, Schmucknarben auf den Wangen, quir-lig, optimistisch) bekleidet ihr Amt erst seit 1035 BF und auf ausdrücklichen Wunsch des Schwertes der Schwerter. Die junge Geweihte gilt als überzeugende Predigerin, die sich durch Einfühlungsvermögen, Geduld und Idealismus auszeichnet, alles in allem Charaktereigenschaften, die beim Umbau des Donnerordens von Vorteil sind. Yeliz hat die Herausforderung voller Elan angenommen, muss sich aber erst in die teilweise verkrusteten Strukturen des Ordens einfinden, was ihr biswei-len schwer fällt, denn Geduld ist keine ihrer Stärken.

WEITERE DOPPERER

Leuenhard Valgrimmar von Wolfsstein (*997 BF, blonde Mähne und Vollbart, athletisch, rastlos) dient als Feldkaplan und stets dort, wo der Orden in vorderster Front steht. Er ist sehr beliebt und viele Donnerer zögen ihn als Dekan vor. Leuenhard selbst strebte das Amt nie an und unterstützt Yeliz nach Kräften. Der Nordmärker **Harad von Krotenau** (*992 BF, brauner Vollbart, kurze Haare, Pferdenarr und Waffensamm-ler) ist Schildmeister der ehemaligen Ordenshaupt-burg in Elenvina. Er missbilligt die Zurücksetzung „seiner“ Burg, wie auch die gesamte Neuorientierung des Ordens. **Sahil ibn Qusrah** (*995 BF, dunkelhäutig, schwarzer Spitzbart, tulamidische Kleidung, eitel) hin-gegen ist unentschieden. Als Schildmeister von Zorgan profitiert er zwar von den Umstellungen, als Tulami-de kann er das enge Ehrverständnis der „Nordländer“ jedoch nicht nachvollziehen und hält sich weitgehend aus allen Diskussionen heraus. Anders als die Schildher-rin von Trallop, **Vantessa von Aralzin** (*990 BF, blond, gutaussehend, abergläubisch, talentierte Schwertkämp-ferin), und zugleich Nichte der Weidener Herzogin-mutter: Als in Weiden lebende Horasierin misst sie der Ehre – auch der des Ordens – hohe Bedeutung bei und gilt als strenge, auffahrende aber gerechte Vorgesetzte.

DIE DOPPERER IM SPIEL

DIE DOPPERER ALS FEINDE DER HELDEN

Als Feinde der Helden können die Donnerer vor allem in ihrer Rolle als Mietschwerter eines Feindes auftreten. Dies können sie in Form einer Zufallsbegegnung tun, als Hand-langer eines wiederkehrenden Gegenspielers, oder als Gegner in einem Turnier. Die Ordensritter sind zudem eigenständi-ge Persönlichkeiten, denen – als Privileg ihres Standes – ein gewisser Entfaltungsfreiraum gestattet wird. Dies mag eine persönliche Motivation begründen, aus der heraus ein Ritter Helden gegenüber feindlich gesinnt ist.

Bei weitem nicht alle Donnerer sind mit dem Richtungs-wechsel einverstanden und das Misstrauen innerhalb des Rit-terbundes, vor allem aber gegenüber Gruppen Unbekannter, ist bisweilen groß, denn mancher fürchtet kontrolliert oder



gegängelt zu werden. Bedenken Sie hierbei, dass der Orden nach wie vor eine mächtige Gemeinschaft ist, in der Seilschaften, gegenseitige Abhängigkeiten und anderes, was Außenstehenden ein Vorgehen erschwert, alltäglich sind.

DIE DONNERER ALS VERBÜNDETE DER HELDEN

Der Orden entsendet häufiger als früher einzelne Ritter, um auch in kleinen, aber ehrenvollen Questen Farbe zu bekennen. Solche Ritter schließen sich gerne Heldengruppen mit ähnlichem Ziel an und erweisen sich dann als kriegserfahrene, pragmatische Reisegefährten. Auch als rettende Kavallerie oder Verstärkung bieten sich Donnerer an.

EIN HELD ALS MITGLIED

Die Neuorientierung des Ordens öffnet diesen zugleich für Spielerhelden. Einerseits, weil sein besserer Ruf ihn zu einer echten Alternative für nicht erberechtigte Adlige – also eine Heldenfigur – macht. Andererseits, weil die Donnerer nun häufiger kleine Aufträge annehmen, die in die Hände eines fähigen Ordensritters gelegt werden, der klassische Einstieg in ein Abenteuer also. Und natürlich sind es gerade echte Helden, denen es am Ende zu verdanken sein wird, wenn die Wiedergeburt des Ordens von Erfolg gekrönt sein wird.

Ritter im Orden des Donners

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14 **SO** 8

Schwert:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Zweihänder:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 2W6+4 **DK** S

LeP 36 **AuP** 39 **RS** 4 **MR** 4 **GS** 6

Häufige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausdauernd, Eisern, Arroganz, Autoritätsgläubig 6, Prinzipientreue (10; Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kriegersreiterei, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Talente: Lanzenreiten 10, Schwert 12, Zweihandschwert 10, Körperbeherrschung 6, Reiten 13, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 5, Zechen 5, Etikette 6, Lehren 6, Menschenkenntnis 5, Götter und Kulte 6, Heilkunde Wunden 8

Erfahrene, in Ehren ergraute Ritterin: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +6, KL+I, IN+I, KO+I, Ausfall, Niederwerfen, Sturmangriff

Kampfverhalten: Ein Donnerer wird stets den offenen Angriff wählen, bei dem er sich auf seinen Mut, seine Kraft und die Rechtmäßigkeit seines Tuns stützt. Er kämpft effektiv, uneitel und stets ehrenhaft. Der *Wuchtschlag* wird als direktes Manöver ebenso geschätzt, wie *Finte* und *Ausfall* als Zeugnis der eigenen Kampfkunst. Wo immer es möglich und sinnvoll ist, verlässt sich ein Donnerer auf die Kernkompetenz der Ritterschaft: den *Reiterkampf* und hier vor allem die *Kriegersreiterei*.

GEHEIMNISSE DES DOPPERORDENS

GOLDILONS VERMÄCHTNIS

Odilon von Faldras (641-710 BF) war der erste und der erfolgreichste Seneschall des Ordens des Donners. Den Wohlstand, den „Goldilon“ der Gemeinschaft bescherte, schrieben manche dem immensen Reichtum seiner Familie zu, einige seinem in Gelddingen glücklichen Händchen und wieder andere Odilons Skrupellosigkeit. Immerhin ist bekannt, dass er bis zu seinem Tode dem Motto „auf Heller und Kreuzer“ treu blieb und Schulden stets und ungeachtet aller Umstände eintrieb. Tatsächlich aber war Odilon ein Jünger des Namenlosen und machte als solcher regen Gebrauch von der Liturgie *DIE GOLDENE HAND* (LL 128). Der kurzfristig kostbare Tand wurde umgehend investiert und so der Grundstein zum Reichtum des Ordens gelegt. Allein Hochmeister und Marschall wissen um dieses Geheimnis und auch um die Verwicklung von Odilons Siegelring in die Angelegenheit, denn auf diesem lag die inzwischen erloschene Liturgie des Namenlosen. Üblicherweise bewahrt der Hochmeister den Ring auf, denn er gilt ebenso wie Amarzahs Klinge als Talisman des Ordens. Für Wunnbald sind beide vor allem eine Mahnung dafür, wie nahe Ehre und Verrat beieinander liegen. Sollte der Ring abhandenkommen – möglicherweise auf Betreiben eines Parteigängers des Marschalls – wäre seine diskrete Wiederbeschaffung eine Aufgabe für wahre Helden.

DAS BANNER DES VERDERBENS

Auch Ordensritter sind bisweilen abergläubisch und vertrauen ebenso auf Glücksbringer, wie sie Unglück verheißende Omen fürchten. Lange Zeit galt ein Banner aus der Kaiserlosen Zeit als Glücksbringer. In seinem Schatten, so hieß es, konnten die Donnerer nicht verlieren und die Ritter rissen sich darum, unter ihm reiten zu dürfen, bis das Glück sich wendete und vier Bannerträger in vier aufeinanderfolgenden Schlachten bei der Verteidigung des Banners ihr Leben ließen. Es ging zwar nicht verloren, doch die Mehrzahl der Ritter seiner Schwadron fiel. Aus dem geliebten Glücksbringer wurde das gefürchtete *Banner des Verderbens*, das man bei einer Mission in Transsylvanien schließlich an die *Schwarzen Ritter* verlor.

Die Dekanin selbst glaubt fest an die Kraft von Dingen, die an wichtigen Ereignissen teilhatten und daher sucht sie nach einer mutigen Heldengruppe, die das Banner den Fängen der frevlerischen Ritter entreißt. Denn Yeliz ist überzeugt, dass eine solche Heldentat den auf dem Banner liegenden Fluch tilgt und der Orden auf diese Weise einen wichtigen Glücksbringer zurück gewinnt.



DORNE DER ROSE

„Von Sinnlichkeit umnebelt, von Schönheit geblendet, vom Duft der Rosen betäubt und vom Kuss der Leidenschaft gelähmt – bis die Dornen der Rose zustechen. So mag es all jenen ergehen, welche die göttliche Liebe selber verraten und sich dem verfluchten Widersacher hingeben.“
—Gylvana von Belhanka zu einem jungen Kultmitglied über die Aufgaben des Geheimbundes, neuzeitlich

KURZCHARAKTERISTIK

Die *Dornen der Rose* sind das geheime Netz des güldenländischen Kults der Rahjakirche, das selbst innerhalb der Glaubensgemeinschaft nur wenigen Auserwählten bekannt ist. Es fungiert als verborgener Dolch gegen die Feinde der Kirche, allen voran die Anhänger des Namenlosen. Bisweilen nutzt die derzeitige Anführerin des Geheimbundes die Dornen als Werkzeug, um ihre Position innerhalb der Kirche zu stärken und Gegner zu schwächen.

Gebräuchlicher Name: Dornen der Rose

Wappen: offiziell keines, als Erkennungszeichen dient eine stilisierte Rose, die mit wenigen Strichen gezeichnet und rasch wieder verwischt wird

Wahlspruch: „Nulla rosa sine spina.“ (bosp.: Keine Rose ohne Dornen.)

Herkunft: 1005 BF (Neugründung)

Persönlichkeiten: **Gylvana von Belhanka** (*972 BF, Oberhaupt der Dornen, Tempelvorsteherin in Belhanka), **Isora ter Bresefinck** (*975 BF, Mitglied der ersten Stunde, Tempelvorsteherin in Grangor), **Alimee**

von Tiefhusen (*988 BF, Mitglied der ersten Stunde, Tempelvorsteherin in Tiefhusen)

Personen der Historie: bislang keine

Beziehungen: groß (Horasreich, Almada; durch den Einfluss der Rahjakirche), sonst hinlänglich bis gering

Finanzkraft: hinlänglich (bei Bedarf durch die Rahjakirche groß)

Zitat: „Ich werde mich mit ihm treffen und herausfinden, wann sich der Zirkel der Verderbten trifft, Hierophantin.“

—ein Dorn zu Gylvana von Belhanka bei einem Treffen

Niederlassung: Belhanka

Besonderheiten: Anders als viele andere Geheimgesellschaften und Zusammenschlüsse des Lieblichen Felds erweisen sich die *Dornen der Rose* bisher als immun gegen alle Infiltrationsversuche durch die Anhänger des Namenlosen, was die Dornen zu gefährlichen Gegnern des Gottes ohne Namen macht.

Größe: 30 - 40, die meisten davon im Horasreich und Almada

GESCHICHTE UND GEGENWART

Die Wurzeln der *Dornen der Rose* reichen zurück bis zur Besiedelung Aventuriens, denn ihr Ursprung liegt in einem güldenländischen Mysterienkult, der seinen Weg über das Meer der Sieben Winde fand. Das Wissen des Kults, welches sich in uralten rahjanischen Überlieferungen oder auch in den Hymnen an Sulvo manifestiert, wurde über die Jahrhunderte sorgsam von ausgewählten Geweihten bewahrt, so dass das Wissen um die Existenz des Geheimbundes nie gänzlich in Vergessenheit geriet. Verborgen in bestens versteckten Kulträumen im Haupttempel der Kirche wurden die neuen Hochgeweihten hier in das Geheimnis eingeweiht, doch viele betraten die Räumlichkeiten nur zweimal: das erste Mal bei der eigenen Einweihung und das zweite Mal bei der Weitergabe ihres Wissens.

In Aventurien wurden die Dornen der Rose nie öffentlich bekannt, was zum einen an ihrer strikten Verschwiegenheit und der ausnahmslosen Rekrutierung neuer Mitglieder durch Kirchenangehörige lag, zum anderen aber auch aufgrund ihrer schnellen Auflösung, da die Kirche der heiteren Göttin in ihrer Anfangszeit vielmehr mit ihrem Aufbau und der Bekehrung neuer Mitglieder beschäftigt war als einen alten und zudem nur wenigen Eingeweihten bekannten Kult am Leben zu erhalten. Auch schien die Kirche etabliert und gut geschützt zu sein. Dies änderte sich schlagartig, als **1005 BF** die damalige *Hochgeweihte zu Grangor* als Dienerin des Rattenkindes enttarnt wurde*.

*) Die Ereignisse sind nachspielbar im Abenteuer: **Die Kanäle von Grangor**.



Nach der Beseitigung der Gefahr durch reisende Abenteurer empfing *Gylvana von Belhanka*, damals noch eine junge Geweihte und knapp über 20 Sommer zählend, eine Vision Rahjas, die sie tief in die Kellergewölbe unter den Palast Rahjas auf Dere führte. Dort gelangte sie in einen alten Kultraum, in dem sie auf längst vergessenes Wissen aus der Gründungszeit der Kirche in Aventurien stieß. Seitdem hält die Kultgemeinschaft wieder Wacht um einen großen Tempel des Dreizehnten Gottes und setzt im Geheimen nicht nur die Interessen der Rahjakirche, sondern auch die von Gylvana von Belhanka durch, die seit der Entdeckung der Kulträume die wohlwollende Aufmerksamkeit der Göttin erlangt hat, was zu ihrer Kirchenkarriere beitrug.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Als Orden der *Rahjakirche* scheint die Glaubensgemeinschaft der heiteren Göttin auf den ersten Blick der engste und wichtigste Verbündete der Dornen der Rose zu sein. Dies stimmt jedoch nur eingeschränkt: Zum einen gilt die Rolle des Unterstüters nur für den *güldenländischen Zweig*, denn aufgrund der innerkirchlichen Unstimmigkeiten mit der *mhanadistanischen* Glaubensauslegung sind die Dornen in den Tulamidenlanden so gut wie blind. Sie erhalten nur wenige Informationen aus der Region, weshalb sich das Aufspüren und Bekämpfen oronischer Überreste so schwierig gestaltet. Zum anderen sind die Dornen der Rose selbst innerhalb der Rahjakirche nur wenigen Kirchenmitgliedern bekannt, die nicht zum Geheimbund gehören. Normale Geweihte oder andere Kirchenorden wie die *Rahjakavalier*e wissen schlichtweg nichts von der Existenz der Dornen – und diese unternehmen große Anstrengungen, damit es auch so bleibt.

Daher helfen sich die Dornen selbst weiter, meist durch den Einfluss ihrer derzeitigen Anführerin, der obersten Rahjageweihten des Lieblichen Feldes. Mittels geschickter Anweisungen an andere Geweihte, wohlwollender Worte oder politischer Einflussnahme durch Mittelsmänner an weltliche Autoritäten gibt es zumindest im Reich am Yaquir nur wenige Grenzen, die nicht überwunden werden können. Als Verbündete im weitesten Sinne zählen viele *Gläubige* und *Lieferanten* der Tempel, nutzen doch die Rahjanis die Beziehungen mit diesen, um Informationen zu bekommen. Dass sie dem Geheimbund zuarbeiten, wissen sie natürlich nicht. Vielmehr wähnen sich die Gewährsmänner und -frauen als Unterstüter der Rahjakirche, was sie letzten Endes auch sind.

Zu anderen Kirchen oder weltlichen Institutionen pflegen die Dornen keinerlei Kontakt, so dass sie keine weiteren Verbündeten besitzen. Daher sind die Mitglieder der kleinen Gemeinschaft stets auf sich gestellt und können nicht auf die Hilfe anderer hoffen. Andererseits ermöglicht gerade ihr minimaler Bekanntheitsgrad ein Wirken im Verborgenen, da sie

so gut wie keinen Geheimnisverrat oder gar eine Enttarnung befürchten müssen. Außenstehende, die meinen, etwas über die Existenz der Dornen zu wissen, haben in der Regel ein derart geringes oder diffuses Wissen, dass sie für die Dornen keine Gefahr darstellen.

Zu ihren Feinden zählen all jene, die der Rahjakirche schaden wollen. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf den Gegnern des güldenländischen Zweigs. Allerdings wird bei weitem nicht jeder, der sich an der Glaubensgemeinschaft oder ihren Idealen versündigt, von den Dornen verfolgt. Wahrhaftige *Rahjafrevler* wie besonders brutale Vergewaltiger müssen allerdings durchaus damit rechnen, auf die Agenda der Dornen zu kommen. Selbiges gilt auch für Häretiker, sollte es entsprechenden Verdacht geben. *Politische Gegner*, welche sich in Kirchenangelegenheiten einmischen wollen oder mit den weltlichen Interessen der Kirche in Konflikt kommen, können ebenfalls zum Ziel der Dornen werden.

Der Erzfeind ist jedoch der *Kult des Namenlosen*. Sein Eindringen in die Rahjakirche rief den ehemaligen Mysterienkult erst wieder ins Leben, der es sich von nun an zur Aufgabe machte, die Anhänger des Namenlosen aufzuspüren und mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln der zwölfgöttlichen Gerechtigkeit darzubringen. Entsprechend ihrer Abscheu können Anbeter des Namenlosen auf keinerlei Gnade hoffen, sollte ein Dorn ihrer habhaft werden.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Die *Dornen der Rose* unterscheiden sich in ihrer Erscheinung nicht von anderen Rahjageweihten oder Akoluthen. Die geweihten Mitglieder tragen die typische Kluft der jeweiligen Region, in der sie unterwegs sind. Akoluthen kleiden sich entsprechend ihrer Profession und Tätigkeit, der sie auch im Alltag nachgehen.

Den Mitgliedern dient eine stilisierte Rose, die teilweise mit wenigen Strichen gezeichnet und rasch wieder verwischt wird, als Erkennungszeichen.

STRUKTUR, HIERARCHIE UND AUFNAHME

Die Dornen der Rose besitzen einen einfachen und überschaubaren Aufbau, was angesichts ihrer geringen Größe auch nicht verwunderlich ist. Der Gruppe steht die *Hierophantin (Aureliani)*: Hohepriesterin als Oberhaupt vor, die keine offizielle Stellvertreterin besitzt. Eine genaue Nachfolgeregelung ist bislang nicht bekannt, da die Position der *Hierophantin* seit der Wiederbelebung der Gemeinschaft noch nicht zur Disposition stand. Altgediente Mitglieder gehen davon aus,





dass die *Hierophantin* ihre Nachfolgerin ernennen wird, wenn die Zeit gekommen ist.

Nur die *Hierophantin*, die während der Treffen eine goldene Gesichtsmaske trägt, kennt die wahren Namen aller Mitglieder. Alle anderen Mitglieder sind während der Treffen ebenfalls maskiert und erkennen einander nur durch geheime Zeichen oder äußerliche Merkmale.

Unterhalb der Hohepriesterin gibt es keine weitere Rangfolge. Jedes Mitglied trägt den Titel *Akanthos (Aureliani: Dorn)*, besonders erfahrene werden *Stolistes (Aureliani: Kelchträger)* genannt. Unabhängig von der Erfahrung besitzt kein Mitglied mehr Rechte als ein anderes, alle erhalten ihre Anweisungen von der *Hierophantin* persönlich und sind auch nur ihr und der Göttin Rechenschaft schuldig.

Die *Hierophantin* kann ohne Rücksprache mit anderen Mitgliedern entscheiden, welchen Informationen die Dornen nachgehen und wen sie mit einer Mission betraut. Die endgültige Entscheidung über die Anwerbung neuer Mitglieder obliegt ebenfalls ihr. Im Alltag halten verdiente Dornen Ausschau nach geeigneten Mitgliedern, die sie erst eine Zeit lang beobachten, bevor sie die *Hierophantin* unterrichten.

Für die Aufnahme in den Geheimbund kommen ausschließlich handverlesene Akoluthen und Geweihte der Rahjakirche in Frage. Der Rang eines Geweihten spielt dabei kaum eine Rolle, der Rang eines einfachen Geweihten ist für die Aufnahme sogar eher von Vorteil, da diese sich freier durch das Land bewegen können, während Tempelvorsteher oder noch höhere Ränge zumeist fest an einen Ort gebunden sind und sich nur zu wenigen Ereignissen frei bewegen können, ohne dass ihre Abwesenheiten Fragen aufwerfen würde.

Auch bei den Akoluthen ist die Dauer ihres Göttinnendienstes nur ein Kriterium von vielen. Ihre Fähigkeiten sind nicht minder ausschlaggebend. Da Glaube und Befähigung zweifelsfrei erwiesen sein müssen, und dies nicht innerhalb weniger Monde geschehen kann, handelt es sich bei den Dornen der Rose allesamt um erfahrene Mitglieder der Kirchengemeinschaft, die schon über Jahre zuverlässig und aufopferungsvoll ihren Dienst verrichtet haben.

Wenngleich die Dornen nur in Ausnahmefällen zur Waffe greifen und – sieht man von den Rahjakavalieren und den Säbeltänzern einmal ab – der herkömmliche Akoluth und Geweihte nur bedingt den Umgang mit scharfen Klingen gewöhnt ist, erlernen neue Mitglieder den Umgang mit der Klinge. Die Grundzüge der Verführung werden mit Möglichkeiten zur Spionage, Informationsgewinnung und Rückführung auf Rahjas Wege verknüpft, ebenso werden junge Dornen in den Grundzügen der Heimlichkeit unterwiesen. Letztlich erlernen sie noch die *Sprache der Blumen*, bei der die Wahl und Anordnung der Pflanzen zu Gestecken subtile Botschaften hinterlässt. Am Ende der zusätzlichen Ausbildung legt jedes neue Mitglied vor der *Hierophantin* einen GROSSEN EIDSEGEN ab, der zur absoluten Loyalität und Verschwiegenheit gegenüber Außenstehenden verpflichtet.

ORDENSLEBEN

Jedes Mitglied steht ausschließlich im Dienst der Geheimgesellschaft und geht dabei aber seinen vorherigen Aufgaben nach, so dass es zu keinem erkennbaren Bruch kommt, der eventuelle Fragen aufwerfen kann. Möglich sind, wenn auch selten, Beförderungen oder Abordnungen in andere Tempelbereiche, sofern diese der Vita des Mitglieds und der gängigen Praxis der Rahjakirche entsprechen.

Ein Dorn der Rose hat seine Mitgliedschaft und auch seine Treue durch einen heiligen Eid belegt, weshalb er sein ganzes Leben lang ein Geheimnisträger bleibt. Aus diesem Grund ist ein Austritt aus der Gemeinschaft weder vorgesehen noch möglich. Die Aufnahme in den Geheimbund sowie die Ablegung des Treueeides geschieht während einer Versammlung im Heiligtum tief unter dem *Palast Rahjas auf Dere*. Dabei erhält jedes Mitglied einen Tarnnamen, der zumeist eine Blumenart ist. Die Hierophantin trägt während des Initiationsritus' eine Maske, die ein drittes Auge auf der Stirn besitzt. Ansonsten ist sie ebenso wie alle anderen Anwesenden nackt. Die Offenbarung wohlgeformter Körper ist nicht nur äußerst rahjagefälliger, sondern hat auch den Vorteil, dass man Dämonenmale und namenlose Verstümmelungen sofort erkennen würde.

Bei den Versammlungen sind längst nicht alle Mitglieder anwesend, da sich einige immer auf Missionen befinden und zu manchen Versammlungen auch nur bestimmte Mitglieder geladen werden. So kann es denn vorkommen, dass sich manche Mitglieder über ihre Tarnnamen kennen, während sich andere noch nie gesehen haben oder nicht wissen, dass ein guter Freund oder gar Lebenspartner dem Orden angehört, obschon man selbst ein Mitglied ist. Den Überblick über alle Mitglieder hat nur die Hierophantin. Für den Fall eines überraschenden Ablebens hat sie eine Auflistung aller Angehörigen hinterlegt, die tief im Inneren des *Palastes Rahjas auf Dere* verwahrt ist.

Nach der Aufnahme bekommt der Dorn seine erste Aufgabe zugewiesen, üblicherweise ist diese noch in einem geringeren Umfang was den Zeitaufwand als auch ihre Komplexität sowie den Gefährdungsgrad betrifft. Der Alltag der aktiven Mitglieder wird daher von ihrem jeweiligen Auftrag bestimmt. Dornen agieren üblicherweise alleine, bei besonders heiklen oder umfangreichen Missionen werden auch mehrere eingesetzt, was allerdings nur äußerst selten passiert. Sind mehrere Dornen mit einer Mission betraut, so arbeiten sie dennoch getrennt voneinander und gehen das Ziel mit unterschiedlichen Methoden an, um an möglichst verschiedenen Punkten ansetzen zu können.

VORGEHEN

Das Vorgehen der Dornen ist immer ähnlich. Zunächst gilt es, Informationen zu gewinnen, bevor gehandelt wird. Dabei wird einer unblutigen Lösung der Vorrang gegeben, jemanden zu töten ist immer nur das letzte Mittel, wenn es keinerlei andere Möglichkeit gibt. Viel häufiger nutzen die Dornen ihre Kontakte, um jemanden komplett zu diskreditieren und ins gesellschaftliche Aus zu drängen, sie kennen und nutzen die Macht von Klatsch, Tratsch und Ehrverlust.



Nachrichten werden versteckt durch die Sprache der Blumen übermittelt, die sich auch dazu eignet, in einem gefüllten Ballsaal durch das geschickte Neuarrangieren der Gestecke oder einzelner Blumen unbemerkt miteinander kommunizieren zu können.

Waffenbeschränkungen unterliegen die Dornen der Rose zwar keinen, aber große und schwere Waffen lassen sich weder mit den Lehren der Rahjakirche noch mit den streng geheimen Tätigkeiten der Dornen vereinbaren.

SPRACHE DER BLUMEN

Zur Kommunikation untereinander nutzen die Dornen der Rose ein geheimes Zeichensystem, die *Sprache der Blumen* (Komplexität 10). Mit ihrer Hilfe können die Dornen ohne den Gebrauch von Worten selbst in vollen Ballsälen unbemerkt jede Botschaft übermitteln. Dabei bedienen sie sich der Hilfe von Blumensträußen und -gestecken, die nach komplizierten Regeln zusammengestellt sind: Jede Blume hat durch die ihr zugeschriebenen Eigenschaften und ihre Göttersymbolik, ihre Farbe, die Anzahl im Strauß, ihrer Kombination mit anderen Blumen eine eigene Bedeutung. Hinzu kommen noch die weiteren Bestandteile des Straußes wie die Schleifen, die verwendeten Knoten als auch die Tücher, aus denen die Schleifen sind. Auch die optische Form der Bindung (rundgebunden, Etagenbindung, Abstufungen) spielt eine Rolle.

Die Kommunikation verläuft regeltechnisch über das Sprachalent *Sprache der Blumen*. Der Sender der Nachricht legt eine Probe mit einem frei zu bestimmenden Aufschlag ab, die der Empfänger sowie alle Interessierten mit Erfolg wiederholen müssen, um die Nachricht zu dekodieren. Es folgen zwei beispielhafte Kombinationen:

☛ **Rahjas Abschiedsgruß:** Ein kleines rundes Gesteck mit einer dunkelroten Rose in der Mitte, deren Blüte geschlossen ist und die noch ihre Dornen trägt. Die Rosenblüte ist von gelben Nelken umringt, die die Verachtung gegenüber der Person ausdrücken. Das Gesteck ist eines der Seltensten, da es nur Personen überreicht wird, denen ihr baldiges Ende durch ein Mitglied des Geheimbundes bevorsteht. Sind dem Strauß Krokusse beigefügt, handelt es sich um eine Frage an einen weiteren Dorn in Sichtweise, ob die Entscheidung der Liquidierung richtig ist oder nochmals überdacht werden sollte. Eventuelle Schilfblätter am äußeren Rand weisen auf eine möglichst schnelle Antwort hin.

☛ **Pfauenrad:** Ein Strauß bestehend aus zwei bis fünf Gladiolen, der von einem roten Seidentuch zusammengehalten wird. Er weist auf die Eitelkeit einer Person hin, die sie für eine geschickte Einflussnahme empfänglich macht. Je bunter der Strauß ist, desto höher ist die Eitelkeit des Empfängers.

Die bevorzugten Waffen der Dornen sind ohnehin die Spionage, die vollendete Verführung und der gesellschaftliche Einfluss, doch für den Fall der Fälle wissen sie auch geschickt mit dem Dolch umzugehen. Noch besser als Waffen eignen sich zudem Gifte, Tränke sowie Elixiere, die deutlich weniger Spuren hinterlassen als eine Klinge.

WAS DENKT ... ÜBER DIE DORNEN DER ROSE

die Rahjakirche: „Dornen der Rose? Nun, jede Rose hat Dornen, die schmerzhaft stechen können. Aber wie kommt Ihr auf ein solches Thema?“

das Volk: „Dornen der Rose? Ihr meint die Dornen einer Rose? Da muss man aufpassen, dass man nicht in sie reinpackt. Die sind spitz und durchdringen sofort die Haut. Ich weiß wirklich aber nicht, warum Ihr mich nach den Dornen einer Rose fragt...“

WAS DENKEN DIE DORNEN DER ROSE ÜBER...

... **die Rahjakirche:** „Die Kirche der Schönen Göttin ist unsere Heimat, und als solche gilt es, sie vor allen Bedrohungen und Gefahren, gleich in welcher Form sie erscheinen mögen, zu beschützen. Manchmal muss man die Kirche auch vor sich selbst schützen, wenn Abtrünnige dunklen Versuchungen erliegen, doch dies ist seit je her unsere Aufgabe.“

... **Anhänger des Namenlosen:** „Sie folgen, geblendet von falschen Versprechungen, dem Weg des Namenlosen und stellen die größte Gefahr für unsere Ordnung dar. Deshalb müssen sie aufgehalten werden und zwar um jeden Preis.“

... **das Volk:** „Es weiß nichts von unserer Existenz und das ist auch gut so. Bei all unserem Handeln müssen wir stets dafür Sorge tragen, dass niemand, egal welchen Standes, etwas von uns erfährt.“

BEDEUTENDE MITGLIEDER

Die Reihen der *Dornen der Rose* sind zwar überschaubar, doch unter den handverlesenen Mitgliedern heben sich einige besonders hervor:

☛ **Gylvana von Belhanka:** Die Hüterin des Kelchs (*972 BF, wirkt deutlich jünger, goldblondes Haar, grüne Augen, elegant, aber distanziert) ist die oberste Rahjageweihte des Lieblichen Feldes, die Hüterin des Kelchs der Rahja und die amtierende Hierophantin der Dornen der Rose. Über die Jahre hinweg ist sie zu einer Meisterin der geschickten Einflussnahme geworden und mehrt sowohl ihre eigene Macht als auch die der Kirche, deren Wohl bei ihr an erster Stelle steht. Bei Verhandlungen gibt sie sich distanziert und hat durch ihre unnachgiebige Art schon mehr als einen Verhandlungspartner in die Knie gezwungen.

☛ **Isora ter Bresefinck:** Die ausgebildete Kriegerin (*975 BF, hellblond, grüne Augen, üppige Rundungen, äußerst kontrollierte Bewegungen) dient ihrer Göttin als Tempelvorsteherin in Grangor. Die immer noch kämpferische Ge-



weichte gehört zu den ersten Mitgliedern der *Dornen der Rose* und ist trotz ihres Alters noch bereit, selbst mit dem Stockdeggen in der Hand für ihre Kirche in den Kampf zu ziehen. Von allen Mitgliedern ist Isora die bei weitem beste, aber auch kritischste, wenn es um die Auswahl potentieller neuer Mitglieder ist.

👁 **Alimee von Tiefhusen:** Die Hochgeweihte zu Tiefhusen (*988 BF, schlank, kurzes braunes Haar, grüne Augen, erfahrene Agentin) ist das jüngste Gründungsmitglied der *Dornen der Rose* und nutzt ihre brillanten Verführungskünste, um den Zielen der Dornen gerecht zu werden. Als ausgewiesene Mystikerin des Rahjakultes ist sie nicht nur für die gesamte Kirche, sondern auch für die Dornen die erste Ansprechpartnerin, wenn es um die Historie der Glaubensgemeinschaft und ihre Mythen geht. Ihre aktive Tätigkeit hat die Hochgeweihte inzwischen aufgegeben und überlässt nun anderen die Feldarbeit – was nicht bedeutet, dass sie in besonderen Fällen nicht mehr selbst aktiv würde.

👁 Wie weit die Verschwiegenheit der Dornen geht, kann man bestens am dem liebfeldischen **Ehepaar Sanudo** ablesen, die beide offiziell verdiente Akoluthen der Kirche sind. **Delgado Sanudo** (*995 BF, braunes Haar mit ersten grauen Strähnen, grüne Augen, spricht leise) kümmert sich als anerkannter Rosenzüchter um die Rosen des Rahjatempels zu Methumis, während seine Frau **Quedora** (*1008 BF, langes braunes Haar, graugrüne Augen, gutausschend, neckisch) als Seidenhändlerin in der Universitätsstadt tätig ist. Beide sind einige Woche im Jahr alleine auf Reisen: Sanudo um die Rosen anderer Tempel zu begutachten, Quedora unternimmt Handelsreisen. Das meinen zumindest die beiden Ehepartner vom jeweils anderen zu wissen. In Wahrheit dienen beide dem gleichen Geheimbund, ohne dass sie etwas von der Mitgliedschaft des anderen wissen oder auch nur erahnen.

👁 Vornehmlich in südlichen Gefilden ist die Akoluthin **Monebu von Belhanka** (*1007 BF, blauschwarzes Haar, hellbraune Augen, gutausschend) unterwegs, eine fast zwei Schritt große Utulu aus dem Stamm der Shokubunga. Über ihren Weg in den Schoß Rahjas gibt es zahlreiche Gerüchte. Das gängigste ist, dass sie die verstoßene Tochter eines bedeutenden Häuptlings ist, der sein Kind nach einer Vision des Medizinmannes verstieß. Für andere ist Monebu eine ehemalige Kurtisane, die ihr Handwerk in der Kurtisanenschule Dalekidos erlernte und dadurch zum Rahjaglauben fand.

DIE DORNEN DER ROSE IM SPIEL

Die Dornen der Rose können den Helden in drei verschiedenen Funktionen entgegentreten: als Mitglieder, Verbündete oder Gegner.

DORNEN DER ROSE ALS GEGNER

Rahjas zahlreiche und positiv klingende Beinamen lassen nur allzu schnell den Eindruck entstehen, dass ihre Kirche zu keinerlei Strafaktionen fähig sei. Wer einmal erlebt hat, wie leidenschaftlich eine Liebe sein kann, der mag nachvollziehen können, mit welcher Leidenschaft und Hingabe die Dornen ihrer Tätigkeit nachgehen. Dabei legen die Dornen eine unbegrenzte Opferbereitschaft an den Tag, die weit über ihr eigenes Leben hinausgeht. Denn letztlich, und dies ist jedem Mitglied bewusst, stehen sie im Dienst einer Göttin, die sie für ihr Opfer belohnen wird.

Das Vorgehen der Dornen richtet sich nach dem Vergehen der Helden; der versteckte Dolch kommt nur in Ausnahmefällen zum Einsatz. Im Regelfall werden es die Helden nicht sofort merken, wenn sich ein Dorn an ihre Fersen geheftet hat, da er im Verborgenen agiert, und selbst wenn er entdeckt wird, so steht zumindest nominell eine der zwölfgöttlichen



DIE SPRACHE DER BLUMEN



Kirchen hinter ihrem Mitglied. Besonders im Horasreich kann die Gegnerschaft dank falscher Informationen oder geschickt platzierter Nachrichten schnell zu Nachteilen wie *Gesucht* und *Schlechter Ruf* führen und eine Heldengruppe gesellschaftlich ruinieren.

DORNEP DER ROSE ALS VERBÜNDETE

Ein Dorn der Rose offenbart Außenstehenden gegenüber niemals seine Zugehörigkeit zu dem innerkirchlichen Geheimbund, weshalb die Dornen der Rose keine Verbündeten im klassischen Sinne sind. Sie agieren zwar mit Helden und arbeiten auch mit ihnen zusammen, doch das wahre Ziel des Dorns werden sie höchstens erahnen können. Die Hilfe der Helden mag ein Etappensieg oder ein Teilziel sein, doch wahre Erkenntnis über die Ziele der Dornen erhalten sie nur durch das eigenständige Zusammensetzen vieler Mosaiksteinchen. Die Herkunft der Helden sowie ihre Rasse spielen bei einer Zusammenarbeit keine Rolle. Es zählt nur ihre Aufrichtigkeit und ihre Glaube an die zwölfgöttliche Ordnung sowie ein entsprechender Ruf.

HELDEP ALS DORNEP DER ROSE

Der Dienst als *Dorn der Rose* währt ein Leben lang und man steht ausnahmslos im Dienst der Rahjakirche. Die Missionen bestimmen das Leben jedes einzelnen Mitglieds und man geht dahin, wohin einen der Auftrag führt. Für Spieler, deren Helden frei in ganz Aventurien reisen sollen, eignet sich eine Rolle als Dorn nur bedingt. Zwar werden Dornen durchaus auch von alleine aktiv, wenn sie eine Bedrohung der Kirche erkennen, doch spätestens nach Abschluss der Mission muss die Hohepriesterin unterrichtet werden. Alternativ bieten sich langfristige Aufträge an, deren Dauer sich über Monate oder gar Jahre erstrecken kann.

Ein Held als Dorn der Rose

Als regeltechnische Basis für einen Dorn der Rose kommen neben einer *Rahjageweihten* durchaus viele Professionen in Frage, so sie die Sonderfertigkeit *Akoluth (Rahjakirche)* (WdH 292) besitzen. Bei den infrage kommenden Professionen liegt der Schwerpunkt sicherlich auf den *gesellschaftlichen* Professionen, aber auch Handwerks- und Wissensprofessionen wie *Gärtner*, *Juweliere*, *Schneider*, *Winzer*, *Tätowierer* und *Zureiter* kommen in Frage. Mannigfaltige Anregungen für Tätigkeitsfelder in der Rahjakirche bietet das **Rahja-Vademecum**.

Die Dornen der Rose nehmen keine unerfahrenen Mitglieder auf, so dass der Held bereits einige Abenteuer erlebt haben muss, um überhaupt in Frage zu kommen. Dass er sich dabei nicht mit dunklen Mächten verbündet hat oder sonst wie sein Ruf durch entsprechende Nachteile geschädigt ist, versteht sich von selbst. Ebenso darf der Held nicht Mitglied eines anderen Bundes oder einer Organisation sein. In einem solchen Falle wird er erst gar nicht kontaktiert.

GEHEIMNISSE DER DORNEP DER ROSE

Die Hierophantin steht dem Kult unangefochten vor, doch es ist unklar, wie dereinst ein Nachfolger oder eine Nachfolgerin gefunden werden soll. Gylvana hat sich darüber bereits Gedanken gemacht und in uralten Schriften in dem geheimen Archiv unter dem Tempel geforscht. Selbst in den Schriften, deren Ursprung noch im Guldland liegt, ist der Fall nicht eindeutig geregelt. Auch nach intensiver Meditation erhielt die Hochgeweihte von der Göttin selbst keinen Hinweis, so dass sie selbst einen Entschluss fasste. Für den Fall ihres plötzlichen Ablebens hat Gylvana ein versiegeltes Schreiben hinterlegt, das nach ihrem Tod den anderen Gründungsmitgliedern eine mögliche Nachfolgerin nahelegt. Die Entscheidung der Hohepriesterin wird an dieser Stelle noch nicht publiziert, allerdings steht fest, dass es sich dabei um eine oder einen Hochgeweihten handeln muss.

Die Gerüchte über Monebu von Belhanka stimmen sogar beide. Der Medizinmann ihres Stammes erkannte früh die ausgeprägte Gabe der Prophezeiung in dem Mädchen. Aus Angst um seine Position und um eine mögliche Konkurrentin loszuwerden, überzeugte er den Häuptling, dass dessen Tochter die Ahnengeister erzürne und Unheil über den Stamm brächte. Schweren Herzens schickte der Häuptling seine Tochter an Bord eines Handelsschiffes in die Fremde. Über Umwege gelangte Monebu, die inzwischen zu einer jungen Frau herangereift war, nach Belhanka, wo es ihr aufgrund ihres Äußeren leicht fiel, in eine der Kurtisanenschulen aufgenommen zu werden. Während eines Fests der Freuden erregte sie die Aufmerksamkeit Gylvanas von Belhanka, die die junge Kurtisane von nun an dezent protegierte und in die Kultgemeinschaft einführte.

Der offene Krieg gegen die Schwarzen Lande war nie eine Angelegenheit der Dornen. Ihre Stärken liegen in der Spionage und der Verführung zum Guten. Sollten andere Methoden versagen oder sich das Ziel als nicht beeinflussbar erweisen, zeigen auch die Dornen keine Gnade mehr. Im Bedarfsfall beseitigen sie im Namen der Göttin auch heimlich eine Gefahr wie die namenlose Mörderin Kaiserin Amenes. Die Ereignisse sind nachzuspielen in der **Königsmacher**-Kampagne.

In der Geheimbibliothek der Dornen der Rose ruhen, geschützt durch zahlreiche Siegel, düstere Litaneien des Rattenkinds und geheime rahjanische Überlieferungen wie das *Pfauenauge* oder die *Hymnen an Sulvo*, die okkultes und bisweilen obskures Wissen aus der Frühzeit beinhalten. Alle Schriften sind in gesegnete Seidentücher eingewickelt, damit sie ihre düstere Anziehungskraft nicht mehr in die Welt hinaustragen können.



Bei langfristigen Operationen besitzen die Dornen einen großen Ermessensspielraum, da ein zu enger Kontakt mit der Hierophantin die Geheimhaltung der Mission gefährden würde. Der kleine Kreis der Dornen führt zwangsläufig dazu, dass sie sich ständig im Einsatz befinden oder innerhalb der Mauern eines Tempels Ruhe suchen und meditieren.

Für Themenrunden, die sich um die Rahjakirche drehen, oder vorzugsweise im Lieblichen Feld agieren, bietet sich die Rolle als *Dorn der Rose* hingegen an, agiert man doch in der wichtigsten Einflussphäre der Rahjakirche und kann problemlos als Vertreter der Glaubensgemeinschaft agieren.

Geweihter Dorn der Rose

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 7

Schwerer Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H

Waffenlos:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6 (A) **DK** H

LeP 29 **AuP** 30 **KaP** 30

WS 6 **MR** 6 **RS** 0 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (20); Eitelkeit 6, Moralkodex (Rahjakirche), Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche und den Dornen), Verwöhnt 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rahja) 10

Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Reiten 10, Sinnenschärfe 10, Betören (Rahjakünste) 15 (17), Etikette 12, Menschenkenntnis 12, Überreden 12, Überzeugen (Einzelgespräch) 12 (14), Götter/Kulte (Rahjakult) 14 (16)

Liturgien: ZWÖLF SEGnungen, GÖTTLICHES ZEICHEN, OBJEKTSEGnen, REICHUNG DES AMETHYST, HAUCH DER LEIDENSCHAFT, HEILIGES LIEBESsPIEL, INITIATION, RAHJAS RAUSCHSEGnen, SEELENPRÜFUNG, SULVAS GNADE

Stoliste: AT/PA +1/+2, LeP +2, AuP+2, KaP +4, MU +1, CH +1, GE +1, höhere relevante Talente, Liturgiekenntnis +3, EXORZISMUS III+IV

Kampfverhalten: Dornen der Rose vermeiden den offenen Kampf, sollte es zu einem solchen kommen, dann ist bereits im Vorfeld etwas schief gelaufen. Es ist das oberste Ziel, sich einem Kampf zu entziehen. Wenn sie wirklich jemanden töten wollen, geschieht dies nicht im direkten Kampf.



DER SACER ORDO DRACONIS

„Uneingeschränkte Freiheit von Wissen und vollkommene Weisheit werden dereinst euer Sieg sein, doch zunächst steht euch das Ringen bevor. Das Ringen um das Entdecken und Vertiefen sowie das Bewahren und Weitergeben eures Wissens. Derart mit Erkenntnis versehen überwindet ihr schließlich alles Leid und geht ein in die Göttlichkeit.“
 —aus der Offenbarung der Erzheiligen Canyzeth an Erynnion Quendan Eternenwacht, 1001 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Seit seiner Gründung im Jahre 1011 BF ist der Heilige Drachenorden zu enormem Einfluss gekommen. Er gilt manchen als Nachfolger des mysteriösen Drachenordens aus den Dunklen Zeiten, anderen wiederum als Bund von vergeistigten Wissbegierigen und noch anderen als vehementer Schutzorden der Hesindekirche.

Die Draconiter unter Abtprimas Erechthon verstehen sich selbst als feste Hand der Magisterin der Magister, wenn es gilt, das heilige Wissen zu schützen, die Lehren der Allwissenden auch unter Gefahren zu verbreiten und die Menschen vor dem Missbrauch mit Hesindes Gaben zu schützen. Ihre ureigentliche Aufgabe erkennen sie darin, jegliches Wissen zu ergründen, zu klassifizieren und angemessen zu verbreiten – und sehen darin einen Weg zwischen dem von *Satori* oder *Pastori*, wie die beiden großen Strömungen in der Hesindekirche genannt werden, die Wissen verbreiten oder hüten wollen.

Der Immerwährende Hort bedient sich der Draconiter gerne dann, wenn es mehr als kurzsichtige Stubenhocker braucht, um Wissensschätze zu bergen oder umtriebigen Zauberern Einhalt zu gebieten.

Gebräuchliche Name: Sacer Ordo Draconis, eigentlich: Heiliger Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer Göttlichen Herrin Hesinde, kurz: Draconiter, SOD

Wappen/Symbol: auf grünem Feld eine goldene Schlange, die sich dreimal um zwei Schriftrollen windet

Wahlspruch: „Vereint in Wissen und Weisheit!“

Herkunft: hesindianischer Kirchenorden, der nominell die Nachfolge der Societas Vigilaris und letztendlich des mythischen Drachenordens für sich beansprucht (offizielle Gründung 1011 BF)

Persönlichkeiten: **Erechthon** (*999 BF, amtierender Abtprimas), **Wulhelm Tannhauser** (*980 BF, Erzabt des Nordens), **Kerime al’Kadim** (*990 BF, Erzäbtissin des Südens), **Thancilla Drachentochter** (*996 BF, Erzäbtissin der Schattenlande), **Perval Groterian** (*995 BF, Präzeptor von Perricum), **Nacladora Berlinghan** (*1007 BF)

Personen der Historie: **Erynnion Quendan Eternenwacht** (*963 BF, Gründer und Abtprimas des Ordens, 1026 BF verschollen), **Desideria von den Schlangen** (*979 BF, Erzprokuratorin, 1029 BF ermordet), **Saria von Merici** (*986 BF, Erzsiegelbewahrerin, 1024 BF ermordet)

Beziehungen: groß (der Magisterin der Magister nahe stehend, adlige und/oder einflussreiche Mitglieder und Förderer)

Finanzkraft: groß (Schenkungen, Stiftungen, Unterstützung diverser Adliger und reicher Familien)

Zitat: „Ich erkenne die Weisheit in dem, was die Göttin angelegt hat in der Weltordnung, woran sie uns misst. Und in dieser Weisheit werde ich alle unterweisen, die die Göttin als Maß der Dinge anerkennen.“

—Erynnion Quendan Eternenwacht, 1011 BF

Bedeutende Niederlassungen: das Oktogon (Haupthaus; Thegûn), Erzhort Keshal Nanduria (Khunchom), Erzhort Telki Elutarkis (Festum), Hort Najem Orniah (Punin), Hort Portlas Canyziad (Perricum)

Besonderheiten: In den Bleikammern des Ordens lagern viele einzigartige und wertvolle Schriften und Artefakte weltlicher, magischer und klerikaler Natur. So wird die *Tafel der Heiligen Canyzeth* im Oktogon zu Thegûn verwahrt und die Draconiter wachen über die Liturgie, mit der die Tafel herbeigerufen werden kann (CANYZETHS WEISHEIT).

Größe: mittel; 1036 BF etwa 200 Geweihte, Magiekundige und Laien



GESCHICHTE

AUFBRUCHSSTIMMUNG

Gemeinsam mit den Gefährten einer 10 Jahre dauernden Queste nach der Tafel der Erzheiligen Canyeth gründet der Erzmagister *Erynnion Quendan Eternenwacht* **1011 BF** einen hesindianischen Orden, der gezielt aus den Tempeln Hesindes ausziehen soll, um Wissen zu sammeln, zu verbreiten und zu schützen. Schon mit der Auswahl der beiden Patrone des Ordens, Canyeth (Heilige der Erkenntnis) und Naclador (Hoher Drache der Wahrheit), machen die Draconiter ihre Ansprüche von Anfang an klar. Abtprimas Erynnion wird in den Hohen Schlangerat berufen und in Thegûn beginnt man mit dem Bau des Oktogons. Bereits **1013 BF** weiht die Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* den Tempel des Oktogons. Im Jahre **1014 BF** wird der Abtprimas auf Betreiben der Magisterin der Magister in den Stand der Erzwissensbewahrer erhoben. Anfang **Praios 1016 BF** ziehen Draconiter in die Sichelwacht, nachdem von dort Kunde über das Erscheinen einer unheiligen Wüstenei Thegûn erreichen. Im **Ingerimm 1017 BF** ruft der Abtprimas nach einer Vision die geheimnisumwitterte *Eiserne Schlange* ins Leben.

Nach der Landung der Schwarzen Horden in Tobrien fallen viele Ordenshäuser und Draconiter den Borbaradiern zum Opfer. Am **21. Rondra 1020 BF** gelingt es Schergen Borbarads sogar das Oktogon in Brand zu setzen. Am **21. Phex** tritt erstmals das Zwölfgöttliche Konzil zu Perainefurten zusammen, dessen Mitglied der Abtprimas wird. Die *Schlacht an der Trollpforte* am **22./23. Ingerimm 1021 BF** kostet beinahe drei Viertel aller Draconiter ihr Leben. Die folgenden Jahre sind von einem stetigen Kampf gegen die Heptarchien gekennzeichnet, oft mit sehr wechselhaften Erfolgen und Misserfolgen.

Am **24. Peraine 1027 BF** schließt sich *Erechthon* dem Keil des Lichtes an, viele Draconiter fallen während der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld*.

FLAMMEN ÜBER VARSINORS HAUS

Mit dem Verschwinden von Abtprimas Erynnion im **Hesinde 1026 BF** und der Ernennung von *Yerodin ter Istador* zum Abtpraeses (*bsp.*: Stellvertreter) durch die Magisterin der Magister beginnt die schwerste Krise des Ordens. Der Abtpraeses ordnet eine Neuausrichtung des Ordens und die Öffnung der Bleikammern an, was zum Konflikt mit den konservativen Erzäbten der Ostküste führt. Die Auseinandersetzung spitzt sich zu, als der rebellische Erzhort zu Angbar aufgelöst wird und Haldana von Ilmenstein mit einem Machtwort im **Tsa 1028 BF** eingreifen muss. Die Angbarer Erzäbtissin *Syldake* bricht daraufhin mit der Kirche und wendet sich ketzerischen

Lehren zu. **Mitte Praios 1029 BF** beginnt sie, in Pamphleten die Magisterin der Magister mitverantwortlich für den Krieg der Drachen (den Erbfolgekrieg im Horasreich) zu machen. Zur gleichen Zeit erhält der Konflikt zwischen Pastori und Satori neuen Zündstoff, wobei sich dieses Mal durch Unterstützung der Königin und Schlangenrätin *Aldare Firdayon* die Position der Satori stärkt.

Im **Rondra 1029 BF** zieht sich der Abtpraeses in das Kloster Vasincero zurück, um eine Möglichkeit zu finden, den Orden zu einen. Unterstützung erfährt er durch Erzprokuratorin *Desideria von den Schlangen*. Ende des Monats wird *Desideria* dort von einem Gefolgsmann der verräterischen *Syldake* beim Morgengebet ermordet.

Erzsiegelbewahrer *Erechthon* entsendet im **Efferd 1029 BF** die Eiserne Schlange unter *Lea Elida Welfenbaag*, um Vasincero und Yerodin zu schützen. Das Kloster ist jedoch mittlerweile in die Hände der Abtrünnigen um *Syldake* gefallen. Sie verweigert der Erhabenen Anerkennung und Gefolgschaft und propagierte die direkte Verehrung der Göttin.

Am **18. Efferd 1029 BF** siegelt *Haldana von Ilmenstein* die große Bulle, die *Syldake* zur Häretikerin erklärt und unter Kirchenbann stellt. Bis Ende des Monats sammeln *Erechthon* sowie die Erzäbte *Wulphelm Tannhauser*, *Kerime al'Kadim* und *Thancilla Drachentochter* die Kräfte des Ordens um sich und heuern *Condottieri* an.

Anfang Travia 1029 BF begeht *Yerodin*, der sich selbst die Schuld an den Ereignissen gibt, in seiner Zelle Selbstmord. Zur gleichen Zeit zieht das Heer der Draconiter vor Vasincero auf. Am **3. Travia** können einige Questadores in das Kloster eindringen, die Leichen von *Yerodin* und *Desideria* bergen, den Mörder stellen und den Sturm auf das Kloster vorbereiten. Tags darauf beginnt der Angriff. Am Abend ist das Kloster besetzt und die Sektierer gefangen gesetzt oder tot. Alleine *Syldake* bleibt verschwunden, ebenso wie das Rote Auge *Sphäre der Mada*. Die Spur des wertvollen Artefaktes führt nach Sibur, wo sich eine *Nandusrepublik* gegründet hat.

Anfang Travia verhängt Erzwissensbewahrer *Abelmir von Marvinko* den Kirchenbann über Sibur und entsendet die Draconiter, um den ketzerischen Aufstand niederzuschlagen. Bereits **Mitte Travia** besetzt ein vereinigttes Heer aus Draconitern und Soldaten des Sikamer Grafen Sibur und bereitet der *Nandusrepublik* ein blutiges Ende. Am **12. Boron 1029 BF** verschwindet die Magisterin der Magister nahe Silas, während sie unterwegs ist, um die Vorgänge am Goldfelser Stieg selbst zu untersuchen – und damit verschärft sich die Krise ein weiteres Mal. Erst mit der Neuordnung von Kirche und Orden am **30. Phex 1029 BF** endet der Konflikt und der Orden findet unter dem neuen Abtprimas *Erechthon* zu einer einigen (und eher pastorischen) Linie zurück.





RÜCKBESINNUNG

Die folgenden Jahre sind einer Neuordnung und Rückbesinnung auf die alten Werte und Tugenden gewidmet. Viele der Ordenshäuser, die während des Borbaradkrieges und des *Jahrs*

des Feuers vernichtet worden waren, werden endgültig aufgelöst, andere in ihren Befugnissen bestärkt, die Zirkelkongregationen neu aufgestellt und noch klarer in die Obhut ihrer Erzäbte gegeben.

DER SACER ORDO DRACONIS HEUTE

Nach dem Streit um die Ausrichtung des Ordens und seinen Umgang mit den Inhalten der Bleikammern ist eine eigenartige Ruhe in den Orden eingekehrt. Die einzelnen Erzäbte und Erzäbtissinnen verfolgen ihren angestammten Kurs und werden nur ab und an aus dem Oktogon behutsam auf den richtigen Weg gebracht. Tatsächlich ist die Bedeutung der Kulturregionen, der unterschiedlichen Temperamente dort und natürlich auch die Wesenseigenheit des amtierenden Erzabtes heute ein integraler Bestandteil des Ordens.

Die einzelnen Zirkelkongregationen und ihre Vorsteher sowie ausgewählte Ordenshäuser im Jahre 1036 BF sind:

- ☞ die **Nordlande**: umfassen das Bornland, Weiden, die Elfenlande und den Hohen Norden; *Erzabt*: Wulfhelm Tannhauser; *Erzhort*: Telki Elutarkis (Festum); *Horte*: Moosgrund
- ☞ die **Mittellande**: umfassen die aventurische Kernlande; *Erzäbtissin*: Canyraith von der Lohe; *Erzhort*: Madaburg (Gareth); *Horte*: Najem Orniah (Punin)
- ☞ die **Westlande**: umfassen Thorwal, Nostria, Albernica und den Windhag; *Erzabt*: Fabius Toren, *Erzhort*: Vidagård (Salza)
- ☞ die **Schattenlande**: umfassen Tobrien und die östliche Grenzmarken; *Erzäbtissin*: Thancilla Drachentochter; *Erzhort*: Drachenhaupt (Drachensteine); *Horte*: Drachenblick (verborgen), Portlas Canyziad (Perricum)
- ☞ die **Südlände**: umfassen die Tulamidenlande, Südaventurien und Maraskan; *Erzäbtissin*: Kerime al'Kadim; *Erzhort*: Keshal Nanduria (Khunchom); *Horte*: Anantachaya (Baburin)
- ☞ der **Innere Zirkel**: umfasst das Liebliche Feld; *Erzäbtissin*: Finandenia del Maricelle; *Erzhort*: Oktogon (Thegûn); *Horte*: Halle des Drachen (Kuslik), Umtoste Konklave (verborgen)

Die ehemalige Zirkelkongregation der Tiefen Lande wurde zusammen mit dem Erzhort zu Angbar 1027 BF aufgelöst, was nach dem Amtsantritt von Abtprimas Erechthon bestätigt wurde.

WAS IST EIN DRACONITERHORT?

Als *Hort* bezeichnen die Draconiter ein ganz reguläres Ordenshaus oder einen Bereich in einem Hesindetempel, der allein ihnen vorbehalten ist. Dementsprechend sind die *Erzhorte* die wichtigsten Ordenshäuser einer Region, der die Horte der Gegend untergeordnet sind. Dem *Haupthaus* zu Thegûn, dem Oktogon schließlich, sind diese Erzhorte untergeordnet.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Die Draconiter haben sich besonders den Kampf gegen häretische Sekten und ketzerische Strömungen innerhalb der Hesindekirche auf ihr Banner geschrieben. Dazu gehören solche Gruppierungen wie die *Eingeweihten von Kuslik* mit ihren *Conservatoren der Letzen Tage* ebenso wie die Mitglieder der *Sekte von Ilaris*. Besonders hart verfolgen sie die Gruppierung, die sich um die ehemalige Erzäbtissin Syldake Lohnfels gebildet hat, und die gewillt ist Bücher und Artefakte eher zu zerstören, als sie in falsche Hände geraten zu lassen. Auch den diversen Drachenorden, die sich immer wieder bilden oder die schon lange im Untergrund bestehen (so die *Kultisten des Goldenen Drachen* oder die *Uled ash'Shebah*), stehen die Draconiter skeptisch bis feindselig gegenüber. Weitere Feinde sehen die Draconiter in *Paktierern* des Antihexarions (wie sie Amazeroth zu nennen pflegen) und in *Zirkeln des Namenlosen*, die die göttergewollte Ordnung zu zersetzen trachten.

Entgegen der weit verbreiteten Gerüchte verhält sich der Sacer Ordo Draconis gegenüber Orden anderer Kirchen weitgehend neutral, selbst wenn deren Aufgaben seinen eigenen Zielen entgegenstehen. Nur manchmal kommt es zu (rhetorischen) Auseinandersetzungen zwischen Draconitern, Bannstrahlern und Inquisitoren oder Golgariten.

Verbündete haben die Draconiter in den anderen hesindianischen Orden wie der *Schwesterschaft der Mada* und der *Schlange der Erkenntnis*. Dazu unterhalten sie gute Kontakte zu einigen magischen oder gelehrten Orden wie den *Grauen Stäben* und dem *Roten Salamander*, der *Loge der Avesfreunde* und der *Kaiserlich Derographischen Gesellschaft*, sowie zu zahlreichen Vertretern der Weißen Gilde.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Grundsätzlich ist die Kleidung der Draconiter stark an das Ornat der Hesindegeweihten angelehnt, das aventurienweit ein Zeichen großer Ehre ist. Regionale und kulturelle Unterschiede im Ornat gibt es auch im Heiligen Drachenorden und sie werden gefördert, solange die hesindegefällige Farbgebung und Symbolik eingehalten wird.

Kennzeichnend sind die Draconiter zum einen an einer Fibel, die von einer Onyxschlange, die auf einer metallenen Nadel in Schlangenform angebracht ist, gebildet wird. Und zum anderen am Wappen des Ordens, das sie immer auf ihrem Ornat tragen: vor grünem Feld eine goldene Schlange, die sich dreimal um zwei Buchrollen windet.



DIE GEWEIHTEN

Die Gewandung der geweihten Draconiter besteht aus einer etwa knöchellangen dunkelgrünen Robe, die vierfach geschlitzt ist, um die Bewegungsfreiheit zu erhöhen. Die Ärmel dieser Robe sind weit gehalten, reichen aber nur bis zur Armbeuge. Zwei Stoffbahnen sind an den Schultern befestigt und reichen vorne und hinten ebenfalls bis etwa zu den Knöcheln. Alle Säume sind mit Goldborten abgesetzt und die Stoffbahnen tragen vorne das Wappen des Ordens. Dazu tragen die meisten Draconiter dunkle Lederhosen und feste Schuhe und ein dunkles Hemd. Das Tragen einer Kopfbedeckung (also des traditionellen Kopftuches) ist den Draconitern freigestellt und die meisten von ihnen verzichten mittlerweile auf diese.

DIE ARKANEN

Die Robe der arkanen Draconiter ähnelt der des geweihten Zweiges, da auch Magier das Tragen von Roben gewohnt sind und sie als Standesabzeichen werten. Die goldenen Borten jedoch sind bei den Ordensmagiern durchbrochen, so dass das Gewand deutlich von dem eines Geweihten unterscheidbar ist; auch in Gold aufgestickte magische Symbole sind durchaus nicht unüblich. Entscheidet sich ein Ordensmagier, nicht auf seine gewohnte Magierrobe zu verzichten, so trägt er dazu ein dunkelgrünes Skapulier mit dem Ordenswappen, dessen Rand mit der durchbrochenen Goldborte abgesetzt ist.

DIE PROFANEN

Die profanen Mitglieder der Draconiter haben die Wahl zwischen drei Möglichkeiten. Entweder sie entscheiden sich ebenfalls für die oben beschriebene Robe, wobei die Borten in Goldgelb gehalten sind, um den Laien von einem Geweihten oder einem Magus zu unterscheiden. Oder aber sie tragen über ihrem Gewand ein grünes Skapulier mit dem Wappen des Ordens und einer goldgelben Borte. Schließlich ist es nicht unüblich einen mantelartigen Überwurf ohne Arme zu tragen, der am Rücken geschlossen ist und vorne an die Stoffbahnen des Geweihtenornats gemahnt. Auch dieser Mantel ist dann mit der goldgelben Borte abgesetzt und zeigt unten an den beiden vorderen Seiten das Ordenswappen.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Jeder Draconiter erhält mit seiner Weihe zum vollwertigen Ordensmitglied eine geweihte Basiliskenzunge, die dadurch – trotz ihres zweifelhaften Rufes als Meuchlerwaffe – zum Standeszeichen des Ordens avanciert ist. Die Wahl dieser Waffe hat mehrere Gründe: zum einen schlicht die Form, die an allerlei mythische Überlieferungen gemahnt und zum anderen die lange Geschichte und auch die notwendige Kunstfertigkeit, um diese Waffen herzustellen.

Draconiter werden gut im Stockkampf ausgebildet, einige von ihnen können sogar recht gut mit den Zweililien umgehen. Der Umgang mit dem Dolch (oder genauer der Basiliskenzunge) steht ebenfalls auf dem Lehrplan, wie auch die Benutzung solch moderner Waffen wie der Balestrina.

Profane Draconiter, die eine kämpferische Profession erlernt haben und keine Akoluthen sind, können und dürfen weiterhin ihre gewohnten Waffen benutzen. Rüstungen werden

so gut wie nie von geweihten Draconitern getragen, obgleich sich Gerüchte von der Existenz sogenannter Schlangenpanzer halten, Lederrüstungen aus grüngerbtem Iyranleder, die mit magischen Sprüchen durchwoben sein sollen.

Es ist allerdings üblich, dass die Mitglieder des profanen Zweiges sich bei Gefahr einen Gambeson oder eine Lederrüstung überziehen oder schlicht die Rüstung benutzen, mit der sie in ihrem früheren Leben am besten umgehen konnten. Die Elite der profanen Draconiter, die wenigen Tempelgardisten, tragen grüne Bronzekürasse, die mit goldenen Schlangen verziert sind, allerdings zumeist zu Repräsentationszwecken.

DIE EISERNE SCHLANGE

„Ad maximum gloriam Dea – Zum größten Ruhme der Göttin!“

—Wahlspruch der Eisernen Schlange

Um die wenigen Geweihten der Eisernen Schlange ranken sich die wildesten Gerüchte, viele bestreiten schlichtweg ihre Existenz. Innerhalb der Kirche Hesindes hat allein die Annahme, dass es diese Geweihten gäbe, zu heftigen Kontroversen geführt. Bei denjenigen aber, die an ihr Bestehen glauben, gelten sie vor allem als gnadenlose Vollstrecker von Hesindes Willen.

Tatsächlich existiert die Eisernen Schlange, eine kleine und verschworene Gruppe von Geweihten unter den Draconitern, die ihr Leben und ihr Seelenheil ganz und gar dem Willen der Allweisen Göttin anheim gestellt haben – und sich nur der Ersten der Eisernen und dem Abtprimas unterwerfen, auch wenn die meisten gehörigen Respekt vor dem Erzabt des Nordens haben.

Eine Eisernen Schlange nimmt ganz bewusst die Verletzung von Hesindes Geboten auf sich, um dem größeren Ziel zu dienen – und kann nur darauf hoffen, dass die Göttin sich beizeiten ihrer Seele erbarmen und sie vor der Seelenmühle retten wird. Eine Tatsache, die das Band zwischen Eisernen und Göttin stetig festigt. Und so finden sich ausschließlich Geweihte mit einem nahezu fanatischen Sendungsbewusstsein unter den wenigen Eisernen, viele von ihnen trugen schon vor ihrer Erwählung zur Eisernen seelische Wunden. Die meisten Eisernen sind keine gnadenlosen Kämpfer oder kühlen Taktierer, sondern effektive Problemlöser, die häufig von Phasen heimgesucht werden, in denen ihre Seele nach der Tröstung durch die Göttin verlangt. Andere hingegen sind in sich gekehrte und grüblerische Menschen, die nur im Angesicht eines zu lösenden Problems lebhaft und aktiv werden. Alle jedoch scheinen im Kampf so zu agieren, dass man ihr Auftreten nicht so schnell vergisst. Kennzeichen der Eisernen Schlange ist neben häufig getragenen stählernen Schlangenarmreifen das Wappen der Draconiter, dem ein Schwert hinzugefügt wurde. Angeführt werden die wenigen Überlebenden dieser Gemeinschaft durch die Erste der Eisernen, *Lea Elida Welfenhaag*.



STRUKTUR

Die Struktur des *Sacer Ordo Draconis* ist kompliziert, denn sie unterscheidet zunächst nach kirchlichem Weihegrad, nach Ordensrang und dann nach Ordensamt.

Zudem kommt die Schwierigkeit hinzu, dass es außerdem einen profanen und einen arkanen Zweig der Draconiter gibt, die ebenfalls über eigene Titulaturen verfügen.

ORDENSRÄNGE

Akoluthen werden alle Novizen des *Sacer Ordo Draconis* genannt, unabhängig davon welchem Zweig sie später angehören werden. Das stärkt zu dieser Zeit das Gemeinschaftsgefühl und soll eine Verbundenheit unter den Ordensmitgliedern etablieren. Erst mit der Weihe zum Vollmitglied tragen die Draconiter nun unterschiedliche Rangbezeichnungen.

Die Vollmitglieder, zu denen auch die meisten reisenden Draconiter gehören oder solche, die Tempeln der Allweisen zugeordnet sind, haben die folgenden Ränge inne:

- ☞ *Prälaten* (geweiht; *bosp.*: die Vorgezogenen)
- ☞ *Prädikatore*n (profan; *bosp.*: die Prediger)
- ☞ *Präcantoren* (arkan; *bosp.*: die Zauberer)

Ausschließlich Geweihte können die höheren Ränge der Ordenshierarchie erklimmen, so schreibt es das Kirchenrecht für einen heiligen Orden vor.

Der Rang eines *Abtes* gebührt jenen geweihten Draconitern, die ein Ordenshaus leiten, oder eine besondere Position innehaben, die einer bestimmte Weisungsbefugnis bedarf. Der Rang des *Erzabtes* bleibt geweihten Draconitern vorbehalten, die einer ganzen Region vorstehen, darüber hinaus auch den Mitgliedern der Ordensführung in Thegûn. Der Rang des *Abtprimas* schließlich gebührt dem Haupt des Ordens, der ausschließlich der Magisterin der Magister zu Kuslik verpflichtet ist.

ORDENSÄMTER

Im Hort

Die Horte, wie die einzelnen Ordenshäuser der Draconiter genannt werden, bilden die eigentliche Basis der Gemeinschaft. Innerhalb eines Hortes werden vier Ämter an geweihte Draconiter vergeben:

- ☞ *Präzeptor* (*bosp.*: Lehrer, der Hortvorsteher; immer im Rang eines Abtes)
- ☞ *Propräzeptor* (Stellvertreter des Präzeptoren)
- ☞ *Konservator* (*bosp.*: Erhalter, verantwortlich für die Bibliothek und die Bleikammern)
- ☞ *Soter* (*bosp.*: Wächter, sorgt für die weltlichen Belange des Hortes)

Ist das Amt des Soters unbesetzt, oder ein Hort sehr groß oder bedroht, so wird auch Magiekundigen oder Laien ein Amt im Hort eingeräumt, welches dann auf derselben Stufe wie das des Soters steht. Das Amt wird *Präfekt* (*bosp.*: *Aufseher*) für Magiekundige und *Superior* (*bosp.*: *Oberer*) für Laien genannt (es können in Horten auch ein Superior und ein Präfekt den Soter ersetzen).

In die Zuständigkeit der einzelnen Horte fallen auch die reisenden Draconiter, die *Viatorii* genannt werden, die einem Tempel beigeordneten Draconiter und die *Akoluthen*.

In der Zirkelkongregation

Die Zirkelkongregationen sind Verwaltungsorgane des SOD, in denen die Horte einer Region zusammengefasst sind und denen jeweils ein Erzhort mit einem Erzabt vorsteht. Die Zuteilung der Kongregationen wurde vor allem nach kulturellen Hintergründen gewählt.

Innerhalb einer Zirkelkongregation und damit innerhalb eines Erzhortes, gibt es fünf Ämter, die ebenfalls ausschließlich an Geweihte vergeben werden:

- ☞ *Erzabt* (steht der gesamten Region vor; immer auch im Rang eines Erzabtes)
- ☞ *Prokurator* (*bosp.*: Stellvertreter; vertritt den Erzabt und ist nach diesem der ranghöchste Geweihte der Kongregation)
- ☞ *Siegelbewahrer* (fungiert als Mittler zwischen Orden und weltlichen Mächten, verwahrt das Ordenssiegel der Kongregation)
- ☞ *Chronist* (*bosp.*: Geschichtsschreiber; ist verantwortlich für Bibliothek und Bleikammern)
- ☞ *Prolucutor* (*bosp.*: Sachwalter; kümmert sich um die Dinge des alltäglichen Lebens)

In den einzelnen Kongregationen sind den Priestern in diesem Ämtern oftmals mehrere Geweihte zugeordnet, so dass sich *Präfektur* (für die geistliche Gerichtsbarkeit unter dem Prokurator), *Scriptorium* (für die weltlichen Belange unter dem Siegelbewahrer), *Konservatorium* (für jegliche Form der Wissensbewahrung unter dem Chronisten) und *Quotidianat* (für die Organisation der alltäglichen Bedürfnisse unter dem Prolucutor) als Institutionen bilden.

In der Ordensführung

Das *Kreiskapitel* steht dem Orden in allen Belangen uneingeschränkt vor, es ist das höchste Gremium des Ordens. Es setzt sich aus der *Erzprokuratorin*, der *Erzsiegelbewahrerin*, dem *Erzchronisten* und dem *Erzprolucutor* zusammen. Der *Abtprimas* steht dem Orden in weltlichen, arkanen und geistlichen Belangen uneingeschränkt vor. Seine Autorität wird nur von der Magisterin der Magister zu Kuslik eingeschränkt. Somit ist er das oberste Haupt des Ordens, heute im Range eines Erzwissensbewahrers und Schlangensrates.

Der *Hohen Präfektur*, der die Erzprokuratorin vorsteht, unterliegt die Gerichtsbarkeit sowie alle geistlichen Aspekte des Ordens. Die Erzprokuratorin ist die Stellvertreterin des Abtprimas. In wichtigen Angelegenheiten kann sie den Orden mit der gleichen Autorität wie der Abtprimas vertreten.

Das *Hohe Scriptorium*, dem die Erzsiegelbewahrerin vorsteht, setzt sich mit den weltlichen Aspekten des Ordens auseinander, knüpft Verbindungen zu den Herrscherhäusern, Handelsfamilien und regierenden Ämtern. Die Erzsiegelbewahrerin ist somit also der weltliche Arm des Drachenordens. Zudem bewahrt sie das Ordenssiegel, das ein hohes Siegel der Kirche ist.

Das *Hohe Konservatorium*, unter der Leitung des Erzchronisten, ist das Herz des Ordens, hier wird all das Wissen gesammelt, werden alle Kunstgegenstände und magischen Artefakte gehortet. Der Erzchronist ist der Bewahrer des Wissens, der Hohe Lehrmeister der Bibliothek. Ihm kommen die Entscheidungen darüber zu, welches Wissen verbreitet werden



darf und welches nicht. Der Erzchronist ist gleichzeitig Prator im Argelianischen Gericht, damit seine Entscheidungen auch vor dem höchsten Gericht der Kirche Bestand haben.

Das *Hobe Quotidianat*, unter dem Erzprolocutoren, befasst sich mit allen Dingen des täglichen Lebens, seien es die Finanzen des Ordens, die Versorgung mit Lebensmitteln oder Materialien sowie der Schutz der Anlagen.

Gremien

Sowohl dem Abtprimas als auch den Erzäbten stehen jeweils Gremien zur Seite, die diese einberufen können, um Rat zu halten: Der *Heilige Drachenrat* und die *Zirkelräte*. Mitglieder des Drachenrates tragen den Ehrentitel *Consiliarius Draconis* und Mitglieder des Zirkelrates tragen den Ehrentitel des *Consiliarius Circulis*. In beide Gremien werden auch profane oder arkane Draconiter berufen.

Umgang unter Ordensgeschwistern

Innerhalb des Ordens ist es üblich sich mit **frater** und **soror** (bosp.: Bruder / Schwester) anzureden. Höher gestellte Draconiter werden mit **pater** oder **mater** (bosp.: Vater / Mutter) angedredet und die in der Hierarchie tiefer stehenden Draconiter mit **filius** und **filia** (bosp.: Sohn / Tochter). Dazu wird üblicherweise nur der Vorname benutzt.

AUFNAHME IN DEN ORDEN

Nur die wenigsten Draconiter haben ihre Laufbahn in einem Hort begonnen, sondern die meisten stoßen erst im Laufe ihres späteren Lebens zum Sacer Ordo Draconis.

Das Noviziat, das eine profunde Ausbildung beinhaltet, kann erst nach einer eingehenden Prüfung angetreten werden oder aufgrund besonderer Vorkommnisse, wie der Empfehlung eines verdienten Ordensmitgliedes, das dann für den Aspiranten bürgen muss.

Dabei haben es Hesindегeweihte am einfachsten, ihnen steht der Weg in den Orden relativ offen. Magier haben nachdrücklich zu beweisen, dass sie nicht dem Weg der Linken Hand folgen, und auch ein Krieger, der sich für ein Leben im Orden entscheidet, muss sich den Prüfungen der Herrin Hesinde unterwerfen.

Nichtsdestotrotz: Jeder Hesindегläubige kann in den Heiligen Drachenorden aufgenommen werden, wenn er sich beweist und die Prüfungen vor den Augen der Göttin (und vor allem der Ordensoberen) besteht.

INITIATION UND WEIHE

Die Aufnahme in den Orden und auch die Weihe zum Vollmitglied erfolgt nach einer eingehenden Prüfung, die sich stark an der Aufnahme eines Novizen in die Hesindekirche orientiert. Die Aufnahme kann dabei in jedem Hort erbeten werden, wo dann auch die Eintrittsprüfung abgelegt und die Ausbildung fortgesetzt wird. Die Weihe zum Vollmitglied erfolgt immer im Haupthaus zu Thegün und so muss jeder Draconiter einmal den mitunter beschwerlichen Weg ins Oktogon zurücklegen. Die Prüfung zum Vollmitglied folgt immer demselben Muster: Die Vornacht wird in Meditation verbracht, am Morgen

die Hesindemesse besucht und dann muss sich der Novize den Fragen von drei verdienten Draconitern stellen, die prüfen, ob der Novize das Wissen der heiligen Bücher verinnerlicht hat, ob er aus diesem Wissen Neues zu schaffen vermag und ob er in einem Disput zu bestehen vermag. Erst wenn alle Prüfer das „Dignus est intrare!“ (bosp.: Er ist würdig einzutreten!) ausgesprochen haben, erfolgt die eigentliche Weihe.

TUGENDEN UND IDEALE

„Die heilige Aufgabe eines jeden Draconiters sei es, das geheiligte Wissen der Herrin HESinde zu sammeln, zu erforschen, zu vertiefen und zu verteidigen, sowie dafür Sorge zu tragen, dass dieses Wissen jedem, der die Allweise Herrin verehrt, zugänglich gemacht werden kann. Davon sei das Verbotene Wissen ausgegenommen, welches allein den höchsten Würdenträgern der Kirche und des heiligen Drachenordens vorbehalten bleibt.“

—aus der Prämissе des Ordenskodex' der Draconiter, 1011 BF

Dieser Prämissе folgen die meisten Draconiter – und nach der zerrüttenden Auseinandersetzung zwischen den Pastori und Satori in der Kirche sehen sie ihren Weg gerne als Weg der Mitte an, der die Hesindегläubigen unter den Geboten der Allweisen einen soll. Nur in den seltensten Fällen lassen sie sich in die Kirchenpolitik einspannen. Die meisten folgen den Geboten und Gesetzen Hesindes streng, so wie sie in den heiligen Büchern niedergelegt sind, versuchen auch in Fremden zunächst das Gute zu sehen und streben Wissen, Weisheit, Ruhe und Besonnenheit als höchste Tugenden an. Sie versuchen, Kämpfe zu vermeiden, scheuen diese aber nicht, wenn es gilt Hesindes Gebote durchzusetzen. Letztlich ist ihnen allen bewusst, was die Ordensregel der Draconiter besagt, dass nämlich jedes Ordensmitglied „nach seinem Werke und seinen Taten beurteilt werden wird – in den Geschichtsbüchern Aventuriens wie auch in Hesindes Hain.“

ORDENSPIEDERLASSUNGEN

Der Orden verfügt noch immer über eine ansehnliche Zahl von Ordenshäusern, deren prominenteste das Haupthaus und die Erzhorste sind.

☞ das **Oktogon**, das Haupthaus des Ordens zu Thegün. Genau hier schlägt das Herz des Ordens. Die Bibliothek des Oktogons enthält Abschriften fast aller anderen draconitischen Bibliotheken. Schon von weitem ist es zu erkennen. Der weiße Kuppelturm des Oktogons erhebt sich weithin sichtbar aus der Landstadt Thegün. Das Oktogon ist ein achteckiger Bau, der annähernd hundert Schritt im Durchmesser misst, und der auf einer leichten felsigen Anhöhe liegt. Seine Höhe beträgt zwanzig Schritt bis zum Dachfirst. Aus seiner Mitte ragt der Turm mit der Halle des Drachen, der nochmals fast zehn weitere Schritt in den Himmel reicht. Umgeben wird der Bau von einem weitläufigen Platz und der Schanze, die die Gesindeunterkünfte und Werkstätten umfasst. Das Innere beherbergt solch exquisite Räume wie die *Halle der Schlange* mit der Statue der Erleuchteten Hesinde, und sechs Seitenkapellen für Hesindes Gefolge, und die *Halle des Drachen* mit



der Statue Hesindes und der Menschenschüler sowie der Tafel der Heiligen Canyeth. Die umfangreichen Bibliotheken, emsigen Scriptorien und gut gehüteten Bleikammern tun ein Übriges, um den Ruf des Oktogons weit über Chababien und das Liebliche Feld hinaus in den Annalen festzuschreiben.

☛ **Telki Elutarkis**, der Erzhort des Nordens zu Festum. Die Wände des Telki Elutarkis (*niu.*: „Zelt der Weisheit“) sind mit feinsten Schnitzarbeiten verziert, die in einem dunklen Grün und warmen Gold gestrichen sind. Sie verleihen dem Gebäude einen eher heimeligen Charme. In seinem Inneren steht eine an mehreren Stellen zerlegbare und blattvergoldete Hesindestatue aus Ulmenholz, die aus den Zeiten der Wanderung der Al'Hani stammt und mit alten Schriftzeichen verziert ist. Eine Besonderheit ist die zeltartige Halle der Versammlung, in der häufig ein norbardisch anmutendes Kommen und Gehen herrscht. Die Bibliothek ist weit gerühmt und einige der besten Kundigen aller Sprachen leben hier.

☛ **Keshal Nanduria**, der Erzhort des Südens zu Khunchom. Das Keshal Nanduria (*tul.*: Tor zur Weisheit) ist aus weißem Eternenmarmor erbaut und seine schimmernde Fassade wird von kunstvollen grün-goldenen Ziegeln geschmückt. Darüber thronen die zwei goldenen Kuppeln des Hauptgebäudes, überragt von der grün-goldenen Mosaik-Kuppel der Bibliothek. Berühmt ist der Erzhort vor allem für seine Hesindestatue, die von einem elementaren und niemals erlöschenden Feuerkreis umgeben ist, und für die Nandusstatue aus dem Erbe des großen Bastrabun.

☛ **Portlas Canyziad**, der Hort zu Perricum. Der Portlas Canyziad (*bosp.-nebach.*: Hafen der Erkenntnis) gewann in der Folge des *Jahrs des Feuers* Bedeutung als Versammlungsstätte der drei Erzäbte des Ostens. Auf dem Flachdach eines ehemals einstöckigen, nebachotischen Baus erhebt sich ein weiteres Stockwerk aus Holz mit einem Schieferdach und kunstvollen Verzierungen. Die berühmte Eingangshalle ist als Meer der Erkenntnis herausgearbeitet, über das der Gast auf einem Steg wandelt, auf dem ihn die Statue der Canyeth auf den Wellen empfängt. Der Hort hat sich dem entschlossenen Kampf gegen die Schattenlande und die Borbaradkirche verschrieben.

WAS DENKT ... ÜBER DIE DRACONITER:

der Orden vom Bannstrahl: „*Arrogante Querköpfe, die keine Ahnung davon haben, was für das Seelenheil der Menschen wichtig ist!*“

der Orden des Heiligen Golgari: „*In vielerlei Hinsicht ähneln sie uns, aber sie verkennen, dass das Vergessen auch ein Segen sein kann.*“

die Schlange der Erkenntnis: „*Hervorragende Weggefährten, die die wenigsten der gängigen Vorurteile aufnehmen, sondern stets nach dem „Wieso“ fragen.*“

das einfache Volk: „*Ein wenig beängstigend sind sie ja schon. Hesindegeweihte, die ausziehen und tatsächlich Dinge tun. So richtige Gelehrte scheinen das ja nicht zu sein, wenn sie ihren Elfenbeinturm ständig verlassen. Andererseits haben sie so manchen Kampf gegen die schwarzen Schergen gefochten, dafür sind wir ihnen sehr dankbar.*“

WAS DENKEN DIE DRACONITER ÜBER...

... **den Orden vom Bannstrahl:** „*Arrogante Querköpfe, die keine Ahnung davon haben, was für das Seelenheil der Menschen wichtig ist!*“

... **den Orden des Heiligen Golgari:** „*Nichts ist wirklich jemals vergessen, das ist etwas, das die Golgariten noch bitterlich zu lernen haben werden.*“

... **die Schlange der Erkenntnis:** „*Kundige Magier und hervorragende Vorkämpfer für die Sache Hesindes. Sie sind eine echte Bereicherung unserer Freunde.*“

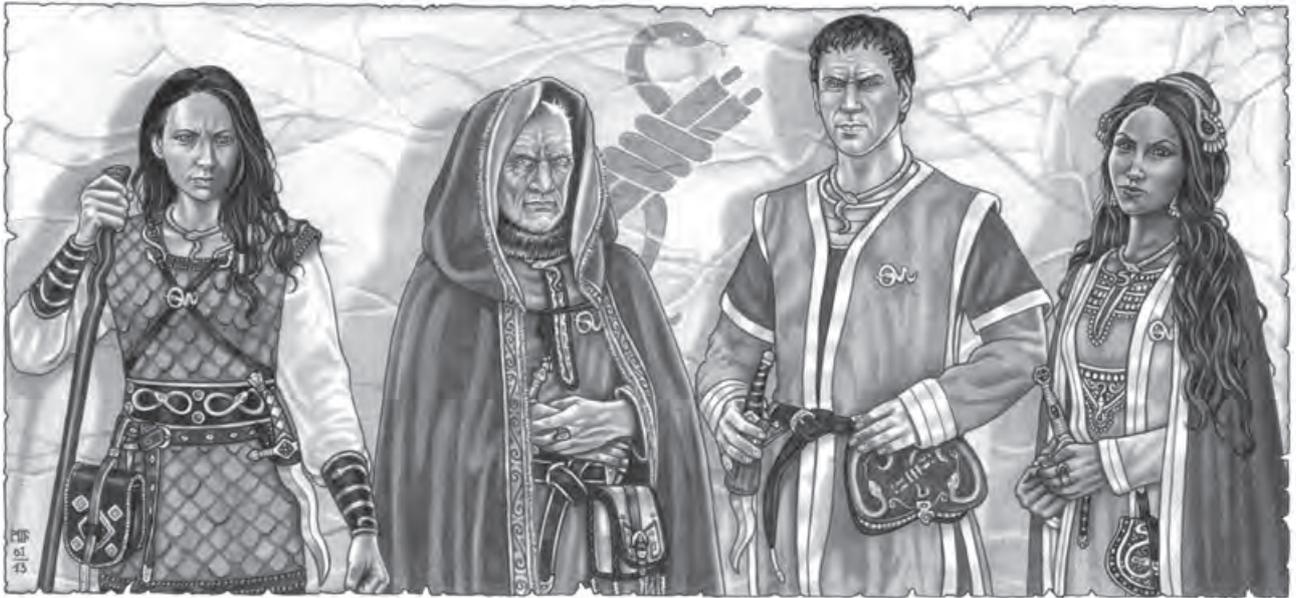
... **die Borbaradkirche:** „*Ausnehmend gefährlich, denn sie locken die Menschen mit dem Versprechen absoluter Freiheit. Eine Freiheit, die ins Chaos führen würde, denn Freiheit kann es nur dann geben, wenn man die Weisheit besitzt, Regeln zu befolgen, die allen zugute kommen.*“

WICHTIGE MITGLIEDER DES SACER ORDO DRACONIS

☛ **Erechthon** (*990 BF, kurze schwarze Haare, braune Augen, hochgewachsen, schlank, blinzelt kaum) wirkt stets wachsam und strahlt eine unerschütterliche Ruhe aus, die böse Zungen als Gleichgültigkeit bezeichnen. Ursprünglich neigte Erechthon offen den Satori zu, hat sich aber in den letzten Jahren zu einem eher konservativen und distanzier-ten Gelehrten und strategisch abwägenden Ordensführer gewandelt. Er scheint einen größeren Plan zu verfolgen, dessen letztes Ziel jedoch noch nicht abzusehen ist. Erechthon tritt vehement für das Bewahren von Wissen und Weisheit ein, aber auch für das Streben nach Entwicklung und Fortschritt. Immer wieder verbindet er diese scheinbar konträren Standpunkte durch spirituelle Überlegungen.

☛ **Wulfhelm Tannhauser** (*980 BF, wirkt doppelt so alt, weiße Haare und milchig-weiße Augen) ist ein beeindruckender, fast schon beängstigend zu nennender Mann. Deutlich ist er vom Leben gezeichnet. Seine getrübbten Augen blicken von Härte erfüllt umher und häufig weiß man nicht, ob der halbblinde Erzmagister seine Umwelt überhaupt wahrnimmt. Sein Gemüt erhellt sich nur noch, wenn er Zwiesprache mit der Göttin hält oder alte Freunde trifft; ansonsten beherrscht eine kalte Wut den Erzmagister. Wulfhelms Hauptinteresse gilt den antiken Sprachen und seine Leidenschaften sind alte Schriften und Geschichten. Er ist eine Kapazität auf diesem Gebiet und wird für die meisten Probleme bei Übersetzungen, vor allem in alter Sprache, von Hesindegeweihten in ganz Aventurien herangezogen.

☛ **Kerime al'Kadim** (*990 BF, lange schwarze Haare, funkelnde schwarze Augen) ist als eine der Wenigen über die Gefahr im Bilde, die durch die Skrechu auf Maraskan erwächst. Sie hat den Kampf gegen die verborgene Heptarchin aufgenommen und nimmt dabei billigend in Kauf, dass ihre Handlungen und Methoden dabei häufig verstörend wirken. Gezielt versucht Kerime ihren Einfluss in Khunchom zu mehren, um Informationen aus allen möglichen Quellen zu erhalten und um Mittel und Wege zu finden, gegen ihre



†HANCILLA DRACHENTOCHTER, WULFHELM TAPPHAUSER, ERECHTHON, KERIME AL'KADIM

Widersacher vorzugehen. Von den Tulamiden wird die Erzäbtissin als begnadete Haimamud geschätzt, die auch beschwerliche Reisen nicht scheut, um berühmte Geschichtenerzähler aufzusuchen. Es heißt, dass man seine Seele unter dem Blick ihrer funkelnden Augen preisgeben würde.

☛ **Thancilla Drachentochter** (*996 BF, schwarze Haare, schwarzumkränzte graue Augen) wirkt auf Außenstehende undurchschaubar, zynisch und außerordentlich arrogant, was ihre überlegten, langsamen Bewegungen unterstreichen. Sie nimmt selten ein Blatt vor den Mund und führt ihre Draconiter kompromisslos in den Kampf gegen die Heptarchen. Als meisterliche Kennerin des Drachischen hat sie es sich zur Angewohnheit gemacht, ihre Worte auf drachische Weise in den Kopf ihres Gegenübers zu projizieren – was durchaus schmerzhaft sein kann, wenn sie sich aufregt.

☛ **Perval Groterian** (*995 BF, 1,74 Schritt, streng zurückgekämmte braune Haare, kalte graue Augen) entstammt dem einflussreichen Garether Patriziergeschlecht und machte sich einen Namen als streitbarer Feind des Erbadels, der sich für mehr politischen Einfluss der Geweihtenschaft als Hirten der Menschen einsetzt. In den letzten Jahren drang der meisterliche Historiker der jüngeren Geschichte tiefer in die Mysterien der Kirche vor, die ihn teilweise beunruhigen. Im Kampf gegen die Schattenlande ist er zu allem entschlossen und scheut auch keine persönlichen Opfer.

☛ **Nacladora Berlinghan** (*1007 BF, rotbraune Haare, graue Augen), die Lieblingsnichte des Herzogs von Methumis, wuchs unter Gelehrten und Literaten auf. Sie wurde schnell zur Erzmagisterin ernannt und lehrte an der Herzogenschule von Methumis – man darf vermuten, dass ihr klingender Name dabei eine entscheidende Rolle spielte. Die junge Frau, deren Steckenpferd das Lehren von Kindern ist, reist für den Orden häufig durch die Lande, mit delikaten Aufträgen versehen, die eines enormen diplomatischen Fingerspitzengefühls bedürfen.

☛ **Parinor Goldquell** (*989 BF, dunkelbraune Haare und blaue Augen), der Präzeptor von Moosgrund, ist ein Unikat. Er redet unablässig, denn er vergisst oder ignoriert, dass so mancher mit der erstgegebenen Antwort durchaus zufrieden gewesen wäre. Man sollte den stets freundlichen Draconiter nicht unterschätzen, denn seine vermeintliche Sprunghaftigkeit zeigt deutlich, dass er über eine außerordentlich hohe Bildung verfügt. Goldquell hat erfolgreich schon zahlreiche Expeditionen in die Schattenlande und über den Finsterkamm geleitet, und es heißt, dass die Orks der Gharrachai respektvoll als *Windzunge* von ihm sprächen.

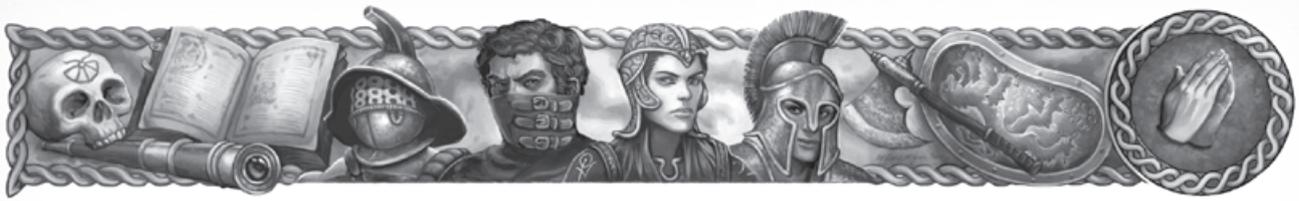
DIE DRACONITER IM SPIEL

Die meisten Draconiter sind vom Feuer der göttlichen Offenbarung durchdrungen, so dass sie sich gerne als Urbild des Hesindegeweihten betrachten und ihre Aufgabe, Wissen zu vertiefen und zu verbreiten, überaus ernst nehmen. Ebenso nehmen sie den Auftrag sehr ernst, den ihnen die Magisterin der Magister zugewiesen hat: den Schutz der Menschen vor dem Missbrauch mit Hesindes Gaben, sowie den Schutz der Tempelschätze und Bibliotheken. Gerade aus diesem Grunde werden die Draconiter sehr häufig an den Schauplätzen heptarchischer Umtriebe gesehen und auch im Kampf wider Wesenheiten aus jenseitigen Sphären.

DIE DRACONITER ALS GEGNER DER HELDEN

Es gibt viele Möglichkeiten, an denen die Interessen des Ordens und die einer reisenden Gruppe von Helden zuwiderlaufen können, zum Beispiel:

- ☛ Die Helden versuchen ein magisches Artefakt für sich zu gewinnen, an dem der Orden Interesse hat.
- ☛ Sie bringen historische Dokumente an sich, ohne dafür zu sorgen, dass eine Kopie davon in einen Hesindetempel gelangt.



- ☛ Sie haben eine Tatsache oder eine Begebenheit aufgedeckt, die die Draconiter als „klassifiziertes Wissen“ einstufen und beginnen dieses Wissen an allen möglichen Stellen zu verbreiten.
- ☛ Sie verstoßen bei der Magieanwendung gegen das sogenannte *Argelionsrecht*, die nach dem Erzheiligen benannte Gesetzessammlung aller Dekrete zur Beschränkung von Magie sowie der Bestrafung von magischen Verbrechen.
- ☛ Sie gewähren einem Häretiker Unterschlupf oder verbreiten aus eigenem Antrieb häretische Ansichten.

Im Normalfall berufen sich die Draconiter bei einer Auseinandersetzung mit Helden auf ihre kirchliche Autorität. Sollte das nicht ausreichen, gibt es zwei Varianten: entweder sie drohen mit weitreichenden Konsequenzen (von der *Disliberatio* für Magier bis hin zur Exkommunikation von Zwölfgöttergläubigen) oder sie lassen es zu einer Auseinandersetzung kommen. In letzterem Fall werden sie immer versuchen, eine weltliche Autorität (zum Beispiel die Stadtgarde oder gräfliche Ritter) zur Hilfe zu holen. Es sei denn, das verhandelte Thema ist so heikel, dass sie selbst zur Waffe greifen müssen.

DIE DRACONITER ALS VERBÜNDETE DER HELDEN

Natürlich sind auch die Möglichkeiten der Helden, mit den Draconitern zusammenzuarbeiten, zahlreich. Auch wenn der Orden vermeintlich weit verbreitet ist, hat er für die meisten Aufgaben nicht genügend Spezialisten in den eigenen Reihen oder kann diese zum richtigen Zeitpunkt an der richtigen Stelle aufbieten. So sind folgende Beispiele denkbar:

- ☛ Die Helden sollen dem Orden helfen, ein bestimmtes magisches Artefakt zu gewinnen.

- ☛ Sie sollen einen bestimmten Sachverhalt klären, den der Orden für wichtig hält.
- ☛ Die Ziele der Helden decken sich (nach Meisterentscheid) mit dem des Ordens.
- ☛ Sie verfolgen einen Schurken, der auch auf der Liste der Draconiter steht.

Dabei können die Draconiter den Helden ihre Bibliotheken zur Recherche zur Verfügung stellen oder ihnen Zugang zu der eines Hesindetempels oder weltlichen Herrschers ermöglichen. Sie können den Helden mit magischen Artefakten oder alchimistischen Tränken aushelfen, bei der Erklärung von Sternkonstellationen oder Donarien, der Analyse von Artefakten, der Übersetzung von alten Schriften (jeweils nach Meisterentscheid) oder ihnen sogar mit der Entsendung von Tempelgardisten oder einer Eisernen Schlange unter die Arme greifen.

Ein Held als Draconiter

Häufig werden Draconiter von ihren Ordensoberen mit heiklen Aufträgen betraut oder von Hesindetempeln angefordert, um dringliche Angelegenheiten zu erledigen. Dass es sich dabei häufig um langwierige Nachforschungen handelt, wird häufig übersehen, da die Draconiter oft in spektakulärere Vorgänge in der Kirche verwickelt sind.

Spielen Sie den Draconiter als entschlossenen Wissenschaftler, der jedoch niemals seine mystischen Wurzeln vergisst und sich seiner besonderen Position durchaus bewusst ist. Mutig wird er sich einsetzen, wenn es gilt Hesindes Gaben zu verteidigen oder zu verbreiten, dabei sehr wohl sein Leben aufs Spiel setzen, immer wieder aber verwundert sein, wie leichtsinnig die Menschen mit den gnädigen Gaben der Allweisen Schlange zu Alveran umgehen.

GEHEIMNISSE DES SACER ORDO DRACONIS

ABTPRIAMS ERECHTHON

Bisher ahnen alleine die Erzwissensbewahrerinnen von Silas was noch hinter Erechthon steckt: Denn in einem Wahrtraum sahen sie die Tätowierung des Wortes „Szasharach“ in Chuchasglyphen auf seinem Rücken, die ihn als einen ‚Priester ohne Vergessen‘ auszeichnet. Tatsächlich offenbart sich in Erechthon gerade einer der altechsischen Wissensbewahrer der Ak’Szash Arachrzama (**Gemeinschaften 99ff.**): der Seher des Vergangenen des Glaubens-Aspektes.

DIE KATAKOMBEN UNTER THEGÛN

Die unterirdischen Katakomben unter dem Oktagon sind ganz eindeutig echsischen Ursprungs. Die Anlage ist uralt und bildet ein mehrgeschossiges Labyrinth, in dem mehrere H’Ranganim verehrt wurden und obskure magische Forschungen stattgefunden haben. Bisher deuten alle Funde darauf hin, dass es sich weiterhin um einen Erinnerungsplatz der Ssrkhrsechim handelt. Allerdings haben auch die Draconiter es bisher nicht vermocht (oder sich

getraut), das Labyrinth eingehender zu erforschen. Es gibt unter Thegûn viele verlorene, brisante und altehrwürdige echsische Geheimnisse zu entdecken und zu entschlüsseln, welche allerdings durch jede Menge durchaus tödlicher Fallen gesichert sind.

TAC’RAAH

„Die Krone der Erlöserin“ wird die geheimnisvolle Statue Tac’Raah geheißen, die die Gestalt einer Schlange aus dunkelgrünem Speckstein mit feinen Goldadern hat. Die Augen aus Smaragd lassen den Betrachter in ihrem leuchtenden Funkeln versinken und nur die wenigsten, die tugendhaft und festen Glaubens sind, können dem Blick standhalten. So verwundert es den Gläubigen nicht, dass es die Letzten der Eisernen Schlangen sein sollen, die verborgen hinter einem göttlichen Bann über die Krone der Erlöserin wachen. Alte Quellen wissen zu berichten, dass schon die untergegangenen Alhani an dieser Stelle der Wandelbaren ihre Verehrung entgegenbrachten und dass sich ihre klugen und zaubermächtigen Priesterinnen sich vor Tac’Raah dem prüfenden Blick Hesindes stellten. Tac’Raah befindet sich im Hort Drachenblick, der in der Gegend der Tesralschlaufe verborgen ist.



LEWANEHEJL

Auf einer Felseninsel in einer Bucht südlich der Mündung des Walsach findet sich der alt-alhanische Tempel *Lewanehejl*. Ein mächtiges Ungesehenes Zeichen verbirgt die gesamte Insel vor einer Entdeckung, nur bei Vollmond weist eine Straße aus Licht Erwählten einen Weg dorthin. In dem verwaisten Tempel verwahrten die alhanischen Zauberpriesterinnen Schriftrollen, Kunstgegenstände und – mithilfe eines Weißen Auges – Erinnerungen ihres Volkes. Erst vor wenigen Jahren wurde durch Nacladors Wirken den Draconitern des Nordens dieses Sanctuarium offenbar und bis heute sind sie mit seiner Erforschung beschäftigt.

DIE UMTOSTE KONKLAVE

Die Umtoste Konklave ist – neben Hort Drachenblick in den Schattenlanden – der geheimnisvollste Hort des *Sacer Ordo Draconis*. Seine Lage wird streng geheim gehalten und ist nur dem Abtprimas, den Erzäbtissinnen und –äbten sowie der Ersten der Eisernen Schlange bekannt. Angeblich bewahren die Draconiter hier Kopien aller Schriften auf, die der Orden besitzt und einige der gefährlichsten Artefakte. Und angeblich können sich hierhin die Draconiter zurückziehen, die während ihres Dienstes schwere seelische oder körperliche Wunden davongetragen haben, um – in der Gegenwart der Göttin – wieder zu gesunden. Allerdings gibt es kaum mehr als Gerüchte über diesen Hort. Fakt ist, dass dieser Hort ausschließlich als Sanctuarium des Ordens und seiner Verbündeten dient und keinerlei Anteil am aventurischen Geschehen nimmt.

EINE KLEINE ARTEFAKTSAMMLUNG

Die **Tafel der Heiligen Canyeth**: Kein Artefakt ist so mit dem Gründungsmythos der Draconiter verwoben wie die *Tafel der Erzheiligen Canyeth*. Es ist eine etwa anderthalb auf zwei Schritt messende Tafel aus dunkel gebändertem Onyxmarmor. Feine Ornamentierung und Reliefbilder umlaufen den kunstfertig in den Stein geschlagenen Text, der in Bosparano verfasst die Gebote der Göttin festhält. Es heißt, dass die Tafel eine besondere Klarheit der Gedanken schafft und in ihrer Gegenwart niemand zu Lügen im Stande sei. Mit der Liturgie CANYETHS

WEISHEIT (Grad IV; LL 122), die in Thegûn erlernt werden kann, lässt sich die heilige Tafel der Hesinde rufen. Tatsächlich sind in ihrer Nähe alle Proben auf *Überreden (Lügen)* um 7 Punkte erschwert, es erhöhen sich jedoch die Klugheit um 1 Punkt sowie die Leittalente um 3 Punkte.

Die **Sphäre der Mada**: Bei diesem Artefakt handelt es sich um das Rote Auge Rohals des Weisen, eine perfekte, halbtransparente und blutrote Kugel von etwa der Größe eines Kleinkindkopfes. Eine weitgehend unbekannt Legende in der Schwesternschaft der Mada behauptet, sie sei aus einem Stück Mondsilber gefertigt, welches zum Zeitpunkt einer roten Mondfinsternis vom Himmel fiel, und so die Trauer Madas widerspiegeln (eine noch unbekanntere Deutung in den *Chroniken von Ilaris* hingegen bringt einen verstörenden Bezug zum orkischen Mondgott Tairach ins Spiel). Die Draconiter gewannen das Artefakt nach blutigen Kämpfen um die Stadt Sibur zurück und es ruht heute in den Bleikammern des Oktogons. Just wurde ein Erzmagister und Abt ernannt, der sich damit befasst, das Artefakt für den Orden nutzbar zu machen.

Die **Kôpheas, die Onyxlöwin**: Die Onyxlöwin ist einer der Gründungsschwerter des Theaterordens und seine Geschichte lang und weitgehend verschollen. Die Klinge wurde ohne den namensgebenden Onyx gefunden und gelangte in die Hände des Drachenabtes Eno. Erst Jahre später wurde auch der Stein gefunden. Beide befinden sich heute im Besitz der Ersten der Eisernen, Lea Elida Welfenhaags, doch bisher ist es noch nicht gelungen Schwert und Stein erneut zu vereinen, um die ganzen Kräfte der Waffe erneut freizusetzen.

Der **Umbilicus**: Der Umbilicus (*bosp.*: Nabel) ist eine perfekt geformte, schwarze und glatte Steinkugel, die niemals verschmutzt und das Zentrum der hesindianischen Verehrung verkörpert. Er war schon seit den Zeiten Dalida-Horas' in der antiken Hesindekirche bekannt, ging jedoch in den Dunklen Zeiten verloren und wurde erst 1011 BF bei einer gemeinsamen Queste des Abtprimas und der Magisterin der Magister wiedergefunden. Er wird in der Halle des Drachen zu Kuslik aufbewahrt. 1032 BF wurde das rätselhafte Artefakt, dem keine magischen oder karmalen Kräfte innewohnen, gestohlen, kehrte jedoch im selben Jahr in den Schoß der Kirche zurück.

Typisches geweihtes Mitglied der Draconiter

MU 13 KL 15 IN 13 CH 14
FF 12 GE 12 KO 12 KK 11 SO 8
Stab:
INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK NS
Basiliskenzunge (geweiht):
INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2 DK H
Raufen:
INI 9+1W6 AT 11 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H
Balestrina: **INI 9+1W6 FK 10 TP 1W6+4**
LeP 28 AuP 27 KaP 24 WS 6 RS 1 MR 7 GS 8
Vor- und Nachteile: Geweiht, Gutes Gedächtnis; Moralkodex (Hesinde), Neugier 7

Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten: *Selbstbeherrschung 6, Sinnenstärke 7, Menschenkenntnis 8, Geschichtswissen 10, Götter*

und Kulte 12, Magiekunde 8, Sagen und Legenden 8, Alchimie 7; Liturgiekenntnis (Hesinde) 9

Wichtige Liturgien: DIE ZWÖLF SEGNUNGEN, BLICK AN DEN KLAREN HIMMEL, SCHRIFTTUM FERNER LÄNDER, SICHT AUF MADAS WELT, BLICK DER WEBERIN, ARGELIONS MANTEL

Erfahrenes Mitglied: AT/PA +2/+3, LeP +2, AuP +2, KaP +14, MU +1, KL +1, IN +1, KO +1, LkW +6, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, ARGELIONS SPIEGEL

Kampfverhalten: Ein Draconiter greift zur Waffe, um Menschen zu schützen oder unwiederbringliche Artefakte, daher kämpft er meist defensiv. Ausnahmen bilden Ziele wie Paktierer oder Magier, die ihre Kräfte gegen die Gebote Hesindes einsetzen. In diesem Falle kann ein Balestrinaschuß aus dem Hinterhalt eine Methode sein, um größeren Schaden zu verhindern.



DER HEILIGE ORDEN DER DREI GUTEN SCHWESTERN VON DEN FELDERN

„Der Tod kam über dieses Land. Die schwarzen Horden trieben Krieger wie Bauern vor sich her und tränkten das Land mit Blut und Schmerz. Mit dem Leid der Menschen litt das Land, und aus Ackerkrume wurde Staub. Wenn die heimkehren sollen, die fern der Heimat Hunger leiden, dann muss das Leid des Landes beendet werden! Was

mit Glaube und Schwert zurückerobert wurde, muss mit Glaube und Pflug geheilt werden! Gebt für die, die heim wollen! Gebt für die, die heilen wollen! Gebt für das freie Warunk!“

—Abt Greifwyn von Bregelsaum bei einer seiner Predigten in Gareth, neuzeitlich

KURZCHARAKTERISTIK

Der heilige Orden der drei guten Schwestern von den Feldern, auch Dreischwesternorden genannt, hat es sich zur Aufgabe gemacht, verwildertes und von dämonischen Mächten versehrtes Land urbar zu machen und Flüchtlinge und Söldner zurück an die Scholle zu führen. Der Orden wird gemeinschaftlich von Geweihten Travias, Peraines und Tsas geführt.

Gebräuchliche Namen: Heiliger Orden der drei guten Schwestern von den Feldern, Dreischwesternorden, Neufelderer

Wappen: Drei verschränkte Hände auf runder Scheibe

Wahlspruch: „Fleiß und Zusammenhalt.“

Herkunft: Gareth, Gründung 1026 BF durch den exilierten Markgrafen von Warunk, Thronwig von Bregelsaum

Persönlichkeiten: **Hochabt Thronwig von Bregelsaum** (*951 BF, alternder Ordensgründer), **Abt Greifwyn von Bregelsaum** (*1003 BF, aufstrebender junger Traviageweihter, Abt von Kloster Sancta Lindegard, Mitglied des Konsiliums), **Äbtissin**

Thalessia Moorstein (*992 BF, traditionsbewusste Perainegeweihte, Mitglied des Konsiliums), **Trantor Fernblick** (*982 BF, erstaunlich geruhsamer und organisierter halbelfischer Tsageweihter, Mitglied des Konsiliums)

Personen der Historie: keine

Beziehungen: ansehnlich, groß (in der Rommilyser Mark)

Finanzkraft: ansehnlich (durch Schenkungen)

Zitat: „Das Land leidet und das Volk ist verstreut in der Fremde! Helft auch ihr, helft Tobrien!“

—Wandernder Prediger des Dreischwesternordens auf dem Marktplatz von Baliho

Bedeutende Niederlassungen: Gareth, Gôrmel

Besonderheiten: Der Dreischwesternorden betreibt eine Reihe kleiner Niederlassungen am Rande der Schattenlande, in der ehemaligen Wildermark und in anderen wenig bevölkerten oder kriegszerstörten Landstrichen.

Größe: 200 Mitglieder, zumeist Laien

GESCHICHTE

Gegründet wurde der Dreischwesternorden im Jahre **1026 BF** vom exilierten Markgrafen von Warunk, *Thronwig von Bregelsaum*. Nach seiner Vertreibung fand dieser Asyl in Gareth, wo er als erfahrener Botaniker viel Zeit und Mühe in die Pflege des Gartens in der alten Residenz steckte, um seinen Kummer zu vergessen. Seine Liebe zu den Blumen schien erwidert zu werden, denn er wurde bei der Gartenarbeit oftmals

zusammen mit einer Ladifaahri, einer Blütenfee, beobachtet. Nach einem langen Tag der Gartenarbeit fiel er in eine tiefe Ohnmacht, aus der er erst nach einigen Tagen erwachte. Er berichtete seinen besorgten Verwandten, dass er eine Vision von Travia, Peraine und Tsa erhalten habe und sein weltliches Leben aufgeben müsse, um dem von Dämonenknechten geschundenen Land zu helfen. Er rief Geweihte der Travia-,



Peraine- und Tsakirche zusammen und gründete am **4. Tsa 1026 BF** mit seinem verbliebenen Vermögen und der Unterstützung einiger wohlhabender Freunde und der drei Kirchen den *Heiligen Orden der drei guten Schwestern von den Feldern*.

In Zusammenarbeit mit Vertretern der drei Kirchen legte Throndwig die Regeln des Ordens nieder, die die Aufgabe des Dreischwesternordens fixierten: Die Ordensmitglieder verpflichten sich zu Armut, Demut, körperlicher Arbeit, Ehetreue und Friedfertigkeit. Zudem verzichten viele Mitglieder auf den Genuss von fleischlicher Nahrung. Ziel des Ordens ist die Urbarmachung von dämonisch geschundenem und von Wildnis überwuchertem Land. Außerdem sollen entwurzelte Menschen, zumeist Flüchtlinge und teilweise ehemaliges fahrendes Volk, in den Niederlassungen des Ordens Hilfe dabei finden, in ihre Heimat zurückzukehren und diese wieder urbar zu machen. Nach einigen Monaten der Organisation in der von Throndwig zur Verfügung gestellten Villa in Gareth, die seitdem als



DIE VISION THRONDWIGS

Ich stand an einer Klippe im Sturm und sah auf das Meer. Und das Meer war von Blut, und Klauen und Hörner, Knochen und Schnäbel und räudiges Fell wälzten sich in den Fluten. Und ich vernahm eine Stimme, leise und hell, und ich sah eine Gans bei einem Kelch. Und der Kelch zerbrach. Da sprach die Gans: „Krieg streitet mit Krieg. Ihre Leiber pressen das Leben aus der Welt. Wer schützt das Haus, dass das Haus schützen mag?“

Und ich sah einen Storch bei einem Kelch. Und der Kelch zerbrach. Da sprach der Storch: „Tod streitet mit Tod. Ihr Griff verbrennt Erde zu Asche. Wer nährt das Land, dass das Land nähren mag?“

Und ich sah eine Eidechse bei einem Kelch. Und der Kelch zerbrach. Da sprach die Eidechse, doch ihre Stimme versank im Donnern der Brandung, die roten Schaum auf die Klippe warf.

Haupthaus des Ordens fungiert, wurden die ersten Laien in den Flüchtlingsquartieren verschiedener mittelreichischer Städte rekrutiert, um bäuerliche Klöster, meist nicht viel mehr als einfache Gehöfte, fern der Zivilisation in den Randregionen der Schwarzen Lande, an den Ausläufern der Schwarzen Sichel und am Finsterkamm zu gründen. Finanziell und materiell wurden diese Siedlungen unterstützt aus den Ersparnissen des exilierten Markgrafen, Mitteln des Hauses Bregelsaum und Spenden. Betreuung erhielten sie zudem von einzelnen Perainegeweihten, die die Flüchtlinge in den üblichen Anbaumethoden anwiesen.

Das **Jahr des Feuers** war auch für den jungen Orden ein Einschnitt, einige neu gegründete Niederlassungen, vor allem am Rand der Schwarzen Lande, wurden zerstört, die dorthin gesiedelten Flüchtlinge getötet. Auch kamen mit der Wildermark und anderen zerstörten Regionen des Mittelreichs weitere Regionen hinzu, die der Fürsorge des Ordens bedurften. Auf der anderen Seite wuchs die Mitgliederzahl des Ordens sprunghaft, viele Menschen hatten unter dem Eindruck der Zerstörungen den Wunsch, ihre Arbeitskraft in den Dienst der Göttinnen zu stellen. Auch der *Zug der Störche* der Perainekirche, Pilgerfahrten zu den Heiligen Quellen in Ilsur nach dem dortigen Perainewunder im **Hesinde 1029 BF**, führte zu weiterem Mitgliederzuwachs.

Diesen Herausforderungen war der junge Orden finanziell nicht gewachsen. Daher wurden am **30. Ingrim 1030 BF** unter dem Schutz von *Graf Siegeshart von Ehrenstein* in Eslamsgrund eine Reihe einflussreicher Adliger zur sogenannten Heimesnacht zu Eslamsgrund geladen, um Spenden für den Ausbau der Hilfe in den Grenzmarken zu sammeln. Tatsächlich wurden dem Orden hier große Mengen an Geld- und Sachspenden übergeben und er erhielt zudem von *Blasius von Eberstamm* und *Wilbur vom See* die Ortschaft Gôrmel am Angbarer See als Lehen, die alsbald Heimstatt für das größte Kloster des Ordens, *Sancta Lindegard*, werden sollte.

Ein größerer Teil der Sachspenden wurde von Gareth aus nach Wutzenwald transportiert und dort dem Pfleger des Landes übergeben, um den Wiederaufbau in der Wildermark zu unterstützen.

DER DREISCHWESTERNORDEN HEUTE

Mittlerweile ist Hochabt Throndwig von wahrlich geseignetem Alter, seine Augen haben ihre Schärfe verloren und das Steigen von Treppen fällt dem alten Hochabt zunehmend schwerer. Auch soll es bereits erste Omen gegeben haben, dass Golaris Blick auf dem alten Mann ruht. Hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, dass Bruder Trantor Fernblick in von Tsas gesandten Träumen einen Sarg aus Rosen gesehen haben will, von Flügeln fortgetragen. Was dies bedeuten mag,

wird aber wohl erst die Zukunft zeigen. Nicht zuletzt aufgrund solcher Omen bereiten sich hinter den Kulissen einige Ordensleute auf einen Übergang in der Leitung des Ordens vor. Aussichtsreichster Kandidat ist Abt *Greifwyn von Bregelsaum*, ein entfernter Verwandter von Throndwig, der von ihm wie ein Sohn in den Orden aufgenommen und angeleitet wurde. Er steht dem Kloster Sancta Lindegard in Gôrmel vor, sitzt im *Konsilium* und ist als beeindruckender Redner



bekannt. Als Abt führt er das Lehrkloster mit strenger Hand und könnte dem gesamten Orden neue Kraft verleihen, da mit der zunehmenden Schwäche Thronwigs die einzelnen Niederlassungen immer mehr Autonomie gewinnen und damit auch die im Orden schwelenden Konflikte zwischen den verschiedenen Glaubensströmungen an Macht gewinnen.

So bildet sich bei einigen Anhängern der Peraine erster Widerstand, da die Sorge besteht, dass sich die besonders in der Ordensverwaltung stark involvierten Traviageweihten hinter Greifwyn und seinem recht dominanten Stammkloster formieren und Greifwyn bei der möglichen Wahl eines neuen Hochabtes auch ohne Einbeziehung anderer Ordenssteile als neues Oberhaupt installieren könnten. Im gleichen Zusammenhang steht der Verdacht, dass der Orden zum Instrument der Familie Bregelsaum gemacht werden soll. Zu guter Letzt scheint es in der sich stets wandelnden Kirche der Tsa Dissonanzen zu geben, ob ein solcher Orden mit seiner festen Organisation wirklich tsagefälliger sei.

In dieser schwierigen Situation sind Greifwyn den Forderungen und Angriffen der verschiedenen Fraktionen gegenüber die Hände gebunden, da er noch gar nicht in der entsprechenden Führungsposition ist und der greise Hochabt seinen Aufgaben nur noch unter großen Anstrengungen nachkommen kann.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Der Dreischwesternorden bemüht sich stets um eine gute Zusammenarbeit mit anderen Orden und den Kirchen. Alle drei im Orden involvierten Kirchen gehören selbstverständlich mitsamt ihren eigenen Orden zu den besten Verbündeten des Dreischwesternordens.

Besonders zu den *Badilakanern* besteht ein gutes Verhältnis, der Dreischwesternorden müht sich, die Badilakaner mit Lebensmitteln zu unterstützen, die umgekehrt bemüht sind, heimkehrwillige Flüchtlinge an den Dreischwesternorden zu vermitteln. Sehr wohlwollend steht auch die *Praioskirche* der Arbeit des Ordens gegenüber, da er viele Menschen zurück zur Scholle und damit aus der Gefahr, Dieb oder Schlimmeres zu werden, auf ihren Platz in der praiosgefälligen Ordnung zurückführt. Ähnlich wohlwollend sieht auch die *Ingerimmkirche* den Orden, der wiederum auf Werkzeuge und andere handwerkliche Erzeugnisse angewiesen ist.

Auch bei vielen lokalen *Adligen* sind die Ordensleute gern gesehene Gäste, da ihr Dienst für die drei Schwestern auch ein Dienst für das Land ist, sie reinigen das Land und machen daraus ertragreiche Felder, sei es undurchdringlicher Wald oder dämonisch verunreinigter Sumpf. Zwar gilt besonders Abt Greifwyn als harter Verhandlungspartner, wenn es um Zoll- und Abgabenbefreiung für die Siedler geht, doch lohnt sich eine Niederlassung des Ordens für die meisten Lehnsherren. Dies gilt besonders für *Sumudan von Bregelsaum*, Sohn des Hochabtes und Markgraf des befreiten Warunks, mit der Hilfe des Ordens hofft er den Wiederaufbau der Markgrafschaft merklich beschleunigen zu können. Auch die Markgräfin der Rommilyser Mark, *Swantje von Rabenmund*, ist dem Dreischwesternorden wohl gesonnen, erhofft sie sich doch ein

Aufblühen ihrer einstmals fruchtbaren Ländereien nach den Jahren des Aderlasses, besonders da sie die Erfolge des Ordens in der Gegend um Wutzenwald sieht.

Der Natur der Dinge entsprechend stehen einige *Druiden* dem Orden eher feindlich gegenüber, da von den in der Wildnis errichteten Siedlungen aus Wälder gerodet werden und wenig Rücksicht auf alte sumuheilige Orte genommen wird. Andere Druiden dagegen, besonders in Tobrien, sehen die Arbeit positiv.

Dass die Ordensleute zudem immer wieder in Konflikt mit *Räuberbanden*, *Goblinsippen* und finsternen Kreaturen geraten, die auf dem verwilderten Land eine neue Heimat gefunden haben, dürfte nicht weiter überraschen. Auch mit *Anhängern der Alten Kulte* kommt es, vor allem in den Sichellanden, immer wieder zu Konflikten.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Im Dreischwesternorden existiert keine geregelte Kleidungs Vorschrift, dadurch tragen die meisten Geweihten die in ihrer Kirche üblichen Gewänder zusammen mit einer grünen, orangenen oder in den Tsafarben gehaltenen Schärpe, um ihre Nähe zu einer der drei Schwestern zu betonen. Auch nicht geweihte Mitglieder tragen oft eine farbige Schärpe, häufig tragen sie außerdem einfache Roben in Naturfarben oder Grüntönen.

Als Wappen führt der Orden drei verschränkte Hände auf runder Scheibe, die Farbgebung spielt dabei keine Rolle.

STRUKTUR

ORGANISATION, HIERARCHIE UND AUFNAHME

Offiziell führt das *Konsilium* den Orden vom Hauptthaus in Gareth aus. Das *Konsilium* besteht aus drei Geweihten, jeweils aus jeder Kirche einem, sowie dem *Hochabt* oder *Hohen Abt* Thronwig von Bregelsaum.

Die verschiedenen Klöster und wichtigen Niederlassungen werden jeweils von einem *Abt* oder einer *Äbtissin* geleitet, zumeist einem Geweihten, wobei offiziell zwischen den Häusern keine Rangfolge existiert. Aufgrund seiner Größe hat das Lehrkloster Sancta Lindegard jedoch eine erhöhte Stellung inne. Dem jeweiligen Abt untersteht, so nötig, ein *Prior*, der ihn bei Reisen vertritt. Weitere Hierarchien kennt der Orden nicht.

Die meisten Ordensleute sind Laien. Um in den Orden aufgenommen zu werden braucht man keinerlei Vorkenntnisse, nur eine aufrechte Gesinnung, nötiges Wissen lässt sich im Orden erlernen, meistens in der Praxis.

SANCTA LINDEGARD

Das Kloster Sancta Lindegard liegt am Rand von Górmel am Angbarer See. Die Kleinstadt in der fruchtbaren Koscher Grafschaft Hüggellande liegt um heilkräftige Quellen herum, etliche Adlige kommen hierher zur Kur und hinterlassen oft



eine Spende im Tempel der drei Schwestern, die dem Orden zugute kommt, der sich mit um die Quellen kümmert.

Das Kloster selbst ist ein großes Landgut, in dem Mitglieder des Ordens leben, einander gegenseitig unterrichten und mit verbesserten Anbaumethoden experimentieren. Außerdem wird hier Saatgut für die neu urbar gemachten Felder gezüchtet.

Sancta Lindegard verfügt über eine Bibliothek, in der Bücher zu verschiedenen Themen der Landwirtschaft und des Gartenbaus stehen, aber auch einige zum Umgang mit verseuchtem Land, vorwiegend Erfahrungsberichte. Erkenntnisse über die Bekämpfung dämonischer Verseuchung sind hier immer willkommen.

Mitunter kommen größere Gruppen aus angehenden Mitgliedern oder zukünftige Siedler für einige Wochen oder Monate hierher, um zu lernen und sich auf ihre Neuansiedlung vorzubereiten. Viele von ihnen sind Bauern und können sich Dornen und Wildnis stellen, haben aber keine Erfahrung mit Übernatürlichem.

Etwa 20 bis 30 Mitglieder des Ordens leben dauerhaft in Sancta Lindegard, ein Teil von ihnen nur einige Monate.

DIE NEUSIEDLUNGEN

Ein gutes Dutzend neugegründeter Siedlungen ist über die befreiten Teile der Schattenlande und die Rommilyser Mark verteilt. Üblicherweise gruppieren sich um ein Ordenshaus, nichts als ein einfaches Bauernhaus, Dörfer von Neusiedlern. Die Ordensmitglieder beteiligen sich an der gemeinsamen Arbeit, helfen den Siedlern mit Saatgetreide, Gerätschaften, ihrer Arbeit und ihrem Wissen aus, um der Natur das Ackerland abzuräumen, Wälder zu roden und Sümpfe trocken zu legen. Auch den Verseuchungen in den Schattenlanden stellen sie sich entgegen. Die Ordensmitglieder sind Teil der neu entstehenden Dorfgemeinschaft, wenn sie nicht sowieso daraus stammen.

Die so gegründeten kleinen Siedlungen sind meist gegenüber anderen Dörfern rechtlich besser gestellt, da der Orden oft von den jeweiligen Landesherren Zoll- und Abgabefreiheit für seine Siedlungen bekommt.

WAS DENKT ... ÜBER DEN DREISCHWESTERNORDEN

Ein Goblin: „Das ist nicht ihr Land. Das ist unser Land. Sie wollen es haben? Sie werden es nicht mehr verlassen!“

Das Garether Patriziat: „Sie holen die Bettler und verkommenen Söldnerhaufen von den Straßen und siedeln sie in der Ferne an? So soll es mir recht sein. Dafür gebe ich gerne einen Silbertaler oder zwei!“

Ein Bauer in der Rommilyser Mark: „Sie haben uns geholfen, bevor die Markgräfin kam. Als hier alles kaputt war. So, als hätten sie gar keine Angst vor den Kriegsfürsten mit ihren Drachen und Dämonen und so. Dabei sind sie Bauern wie wir.“

Ein Adliger in der Rommilyser Mark: „Der Orden ist ein Segen. Sicher, sie fordern viel, aber sie leisten auch viel.“

Ein Schattenlande-Potentat: „Gute Sklaven. Gut für Acker und Vieh. Aber schneid' die Zungen raus, sonst machen sie die anderen verrückt mit ihrem Gerede von zaubernden Tiergötzen.“

WAS DENKT DER DREISCHWESTERNORDEN ÜBER...

... **Badilakaner:** „Sie stemmen sich der Flut aus Hunger und Armut entgegen. Wir bauen die Dämme, damit die Flut in der Zukunft versiegen mag.“

... **Kirche der Tsa:** „Die Wandelbare gebietet über Werden und Vergehen, doch Siedlungen zu errichten und Äcker zu bestellen bedarf Disziplin und Ordnung. Es ist manchmal nicht leicht.“

... **Markgräfin Swantje von Rabenmund:** „Sie sieht, welche zarten Pflanzen wir gesät haben und unterstützt uns. Mit ihrer Hilfe werden wir allen Menschen hier helfen können.“

... **die Warunkei:** „Mit dem Schwert wird das Gezücht zurück gedrängt. Doch wahrlich befreit wird das Land erst mit dem Pflug.“

WICHTIGE MITGLIEDER DES DREISCHWESTERNORDENS

Der Dreischwesternorden besteht aus ungefähr 200 Mitgliedern, von denen etwa jeder Zehnte der Travia, der Peraine oder der Tsa geweiht ist. Im Folgenden sollen einige der wichtigeren Mitglieder vorgestellt werden:

☛ Hochabt **Throndwig von Bregelsaum** (*951 BF, untersetzt, vom Alter gebeugt, glatzköpfig) leitet nominell zwar noch den Dreischwesternorden, doch das Alter fordert zunehmend seinen Tribut. Immer mehr zieht er sich in die Gärten der alten Residenz zurück, um seinem alten Steckenpferd, der Botanik und besonders der Pflege der Blumen zu frönen.

☛ Abt **Greifwyn von Bregelsaum** (*1003 BF, hochgewachsen, kräftig, kurze dunkelbraune Locken) leitet das Kloster Sancta Lindegard mit energischer Strenge. Er gilt als harter Verhandlungspartner und geschickter Diplomat, ist jedoch innerhalb des Ordens nicht unumstritten. Manch einer wittert in seiner Ernennung den Versuch kirchliche Strukturen zu umgehen und eine Art Erbschaftsanspruch der Familie Bregelsaum zu etablieren. Als Abt des Klosters Sancta Lindegard ist er meist in Górmel anzutreffen, wenn er nicht unterwegs ist, um Spenden zu sammeln.

☛ **Thallessia Moorstein** (*992 BF, drahtig, wirre rotblonde Haare, spitze Nase) ist eine traditionsbewusste Perainegeweihte aus dem Kosch. Sie lebt in Gareth und Rommily gleichermaßen und ist stets bemüht, weiteren Flüchtlingen eine neue Wurzel zu geben. Wie Greifwyn ist sie Teil des Konsiliums.

☛ **Trantor Fernblick** (*982 BF, zierlicher Halbfell mit langem, schmutzig braunem Haar) ist für einen Tsageweihten erstaunlich geruhsam und organisiert. Er gilt als sehr volksnah und Visionär des Ordens, ist jedoch auch einer der größten Kritiker Greifwyns. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis beide ernsthaft aneinander geraten. Er ist ebenfalls Teil des Konsiliums.

☛ Schwester **Esfira** (*979 BF, ergrautes Haar, verschmitztes Lächeln, fester Händedruck) stammt aus Almada und verlor ihre Familie bei einer Fehde. Anstatt sich weiter dem Weinbau zu widmen, beschloss sie, ihr Leben in den Dienst Peraines zu stellen. Die große Leidenschaft der Geweihten gilt dem Gartenbau und sie ist beständig damit beschäftigt, in Sancta Lindegard an besseren Anbaumethoden zu forschen.



WIDER DÄMONISCHES GESTRÄUCH!

DER DREISCHWESTERNORDEN IM SPIEL

Ein Dorf fernab der Zivilisation, tief in unerforschten Wäldern oder sogar dämonisch verseuchtem Land, mit dem Ziel das Land fruchtbar zu machen. Flüchtlinge, oftmals traumatisiert von Krieg und Vertreibung, die dort ihre Vergangenheit hinter sich lassen wollen, um als Bauern das Land zu beackern. Allein diese Elemente liefern bereits Stoff für einige Abenteuer. Ob im Streit mit versprengten Söldnerhaufen, mit Orks und Goblins oder gar mit den düsteren Kreaturen der Schattenlande, die Niederlassungen des Ordens bieten viel Zündstoff, der das mutige Eingreifen von echten Helden benötigt. Aber auch als Bittsteller mögen die Ordensleute auftreten, besonders bei wohlhabenden Helden, um Gaben für den Orden zu erbitten.

DER DREISCHWESTERNORDEN ALS FEIND DER HELDEN

Bauern stellen auf den ersten Blick kaum eine Gefahr für gestandene Helden dar, sollte man es geschafft haben bei ihnen allzu großen Widerwillen zu erzeugen. Doch die Beziehungen der drei mit dem Orden verbundenen Kirchen sind weit, und auch vielen Baronen und Grafen sind die fleißigen Ordensleute einiges wert. Im schlimmsten Fall kann sich eine Heldengruppe sogar der erbosten Markgräfin der Rommilyser Mark gegenüber sehen, die sie zur Rede stellt.

DER DREISCHWESTERNORDEN ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Ob als Begleitung von Transporten voller Saatgut und Werkzeugen, ob als Beschützer vor Gefahren aus der Wildnis oder als Fürsprecher und Spender, wackere Helden sind beim Orden immer gerne gesehen, so lange sie sich an die Gebote der Zwölfe halten. Da der Orden nicht sonderlich reich ist, kann er für solche Hilfe allerdings nicht viel zahlen, dafür gilt die Begleitung eines Ordenszuges als Pilgerfahrt.

Auch kann der Dreischwesternorden den Helden dringend benötigte Hilfe bieten, ein in tiefster Wildnis oder gefährlicher Region angelegtes Dorf kann ihnen Zuflucht bieten, üblicherweise gibt es dort auch einen Heiler.

Auch für Helden mit Landbesitz oder einem Lehen ist der Dreischwesternorden ein guter Verbündeter, sollten sie unfruchtbares oder gar verseuchtes Land haben oder einfach nur Flüchtlinge ansiedeln wollen.

EINE HELDIN ALS MITGLIED DES DREISCHWESTERNORDENS

Mitglieder des Dreischwesternordens ziehen selten alleine auf Wanderschaft, auch wenn die Hierarchien im Orden flach sind. Manchmal sind sie unterwegs, um Spenden zu sammeln oder auch, um den Ort für eine Neusiedlung in Augenschein zu nehmen und können dabei Reisegefährten brauchen, erst recht, wenn sie in Abenteuer verstrickt werden. Es kann jedoch interessant sein, alternativ eine Gruppe von Ordensleuten, bestehend aus Flüchtlingen und ehemaligen Söldnern, an einem abgelegenen Ort zu spielen, ein Dorf zu gründen, dieses zu verteidigen und die Gebote und Gaben der Götter wieder in kriegszerstörtes Gebiet einziehen zu lassen.



GEHEIMNISSE IM DREISCHWESTERNORDEN

DER VERLORENE SOHN

Bruder Peraindan war nicht immer ein ordentliches Mitglied der Gesellschaft. In jungen Jahren war er ein Herumtreiber und Taugenichts, und dies hinterließ nicht nur Spuren, sondern auch einen unehelichen Sohn. Nach seinem Eintritt in den Dreischwesternorden machte er sich als Wanderprediger des Ordens auf den Weg, sein eigenes Fleisch und Blut zu suchen. Und tatsächlich, er fand seinen Sohn, einen jungen, zornigen Burschen, der als Söldner mit seinen Kameraden von Schlachtfeld zu Schlachtfeld zieht und seinen ihm unbekanntem Vater hasst, weil er ihn und seine Mutter zurückgelassen hat. So hat sich Bruder Peraindan entschlossen, seinem Sohn die Vaterschaft zu verschweigen. Doch versucht er mit allen Mitteln, ihn aus seinem Dasein als Söldner zu holen und zum Eintritt in den Orden zu bewegen.

VERDORBENE ERDE

Schwester Esfira forscht an Anbaumethoden und deren Verbesserung auch auf verseuchtem Gebiet. Ein Teil des Gartens in Sancta Lindgard ist mit ihren Testbeeten ausgefüllt, in denen sie unterschiedlichen Dünger und unterschiedliche

Erden testet. Um aber ihre Anbaumethoden in möglichst authentischer Umgebung zu erproben, braucht sie entsprechende Erde. Dafür braucht sie immer jemanden, der ihr Samen und vor allem Bodenproben aus Gebieten bringt, in denen der Orden neue Siedlungen gründet. Da die Ordensführung das aber nicht gutheißen würde, muss das möglichst diskret geschehen.

DER TOD IM SCHAFSPELZ

Eine Spur aus Blut hinterließ Berengar in seinem alten Leben im Garether Südquartier. Lustknaben, Bettler und Tagelöhner starben durch sein Messer, doch gefasst wurde er nie. Er wusste, dass er krank ist, dass das Töten nicht richtig ist, und so suchte er die Obhut des Ordens, um neu anzufangen. Und tatsächlich, einige Jahre ging er seiner Arbeit auf Feldern und Weiden nach und fand inneren Frieden. Aber was, wenn jemand kommt, der ihn aus seinem früheren Leben kennt? Irgendjemand, der weiß, dass er im Südquartier lebte und die Finger nicht von den Messern lassen konnte. Oder gar den kleinen Sohn der Straßenhure, den er leben ließ? Eventuell sind sogar die Helden auf der Suche nach ihm, um ihn seiner gerechten Strafe zuzuführen und müssen sich mit einer aufgebrachten Dorfgemeinschaft auseinandersetzen und dem Problem, dass er jetzt unter dem Schutz des Ordens steht.

Ungeweihtes Mitglied des Dreischwesternordens

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 5

Waffenlos:

INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 9 **TP** 1W6 **DK** H

Stab:

INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Ausdauernd I, Richtungssinn, Schnelle Heilung I; Moralkodex (Dreischwesternorden), Speisegebote (Vegetarismus), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); weitere Vor- und Nachteile durch die individuelle Ausgestaltung möglich

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

Talente: Lehren 8, Wildnisleben 8, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 9, Ackerbau 10, Heilkunde Wunden 10, Viehzucht 7

Erfahrenes Mitglied: AT/PA +0/+2, INI +3, LeP +2, AuP +2, MU +1, FF +1, KO +1, KK+1; höhere relevante Talente

Kampfverhalten: Wer in den Dreischwesternorden eintritt, gelobt Friedfertigkeit, aber keinen reinen Gewaltverzicht. Mitglieder des Ordens kämpfen, um sich oder Schwächere zu verteidigen.

Anmerkungen: Üblicherweise sind die Ordensmitglieder vor ihrem Eintritt in den Dreischwesternorden anderen Berufen nachgegangen und besitzen entsprechende Kenntnisse, was eine passende individuelle Ausgestaltung der Werte ermöglicht.



HANDELSHAUS ABDUL UND SÖHNE

„Als ich die Weisheit Rastullahs empfang, da gab mir Mawdli Abudar ibn Dhersa den Ehrentenamen al-Mersukh, der Erfolgreiche. Ich kann Euch also jeden Wunsch erfüllen, so ausgefallen er auch sein mag. Ein kräftiger Mittelländer, eine fleißige Moha oder ein feuriger Zyklopäer? Kein Problem für Abdul al-Mersukh! Ich kann Euch sogar eine rothaa-
rige Nivesin oder einen schlanken Elf beschaffen! Reden wir also über den Preis ...“

—Abdul al-Mersukh zu einem interessierten Kunden

KURZCHARAKTERISTIK

Abdul ben Tirato ist ein angesehener Sklavenhändler in Selem. Die Spezialität des gebürtigen Al'Anfaners und Rastullahanhängers sind weniger Arbeitskräfte für Plantagen oder Galeerenruder, sondern die besonderen Exemplare, mit denen sich ihr Herr oder ihre Herrin schmücken kann. Für diesen Zweck ist er hervorragend vernetzt und treibt sowohl mit einigen Novadi-Sippen der Beni Arrat, den Al'Anfanern sowie den Piraten der Region regen Austausch. Wer also neben seinen Mohas, Utulus oder Novadi-Sklaven auch einen Thorwaler, Norbarden oder gar Achaz als Sklaven haben möchte, wendet sich an Abdul al-Mersukh.

Gebräuchliche Namen: Abduls Exoten, abfällig: Schwertfische

Wappen: Schwarzer Schwertfisch auf Gelb

Wahlspruch: *Den wahren Herrn erkennt man an seinen Knechten.*

Herkunft: Im Verlaufe des Khomkrieges hat der damalige Söldnerhauptmann Boromeo Abdul ben Tirato den Grundstock seines heutigen Unternehmens im eroberten Selem preiswert erworben.

Persönlichkeiten: **Boromeo Abdul ben Tirato**, genannt **Abdul al-Mersukh** (*972 BF, Patriarch der Familie und des Handelshauses) **Mesut ben Abdul** (*999 BF, ältester

Sohn, vertritt das Handelshaus in Charypso), **Okim ben Abdul** (*1005 BF, Zweitgeborener, vertritt das Handelshaus in Malkillabad), **Ghulsev ben Abdul** (*1009 BF, jüngster Sohn, vertritt das Handelshaus in Selem), **Izmaban saba Dscherid** (*956 BF, Abduls Mutter), **Zefira saba Abdul** (*1000 BF, älteste Tochter, zweite Frau des dritten Sohnes des Emirs von Malkillabad)

Persönlichkeiten der Historie: keine

Beziehungen: gut, vor allem in Selem und Umgebung

Finanzkraft: mittel

Zitat: „Viele Sklaven bekommt Ihr in Al'Anfa, die besten Sklaven aber bekommt Ihr bei mir.“

—Abdul al-Mersukh zu einem unschlüssigen Kunden

Niederlassungen: Hauptsitz in Selem, Vertretungen in Malkillabad und Charypso

Besonderheiten: Bisher gelang es Abdul erstaunlich gut, gleichzeitig Kontakte zu den einander verfeindeten Al'Anfanern und den Novadis aufrecht zu erhalten.

Größe: Abdul und seine Söhne führen die Geschäfte, ein paar Haudegen aus der alten Söldnertruppe Abduls kümmern sich um die Sklaven. Je nach Auftragslage und „Warenbestand“ stehen ihnen jederzeit bis zu zwei Dutzend Schergen für Bewachung und dergleichen zur Verfügung

VOM STRAßENJUNGEN ZUM KAUFMANN

Der einzige Sohn eines alanfanischen Streuners und einer aus alanfanischer Sklaverei entlaufenen Novadi stand früh auf eigenen Beinen. Mit 17 Jahren schloss er sich, damals noch *Boromeo Constalanza* genannt, in Al'Anfa der Schwertfisch-Bande an, einer Gruppe Herumtreiber und Schlagetots, die wie so viele andere Banden den Schlund unsicher machten und gelegentlich für Auseinandersetzungen zwischen verfeindeten Fanas angeworben wurden. **997 BF** übernahm er die Führung der Bande und nach einem geglückten Überfall

auf das Lager eines Waffenhändlers trat die Bande nun als *Boromeos Brigade* auf und erhielt auch lukrative Wach- und Schutzaufträge. Ein Jahr später heiratete er *Galindia Lucanez*, ein Mitglied der Brigade.

Die große Chance aber kam mit dem Khômkrieg und Boromeo wusste sie zu nutzen. Als die alanfanischen Truppen **1008 BF** Selem eroberten, fand sich auch Boromeos Brigade unter den Hilfstruppen der Schwarzen Perle. In den Wirren der Besatzung gelang es, gezielt einzelne kleine Händler zu



beseitigen und ihren Nachlass zu erwerben. Der Grundstock des Handelshauses war gelegt.

Ab **1012 BF** beginnt Boromeo zunehmend Geschäftsverbindungen mit Sippen der Beni Arrat zu knüpfen, auch mit den Beni Szelemjati versucht er sich zu verständigen. Er konvertiert offiziell zum Rastullahglauben, wechselt den Namen

und verheiratet seine Töchter an angesehene Novadis. Von nun an ist er als *Abdul al-Mersukh* bekannt und macht sich zunehmend als Sklavenhändler einen Namen. Dabei handelt er ebenso mit Novadi-Sklaven wie mit Gefangenen der Piraten aus Charypso, verkauft Selemer Adligen Achaz vom Loch Harodról und Al'Anfanern exotische Nordländer.

DAS HANDELSHAUS ABDUL UND SÖHNE HEUTE

Abdul al-Mersukh besitzt zwei Lagerhäuser auf der vorgelegerten Insel Neu-Al'Anfa, die entweder an wechselnde Handelshäuser vermietet werden oder für selbst angekaufte Waren bis zum Wiederverkauf genutzt werden. Der Großteil des Umsatzes wird jedoch mit den Sklaven gemacht, die in einem gut bewachten Seitenflügel des Herrenhauses im Selemer Stadtteil Khajramar untergebracht werden. Unterbringung und Ernährung sind gut, schließlich hat sich Abdul auf besondere Sklaven spezialisiert, die bei bester Gesundheit sein sollen.

Das eigentliche Kapital des Handelshauses besteht aber aus den Kontakten Abdul al-Mersukhs. Zunächst unterhält er, wie von einem Sklavenhändler im Süden zu erwarten, gute Verbindungen nach Al'Anfa, auch werden der nominellen Al'anfaner Präfektin von Selem, *Phenia Delazar*, regelmäßig Aufmerksamkeiten nach Port Corrad gesandt. Was Abdul aber so erfolgreich macht, sind seine gleichzeitigen Kontakte zu mehreren Sippen der Beni Arrat und der Beni Szelemjati. Er hat zudem beste Verbindungen zum Mawdliyat der Selemer Rechtsschule, das seinen Rastullahglauben jederzeit als wahr und rein bestätigt. Zusätzlich hat Abdul seine Töchter mit angesehenen Novadis verheiratet, was diese Bande weiter gestärkt hat. Durch die Kontakte nach Al'Anfa und gleichzeitig zu den Novadis ist Abdul einer der wenigen Sklavenhändler, dessen Einzugsbereich fast den gesamten Süden Aventuriens umfasst. Dies ermöglicht Abdul insbesondere auch Novadis von alanfanischen Sklavenhändlern zu erwerben und gegen eine angemessene Aufwandsentschädigung frei zu lassen. Eine äußerst rastullahgefällige Tat, die er zudem häufig mit Gewinn umzusetzen weiß.

Ergänzt wird das Beziehungsgeflecht durch eine Vertretung in Charypso, wo er über seinen Sohn *Mesut* gute Verbindungen mit mehreren Piratenkapitänen pflegt. Auch in Selem selbst ist er bei den meisten Alten Familien und dem Großkönig Ghulsev XXIII. wohlgeplant, sind exotische Sklaven doch ganz nach dem Geschmack der dekadenten Adligen. Die Stadt gilt allerdings unter Novadis als verdorben, so dass Abdul vor Jahren den offiziellen Sitz des Handelshauses nach Malkillabad verlegt hat, auch wenn die Geschäfte nach wie vor über Selem abgewickelt werden. Nicht zuletzt eignet sich die Stadt, um Seeleute aus ganz Aventurien anzutreffen und bei entsprechender Auftragslage dem Warenbestand des Sklavenhändlers hinzuzufügen.

FAMILIENBANDE

Abdul und seine Gattin Galindia (974-1026 BF) haben drei Söhne und vier Töchter. Während er in vielen Dingen die Bräuche der Rastullahanhänger übernommen hat, hatte Abdul niemals weitere Ehefrauen, noch hat er erwogen nach dem Tod der geliebten Galindia wieder zu heiraten. Seine Töchter hat er jedoch ganz im Interesse seiner Geschäftsbeziehungen verheiratet. *Zefira*, die Älteste, wurde dem dritten Sohn des Emirs von Malkillabad als zweite Frau gegeben. Seine beiden Töchter *Belima* (*1002) und *Perishan* (*1004) wurden mit Hairanen der Beni Arrat verheiratet. Um das Wohlwollen der Beni Szelemjati und dem Mawdliyat der Selemer Rechtsschule zu gewinnen, hat Abdul schließlich neben großzügigen Geldzuwendungen die Ehe seiner vierten Tochter *Azina* (*1001) mit einem der verbliebenen Hairane des Stammes arrangiert.

Seit er dem Rastullahglauben angehört, wurden auch seine Kinder im Sinne des Eingottes erzogen, sehr zum Gefallen von *Izmaban saba Dscherid* (*956 BF, drahtig, sarkastisch), Abduls Mutter. Diese lebt bei guter Gesundheit in Selem und lehnt es zum Unverständnis ihres Sohnes ab ins bequemere Domizil nach Malkillabad zu ziehen.

ABDUL AL-MERSUKH

Der Gründer des Handelshauses und Patriarch der Familie (*972 BF, stattlicher weißer Bart, offensiv charmant) hat eine beeindruckende Karriere vom Straßenjungen im Schlund Al'Anfas zum angesehenen und wohlhabenden Kaufmann in Selem hinter sich. Mit zunehmendem Alter hält er sich häufiger im kleinen Familienpalast in Malkillabad als in Selem auf, wo ihm das Klima zu schaffen macht. Dennoch bemüht er sich mehrmals im Jahr dorthin, um wichtige Kontakte persönlich zu pflegen und zu prüfen, ob sein Sohn Gulvesh erfolgreich seine Arbeit im Sinne des Vaters verrichtet.

MESUT BEN ABDUL

Der älteste Sohn Abduls *Mesut* (*999 BF, gutaussehend, misstrauisch) vertritt das Handelshaus in Charypso, ist also insbesondere auch mit der Akquise besonderer Sklaven betraut. Er führt mit der Kapitänin *Esmeralda Martinez* (*1002 BF, stets in rot und weiß gekleidet, protziger Khunchomer, aufmerksam) eine innige Liebesbeziehung und zusammen schmieden sie schon jetzt Pläne, wie sie Mesuts Brüder beseitigen oder zumindest kaltstellen können, sobald nach Abduls Tod das Erbe verteilt werden wird. Mesut hält den Rastullahglauben



GHULSEV, OKIM, ABDUL UND MESUT

nur nach Außen hoch, um nach seinem Vater die Kontakte zu den Novadis aufrecht erhalten zu können. Tatsächlich hat er sich aber einer charyptischen Version der Phexverehrung zugewandt.

OKIM BEN ABDUL

Der zweitälteste Sohn Okim (*1005 BF, elegant, stolz, mitreißend) lebt in Malkillabad und betreut von hier aus den Großteil der Geschäfte mit den befreundeten Novadisippen, zudem legt er besonderen Wert auf eine rastullahgefällige Repräsentation des Handelshauses. Selbst ist er tiefreligiös und wünscht sich einen Rückzug des Handelshauses aus dem verderbten Selem. Dass dies natürlich den Handel mit den Al'Anfanern und Piraten erschweren oder gar verhindern würde, ist ihm bewusst. Er ist allerdings bereit, dies in Kauf zu nehmen. Okim ist weitgehend in die novadische Gesellschaft von Malkillabad integriert und auch bereits zweifach verheiratet.

ZEFIRA SABA ABDUL

Zefira (*1000 BF, smaragdgrüne Augen, redegewandt, eitel) lebt in Malkillabad als zweite Frau des dritten Sohnes des Emirs. Ihr Gatte behandelt sie freundlich und sie genießt recht viele Freiheiten. So darf sie sich sogar ihrer Leidenschaft widmen und in Verehrung von Rastullahs dritter Frau Shimja Schmuck herstellen. Dennoch hat sie ihrem Vater nie vergeben, sie gegen ihren Willen verheiratet zu haben. Sie fühlt sich verkauft wie eine Sklavin. Schlimmer noch, im Unterschied zu den einfachen Sklaven hätte sie aus eigenen Kräften eine berühmte Handwerkerin werden können. Wie selbstverliebt diese Sicht auf ihr Schicksal auch sein mag, es macht sie zu einer entschlossenen Gegnerin der Sklaverei und sie versucht Okim nicht nur darin zu bestärken, eines Tages an der Spitze des Handelshauses den Standort Selem aufzugeben, sondern mit ihm auch den Sklavenhandel.

GHULSEV BEN ABDUL

Der jüngste Sohn Abduls (*1009 BF, athletisch, kumpelhaft, souverän) ist nach dem Selemer Großkönig benannt und weiß sich unter den Alten Familien der Stadt gewandt zu bewegen. Wie seine Brüder strebt er die Nachfolge seines Vaters an und ist fest entschlossen, das Handelshaus noch größer und reicher zu machen. Er ist Akoluth der Lichtträger des Roten Sterns, eines Selemer Kultes, der seinen Mitgliedern Macht und Reichtum des alten Elem verspricht. Mit diesen Verbindungen wähnt sich Ghulsev gut gerüstet für die Auseinandersetzungen um sein Erbe.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Das Handelshaus Abdul und Söhne hat unter den Novadisstämmen vor allem zu den *Beni Szelemjati* und den *Beni Arrat* gute Kontakte, sowie ein stabiles Verhältnis zum *Emir von Malkillabad*. Doch die Beni Szelemjati sind nach ihrem Versagen im Khômkrieg schlecht angesehen und auch die Beni Arrat sind umstritten. Ihre Kontakte mit Achaz haben ihnen das Misstrauen vieler Stämme und die erbitterte Feindschaft der Beni Brachtar eingebracht. So bedarf der Handel mit anderen Novadisippen stets eines besonders sensiblen Vorgehens. Der Großteil des Handels mit novadischen Sklaven oder Gefangenen anderer Abstammung läuft aber über die Sippen der Beni Arrat, die bisweilen auch als Mittelsmänner zu anderen Stämmen fungieren.

Konkurrenten wie die berühmten alanfanischen Sklavenhändler des Hauses *Zornbrecht* oder die in Charypso ansässige *Messalia di Aragoja* sind in ihren Geschäften durch Abdul al-Mersukh nicht wirklich bedroht und bis auf kleinere Scharmützel, bei denen hin und wieder eine Schiffsladung oder einzelne Sklaven den Besitzer wechseln, gibt es keine Konflikte.



In Selem selbst ist das Handelshaus unter dem Adel und den Kaufleuten wohlgehten, erfreut man sich hier doch ganz besonders an exotischen und seltenen Sklaven, sei es um mit ihnen zu prahlen, sich von ihnen unterhalten zu lassen oder sie gar, die Zwölfe mögen es verhüten, zu verspeisen. Allein die Alte Familie *Ryadimasad* hegt einen tiefen Groll gegen Abdul und seine Söhne. Denn die *Ryadimasad* wännen sich als menschliche Erben der überlegenen echsischen Hochkulturen und betrachten das Versklaven der Achaz als Beleidigung ihrer Wurzeln. Sie sind jederzeit bereit gegen Abdul und seine Familie vorzugehen und bieten sich somit in unterschiedlichen Konstellationen als Verbündete gegen das Handelshaus an. Zumindest, wenn den Helden die krallenförmigen, behandschuhten Finger und die zischelnden Stimmen ihrer verschleierte Unterstützer nicht zu unheimlich sind.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Abdul und seine Söhne kleiden sich standesgemäß und je nach Umfeld, in dem sie sich aufhalten, dabei tragen sie zumeist ein Schmuckstück, das den Schwertfisch zeigt. Ursprünglich das Abzeichen der Bande, der Abdul in jungen Jahren beitrug und deren Führung er später übernehmen sollte, trugen auch die meisten Söldner in Boromeos Brigade eine entsprechende Tätowierung am Unterarm. Unter den später angeworbenen Wachen des Handelshauses gilt es als besondere Anerkennung, ebenfalls die Schwertfisch-Tätowierung tragen zu dürfen. Im Übrigen ist der Schwertfisch aber auch offizielles Wappen des Handelshauses, mit dem Verträge besiegelt werden und der auf gelben Bannern die Handelsvertretungen in Selem, Charypso und Malkillabad erkennen lässt.

STRUKTUR UND ORGANISATION DES HANDELSHAUSES

Das Handelshaus ist offenkundig ein Familienunternehmen. Wie es nach Abduls Tod weitergehen wird, hängt in erster Linie davon ab, ob sich einer seiner Söhne bei der Nachfolge durchsetzen kann oder ob Streitereien die Zukunft bestimmen werden.

Unter den Handlangern, die für Bewachung und weitere Behandlung der Sklaven zuständig sind, finden sich mehrere Gefährten Abduls aus alten Söldnertagen.

Auch wenn sich Abdul häufig in Malkillabad aufhält, so laufen doch alle Geschäfte über Selem. Hier befindet sich ein geräumiges Herrenhaus im Stadtteil Khajramar in der Nähe der Karawanserei und des Rastullahbethauses. Es beherbergt mehrere herrschaftliche Verhandlungszimmer, weitere Repräsentationsräume sowie Gemächer für die Familienmitglieder. Direkt angrenzend liegen die Sklavenunterkünfte, wo sich auch Räume für die dauerhaft angestellten Wachen befinden. Die beiden Veteranen *Omar* (*978 BF, Holzbein, goldgierig) und *Rondriga* (*981 BF, behäbig, vorlaut) organisieren die

Bewachung und sorgen häufig persönlich dafür, dass widerpenstige Sklaven lernen, sich ihrem Schicksal zu fügen. Über die Jahre haben sie hier zahlreiche Techniken entwickelt, wie dem kostbaren Gut erhebliche Schmerzen zugefügt werden können, ohne es dauerhaft zu beschädigen und im Wert zu mindern.

Die Vertretungen in Charypso und Malkillabad dienen der Akquise und Verschickung von Sklaven, der Weiterverkauf findet bis auf seltene Ausnahmen aber immer über Selem statt. Piraten und einzelne Sippen der Beni Arrat werden auch gezielt nach bestimmten Typen von Menschen oder Achaz ausgesandt. Abdul hat jeden der drei Standorte einem seiner Söhne überantwortet, um zu prüfen, wer sich von ihnen am geschicktesten anstellt.

Abdul selbst widmet sich derzeit einem besonderen Vorhaben, das mit erheblichen Gewinnen verbunden sein könnte, der Akquise von Sklaven aus Uthuria. Seit er von Menschen mit olivgrüner Haut, unbekanntem Echsens und geheimnisvollen Vogelmenschen gehört hat, war ihm klar, dass mit solcher Ware Höchstpreise erzielt werden könnten. Dass entsprechende Andeutungen in Gegenwart finanzkräftiger Kunden mit Begeisterung aufgenommen wurden, hat ihn in dieser Auffassung nur bestärkt. Abdul bemüht seitdem intensiv seine alten Kontakte in Al'Anfa, bisher jedoch ohne Erfolg. Die zunehmende Erkundung des fernen Kontinents und der einsetzende Fernhandel werden seine Chancen auf uthurische Sklaven in den nächsten Jahren aber sicher erhöhen.

ANGEBOT UND PREISE

Derzeit liegen Mittelländer, die tatsächlich aus Horasreich oder Mittelreich stammen, aber nichts weiter können, selten unter 160 Dukaten, gut aussehende und junge Exemplare erzielen insbesondere bei alanfanischen Kunden leicht das Doppelte. Für Thorwaler, die dem Bild des haarigen und muskulösen Seefahrers entsprechen, können in der Regel mindestens 250 Dukaten erzielt werden. Für den Goblin Norf hat Abdul stattliche 405 Dukaten von einem Novadihairan erhalten, während ein Piratenkapitän aus Sylla 699 Dukaten in Türkisen für die Nivesin Eskola gezahlt hat. Die Achaz-Sklaven finden fast nur in Selem Absatz, dort werden aber für intakte und ausreichend unterwürfige Exemplare stets mehr als 300 Dukaten gezahlt. Für den Zwerg Grimmrosch aus dem Eisenwald hat Abdul sogar 2000 Dukaten erhalten, musste ihn aber zurücknehmen, nachdem sich dieser selbst nach regelmäßigem Auspeitschen geweigert hat, an den Belustigungen für seine neuen Selemer Herren teilzunehmen. Er hat ihn dann für einen Schleuderpreis von 90 Dukaten an eine aus Khunchom kommende Expedition ins Regengebirge verkauft.



WAS DENKT ... ÜBER ABDUL AL-MERSUKH

- Ein Al'Anfaner Kunde:** *Rastullah hin oder her, seine Ware ist ausgezeichnet, was soll mich da seine Seele kümmern.*
- Ein Novadi der Beni Arrat:** *Abdul al-Mersukh? Ein Rechtgläubiger! Ein Mann von Ehre! Natürlich mache ich mit ihm Geschäfte! Er zahlt gut.*
- Ein Selemmer Händler:** *Der alte Abdul war zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort, allerdings. Aber sein Sohn Ghulsev, der ist richtig tüchtig, ein echter Selem.*
- Ein charyptischer Pirat:** *Wenn du mich fragst, alles nur gespielt, dieser ganze Rastullahquatsch. Aber wenn die Turbanträger es ihm abnehmen, warum sollte er auf ihr Gold verzichten?*

WAS DENKT ABDUL AL-MERSUKH ÜBER...

- ... **Al'Anfa:** *Meine Heimat war nicht immer gut zu mir, aber sie hat mich gelehrt, welche Wege das Leben nehmen kann. Ich musste mich nur noch entscheiden, welchen ich gehen würde.*
- ... **die Novadis:** *Sie sind das auserwählte Volk Rastullahs und zu Recht stolz darauf.*
- ... **die Alten Familien in Selem:** *Es gibt ja viele Gerüchte über die Alten Familien in Selem, aber das hier ist eine schlichte Wahrheit: Es sind gute Kunden.*
- ... **Piraten der Charyptik:** *Unzuverlässige Geschäftspartner. Ohne Mesut wäre mit denen kaum Handel zu treiben. Umso wichtiger, dass er sich nicht von dieser Kapitänin um den Finger wickeln lässt.*

DAS HANDELSHAUS IM SPIEL

Abdul und Söhne ist ein normales Handelshaus. Die Sklaverei ist ohne Zweifel vielen Helden zuwider, doch im Süden Aventuriens in vielen Varianten verbreitet und keinesfalls ehrenrührig, geschweige denn verbrecherisch.

ALS FEIND DER HELDEN

Wenn die Helden an Sklaverei nichts auszusetzen haben, gibt es wenig Anlass, an den Geschäften des Handelshauses prinzipiell Anstoß zu nehmen. Doch auch dort, wo Sklaverei erlaubt und üblich ist, kommt es vor, dass Angehörige oder vormalige Eigentümer Abenteurer anheuern, um eine Sklavin oder einen Sklaven ausfindig zu machen, zurückzukaufen oder zu befreien. Während ein Freikaufen nur ausreichend Gold voraussetzt, gilt der Versuch Sklaven zu befreien in Selem, Charypso oder Malkillabad aber seinerseits als Verbrechen. Das Handelshaus wird also mit aller Härte und im Zweifel mit Unterstützung von Recht und Gesetz dagegen vorgehen. Zwar ist in Selem und vor allem in Charypso die Rechtspflege nur gering ausgeprägt, doch verfügt das Handelshaus wie geschildert über gute Kontakte und wird vermutlich viele Verbündete zumindest kurzzeitig mobilisieren können, um die Täter zu fassen und ihre Ware zurückzuerlangen. Sollten Helden bei einer direkten Konfrontation mit Abdul und Söhne unterliegen, werden sie vermutlich ihrerseits in den Warenbestand aufgenommen und weiterverkauft.

ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Wie viele Handelshäuser sind auch Abdul und Söhne mögliche Auftraggeber für Helden. Während Ausspionieren oder Sabotage eines Konkurrenten für die meisten Helden moralisch akzeptabel sein könnte, kommen die Bewachung von Sklaventransporten oder gar das Entführen von geeigneten Sklaven für viele allerdings nicht in Frage.

Aber auch Abdul persönlich könnte auf Helden zurückgreifen, um seine Söhne auszuforschen. Denn er ahnt bereits, dass sein Erbe nicht so harmonisch verteilt werden wird, wie es sich ein Vater wünscht. Dementsprechend versucht er Informationen zu sammeln, welcher Sohn wohl am würdigsten und geeignetsten ist, das Handelshaus zu erben.

Bei moralisch flexiblen Charakteren kann Abdul zudem eine gute Anlaufstelle sein, um einen besiegten Gegner nicht zu töten, sondern einer neuen Bestimmung zuzuführen und damit sogar etwas Gold zu verdienen.

Die Söhne Abduls sind wie geschildert sehr verschieden, so dass auch ein Bündnis mit ihnen sehr unterschiedlich ausfällt, insbesondere bei der Frage wie sie vorgehen, um ihren Vater zu beerben.

Mesut, Esmeralda und die charyptischen Piraten

Keiner seiner Brüder ist Mesuts Auffassung nach in der Lage das Handelshaus nach dem Tod ihres Vaters weiterzuführen. Okim hält er für einen unterwürfigen Tugendpinsel und Ghulsev für einen dekadenten Wichtigtuer. Sein Plan ist einfach. Sobald sein Vater stirbt, begibt er sich nach Selem, tötet Ghulsev und beansprucht das gesamte Erbe. Der aus Mesuts Sicht feige Okim wird sich dann schon fügen und dankbar sein, weiter in Malkillabad für das Handelshaus tätig sein zu dürfen.

Bisher hält er sich jedoch bedeckt und nur seine Geliebte Esmeralda kennt und unterstützt seinen Plan. Sollte es aber soweit sein, würde er sicher einige Piraten, Söldnerinnen und auch Helden anheuern, um seinen Plan in die Tat umzusetzen. Der Ausgang ist ungewiss, denn offensichtlich unterschätzt Mesut seine Brüder. In Selem wird er auf einige Gegenwehr stoßen und auch Okim wird sich weniger leicht einschüchtern lassen, als Mesut denkt.

Okim, Zefira und die Anhänger Rastullahs

Okim weiß von Ghulsevs Hinwendung zu den Lichtträgern des Roten Sterns und auch wenn er die wahren Kräfte hinter dem Kult nicht kennt, hat er seinen kleinen Bruder bereits aufgegeben. Mesut hingegen will er für die Aufgabe der Vertretung in Selem gewinnen und sich nach dem Tod Abduls das Geschäft mit ihm teilen. Mesut soll weiter mit den Piraten und wenn nötig mit Al'Anfa handeln, während Okim selbst den Hauptsitz des Handelshauses in Malkillabad führt.

Seine Schwester Zefira unterstützt ihn dabei, wobei sie zudem versucht, Okim davon zu überzeugen, stärker in den Handel mit Edelsteinen und Schmuck einzusteigen und die Sklaverei schrittweise aufzugeben. Das wiederum macht sich Ghulsev zu Nutze, der mit Zefira in regem Briefwechsel steht und sie bei diesem Vorhaben anscheinend unterstützt.



Okim könnte auf die Hilfe von Helden zurückgreifen, um mit Mesut Verhandlungen anzubahnen oder um den Kult zu erforschen, dem sich Ghulsev angeschlossen hat. Dabei könnte Zefira ihrem Bruder Ghulsev absichtlich oder aus Versehen Hinweise auf diesen Plan oder die Helden geben, was diese in große Gefahr bringen könnte.

Ghulsev und die Lichtträger des Roten Sterns

Ghulsev spinnt bereits eine komplexe Intrige, um seine Brüder zu beseitigen. In groben Zügen sieht sein Plan vor, Mesut nach Selem zu locken und dort von einer Gruppe Achaz töten zu lassen, den Auftrag zu diesem Mord aber seinem Bruder Okim in die Schuhe zu schieben. Schon jetzt hat Ghulsev über Zefira dafür gesorgt, dass sich ohne dessen Wissen einige

echsische Kristalle in Okims Besitz befinden, die ein bedeutendes Indiz für die schändliche Zusammenarbeit mit Echsengezücht darstellen.

Ginge Ghulsevs Plan auf, wäre Mesut beseitigt und Okim als Verbrecher und Echsenbündler verdammt. Der jüngste Sohn würde somit als einziger Erbe das Handelshaus weiterführen und über Zefira in Malkillabad sowie über Esmeralda in Charypso die Handelsverbindungen aufrechterhalten.

Das Oberhaupt der Lichtträger, der Erleuchtete des Roten Sterns, ist in diesen Plan eingeweiht und kann für die mordwilligen Achaz sorgen, die er im Namen Okims beauftragen wird. Auch Helden könnten hier an verschiedenen Stellen von Ghulsev eingesetzt werden. Natürlich wären sie anschließend als potentielle Mitwisser zu beseitigen, was einen Seitenwechsel einleiten dürfte.

GEHEIMNISSE IM HANDELSHAUS

SPÄTE RACHE

Izmaban saba Dscherid, Abduls Mutter und geborene Beni Selemjita, befand sich als junge Frau in alanfanischer Sklaverei, bis sie von Abduls Vater befreit wurde. Damals hat sie Rache geschworen und mit dem Handelshaus ihres Sohnes verfügt sie über ein Instrument, ihre Rache in die Hand zu nehmen.

So versucht sie bei bestimmten alanfanischen Familien Meuchler als Sklaven einzuschleusen, um dort Mitglieder, die ihr einst Unrecht taten, töten zu lassen. Als Ghulsev zuletzt einen Novadi an die Al'Anfanerin Jalinda Karinor verkauft hat, war dies zwar eine schwerwiegende Verletzung der Gebote Rastullahs, für Izmabans Pläne aber eine ausgezeichnete Chance. Der eingeschmuggelte Meuchler agierte äußerst geschickt und konnte Jalindas Vater töten, der Izmaban damals mehrfach verprügelt hatte. Zudem befreite er mehrere Sklaven und inszenierte seinen eigenen Tod, so dass keine Spuren nach Selem führten. Izmaban wird versuchen, noch ein halbes Dutzend Al'Anfaner auf diese Weise umbringen zu lassen.

ETIKETTENSCHWINDEL

Vor einigen Jahren kam Abdul in Bedrängnis, als er einer Selemer Adligen einen Mittelländer versprochen hatte, aber nach Ablauf der vereinbarten Frist keinen liefern konnte. Da viel Gold in Aussicht stand, ließ er sich dazu hinreißen, die Hilfe des Verwandlungsmagiers und Möchtegern-Chimärologen Otho von Lowangen in Anspruch zu nehmen, der sich in Selem niedergelassen hatte. Mittels eines TRANSMUTARE KÖRPERFORM verwandelte dieser einen Tulamiden in den gewünschten Mittelländer. Mit einem geringen Nachlass aufgrund der fehlenden Zunge konnte Abdul das Geschäft schließlich abschließen und hat bis heute keine Beschwerde vernommen. Doch der ruchlose Otho erpresst Abdul seitdem und fordert regelmäßig kleine Summen Gold. Zu wenig, um ihn beseitigen zu lassen, aber genug, um Abdul nicht mehr in Versuchung zu bringen, erneut einen Sklaven nach Maß anfertigen zu lassen.

DIE LICHTTRÄGER DES ROTEN STERNS

Der Kult, dem Ghulsev angehört, ist dem gierigen Feilscher Zholvar gewidmet. Derzeit besteht er aus einem Dutzend Anhängern, drei Akoluthen und dem Oberhaupt, dem Erleuchteten des Roten Sterns. Mit seiner Weihe zum Akoluthen hat Ghulsev bereits den ersten Kreis der Verdammnis beschritten, was sich sehr positiv auf seine Geschäfte ausgewirkt hat. Als Paktgeschenke wurden ihm die Gabe *Gier zu erzeugen* sowie die Fähigkeit *Lohnende Geschäfte* zuteil. Sein Dämonenmal ist ein blass-roter, sternförmiger Granat in der linken Handfläche, den er natürlich in reichverzierten Handschuhen versteckt.

Der Erleuchtete des Roten Sterns unterstützt Ghulsev bei der Übernahme des Handelshauses Abdul und Söhne, anschließend gedenkt er jedoch seinerseits die Gewinne aus dem Sklavenhandel einzustreichen und wird zu diesem Zweck beizzeiten eine Kopie von Ghulsev bei Otho von Lowangen in Auftrag geben.

SPURENSUCHE

Die Sklaven des Handelshauses Abdul und Söhne haben häufig sehr lange Wege hinter sich. So wurde der Goblin Norf zunächst von einigen Thorwalern nahe der nōstrischen Küste eingefangen. Anschließend wurde er in Chorhop verkauft, von dort nach Mengbilla und weiter für die Arena nach Al'Anfa gebracht. Aufgrund geringen Unterhaltungswerts wurde er einem Kapitän aus Charypso überlassen und kam schließlich über Mesut und Selem zum erwähnten novadischen Hairan. Die Nivesin Eskola zog zunächst aus freien Stücken durch das Bornland nach Festum und heuerte auf einem Schiff an, das in der Blutigen See überfallen wurde. So geriet sie in Gefangenschaft und wurde von einem Khunchomer Schmuggler erworben, der sie an eine Novadisippe verkaufte, von wo sie den Weg nach Malkillabad fand. Von dort gelangte sie über Okim nach Selem und zu dem Piratenkapitän aus Sylla.

Der Zwerg Grimmrosch wurde erst in Selem gefangen genommen, nachdem er mehrmals Echsenmenschen auf offener Straße angegriffen hatte. Über das Schicksal der Expedition ins Regengebirge und damit über Grimmroschs Verbleib ist jedoch nichts bekannt.



Handlanger des Handelshauses Abdul und Söhne

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11

FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 5

Säbel:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Schlagring:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6(A)+3 **DK** H

LeP 32 **AuP** 32 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 4 **GS** 7

Häufige Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft, Zäher Hund / Aberglaube 6, Goldgier 6, Sucht (diverse Rauschkräuter)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf (Bornländisch oder Hammerfaust), Ortskundig (Selem)

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Schwimmen 6, Fesseln/Entfesseln 7

Erfahrener Kämpfer aus alten Söldnertagen: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +2, MU+1, KO+1, KK+1, Finte, Niederwerfen

Kampfverhalten: Wie die meisten Straßenschläger versuchen auch die in Diensten des Handelshauses durch wuchtige Angriffe schnell die Oberhand zu gewinnen. Misslingt diese Taktik und droht eine Niederlage, ziehen sie sich zurück.



HORASKAISERLICHER HAUSORDEN VOM HEILIGEN BLUTE

„Mit dem heutigen Tage begrüßen wir die Gemeinschaft des Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blute im Kreise der Gemeinschaft des Lichts. Wir nehmen die treuen und gläubigen Mannen und Frauen des Ordens mit offenen Armen auf und strecken ihnen unsere Hand entgegen, auf dass sie künftig für das Wohl des Herrn Praios auf Dere Sorge tragen werden.

Von nun sind die Ämter des Wahrers des Blutes und des Wahrers der Ordnung Bosparan miteinander verschmolzen,

auf dass dieser fortan mit den Obliegenheiten des Ordens vertraut ist. Um die alltäglichen Aufgaben und Pflichten kümmere sich der Großkomtur. In dieses verantwortungsvolle Amt berufe ich Teucras Irian Dorgando Schwarzenstamm de Solstono. An ihm wird es sein, die bisherigen Ämter innerhalb des Ordens zu bestätigen oder nach Absprache neu zu vergeben.“

— Auszug aus der Rede von Staryun Loriano, dem Wahrer der Ordnung Bosparan, im Praios 1029 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Die Heilig-Blut-Ritter sind ein horaskaiserlicher Hausorden, der in Predigten das Wort des Erzalveraniars Horas verbreitet. Der Hausorden ist in die liebfeldische Praioskirche eingebunden und dient dem Wahrer der Ordnung Bosparan als persönliche Garde. In den Reihen der Ritterschaft gibt es immer noch Mitglieder, die den ‚alten Tagen‘ des Ordens vor der Einbettung in die Kirche des Götterfürsten nachtrauern.

Gebräuchliche Namen: Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blute, Heilig-Blut-Ritter, Horasorden

Wappen: kelchförmige Glyphe des Horas in Gold auf scharlachrotem Grund

Wahlspruch: *Sanguinem custodimus* (bosp.: „Wir bewahren das Blut.“)

Herkunft: kurz nach 0 BF als Geheimgesellschaft

Persönlichkeiten: **Khadan Varsinian Firdayon** (*1022 BF, Horas und Gebieter der Vier Unverzehrten Siegel), **Staryun Loriano** (*969 BF, Wahrer der Ordnung Bosparan und des Heiligen Blutes), **Teucras Irian Dorgando Schwarzenstamm de Solstono** (*991 BF, Großkomtur), **Gismondo ya Fiammingo** (*999 BF, Komtur, Vorsteher des Vinsalter Horastempels), **Cesara della Carenio** (junge Ordensritterin), **Landor Spillaton** (Akoluth der Praioskirche und Großknappe), **Sulvodan ya Piccionoro** (Ritter vom Heiligen Blute und Magus der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis)

Personen der Historie: **Timor Horathio Firdayon** (*992 BF, ehemaliger Großmeister), **Julfo von Faldo-ret** (*960 bis ☉ 1028 BF, Großkomtur), **Walbrecht von Bethana** (*957 bis ☉ 1028 BF, Komtur und einflussreicher Vorsteher des Vinsalter Horastempels)

Beziehungen: groß (Horasreich), außerhalb hinlänglich

Finanzkraft: sehr groß (durch zahlreiche ‚Spenden‘ und das angehäuften Vermögen früherer Tage)

Zitat: „Mit der neuen Leitung durch die Praioskirche ist unser Orden nun noch ein Stück seinem wahren Platz näher gekommen – näher an den Horas, näher an Praios.“
— Cesara della Carenio

Niederlassung: Horasia (Hauptsitz), Vinsalt (Tempel), Schreine und Kapellen im ganzen Horasreich

Besonderheiten: Der Orden ist nach wie vor ein Sammelbecken unterschiedlichster Richtungen: Aufrichtige Gläubige gehören ebenso zu den Mitgliedern wie überzeugte Horaspatrioten und Fanatiker, die nach wie vor an der Göttlichkeit festhalten. In den Reihen der Mitglieder finden sich auch noch immer korrupte Individuen, die sich an Spendengeldern bereichern oder ihr Amt für Betrügereien missbrauchen. Zudem besitzt der Orden geheime Schatzkammern in Vinsalt und Horasia, die ihres Gleichen suchen.

Größe: rund 200



GESCHICHTE

Die Geschichte der Heilig-Blut-Ritter ist zwar wechselhaft, lässt sich aber bis kurz nach Bosparans Fall (**0 BF**) zurückverfolgen. In jenen ungewissen Jahren nach dem Ende der Horaskaiser bildete sich eine Geheimgesellschaft, die das alte Wissen über die Blutlinien der Horaskaiser bewahrte und dies als ihre Aufgabe ansah. Unter der Garether Herrschaft (**0 BF bis 744 BF**) agierte die Geheimgesellschaft weiterhin verdeckt, da eine Enttarnung auf jeden Fall vermieden werden musste. Im Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes (**744 BF bis 752 BF**) hielt man sich ebenfalls zurück, da das Ergebnis noch offen war und eine zu schnelle Offenlegung der Gemeinschaft sich schädlich hätte erweisen können. Unter Königin *Amene II.* (**912 BF bis 939 BF**) trat die Gemeinschaft erstmals an die Öffentlichkeit, um sich am wieder aufblühenden Horaskult zu beteiligen.

Einmal in der Öffentlichkeit, gelang es den eloquenten Rednern der Geheimgesellschaft schnell Fuß zu fassen und eine ansehnliche Anhängerschaft zu generieren. Fast schien es, als habe ein Teil der Bevölkerung nur darauf gewartet, vom Glanz des Horas und seiner Taten zu hören.

Um die Erwartungen zu erfüllen und weiter an Einfluss zu gewinnen, schmückten sich die Mitglieder in scharlachroter Kleidung, die immer ornamentaler wurde. Die Namenswahl der ehemaligen Geheimgesellschaft deutet bis heute ihr ursprüngliche Ziel, den Schutz des heiligen Blutes, an: die Heilig-Blut-Ritter. Die anwachsende Beliebtheit machte nicht nur das Kaiserhaus auf die Gemeinschaft aufmerksam, auch fanden Individuen den Weg in die Reihen der Ritterschaft, die ihre ganz eigenen Ziele verfolgten. Der stete Zulauf neuer Mitglieder und das naturgegebene Verlieren alter Mitglieder führten letztlich dazu, dass aus der einstigen Geheimgesellschaft ein horaspatriotischer Kriegerbund wurde, der sein eigentliches Ziel schnell aus den Augen verlor.

Einen deutlichen Aufstieg erlebten die Heilig-Blut-Ritter unter dem *Haus Firdayon*. Mit der Ernennung von Amene der Großen zur Horas im Jahre **1010 BF** rückten die Heilig-Blut-Ritter näher an die kaiserliche Familie. Im selben Jahr stieg *Timor Firdayon* zum Komtur vom Heiligen Blute auf. Wenngleich er den Orden nicht leitete, nutzte der Spross der Horas seinen Einfluss auf die Ordensführung geschickt aus, für manchen war Timor schnell der heimliche Anführer der Ordensgemeinschaft. So entwickelte sich der Orden beständig zu einer gewinnträchtigen Scharade. Timor als Anhänger des Phex gebrauchte den Orden zu seinen eigenen Zwecken, so dass die offizielle Fassade der Gemeinschaft zwar bestehen

blieb und ein Großteil der Mitglieder weiterhin an seinen alten Zweck glaubte, aber in Wahrheit verfolgte der Sohn der Kaiserin gänzlich andere Ziele.

Zum Erreichen seiner Ziele baute Timor – andere verwenden den Begriff blähte – die Ordensstruktur aus. Um den ‚weltlichen‘ Bereich kümmerten sich fortan *Comtureien*, die sich an den Provinzen orientierten, die sich in *Dekanate* und *Castellaneien* unterteilten. Um die ‚geistlichen‘

Aspekte kümmerten sich die *Concilien*, *Cancelleien* und *Dezernate*. Je größer der Orden wurde, desto mehr entfremdeten sich einige Mitglieder von ihm und nutzten ihren Einfluss aus, um die eigenen Gelüste und Bedürfnisse in Form blitzender Dukaten zu befriedigen. Die für Außenstehende irritierend und unübersichtlich wirkenden Hierarchien mit ihren Zuständigkeitsüberschneidungen waren von Timor gewollt, denn als einer der wenigen behielt er den Überblick und konnte so seinem eigentlichen Plan nachgehen.

1015 BF erlangte Timor die Würde des Großcomturs und stand somit, stellvertretend für seine Mutter, der Ritterschaft vor. **1020 BF** wird die Verbindung mit dem Kaiserhaus perfekt, als Amene die Heilig-Blut-Ritter zum Horaskaiserlichen Hausorden ernennet. Im selben Jahr wird im Monat des Götterfürsten die bis heute gültige Fassung des *Heiligen Horariums* auf Geheiß von Amene-Horas niedergelegt. Seitdem gilt Horas als Schutzheiliger des Lieblichen Feldes und Gesandter der Zwölfgötter.

In den Jahren des liebfeldischen Thronfolgekriegs (**1028-1030 BF**), der nach dem Tod Amenes ausbrach, kämpften die Heilig-Blut-Ritter treu an der Seite ihres damaligen Großmeisters Timor Firdayon und stellten bis zum Ende der Auseinandersetzung um den Thron des Horas auch dessen Leibgarde. Der zwei Jahre andauernde Konflikt kostete viele Mitglieder das Leben, so dass sich vor allem die Reihen der unteren Ordensränge deutlich ausgedünnt hatten.

Im Praios **1029 BF**, inmitten des Thronfolgekriegs, nahm Timor-Horas als amtierender Großmeister des Ordens über Mittelsmänner Kontakt zum Wahrer der Ordnung Bosparan, *Saryun Lorian*, auf. Denn Ziel des Wahrers war und ist immer noch der Ausbau Vinsalts zum neuen Zentrum der Praioskirche. Timor bot Saryun Lorian den *Orden vom Heiligen Blute* an, dessen Eingliederung in die liebfeldische Kirche des Götterfürsten ein Meilenstein für Saryuns Vorhaben bildete. Nach einigen Treffen einigten sich die beiden Männer: Die Heilig-Blut-Ritter unterstanden nunmehr persönlich dem Wahrer der Ordnung Bosparan, während dieser im Gegenzug die Kaiserwürde Timors anerkannte.





DIE HEILIG-BLUT-RITTER HEUTE

Die Eingliederung der Heilig-Blut-Ritter in die Praioskirche brachte so manche Veränderung mit sich, die auch den veränderten Machtstrukturen im Lieblichen Feld geschuldet war. Als erstes löste Saryun Loriano die zweigeteilte Struktur des Ordens auf, so dass die *Comtureien*, *Cancelleien* und alle weiteren ‚weltlichen‘ wie ‚geistlichen‘ Unterteilungen nunmehr der Vergangenheit angehören. Als Kirchenorden der Praioskirche ist diese für die geistlichen Angelegenheiten der Ritterschaft zuständig, und diese Riten verkörpert der *Wahrer der Ordnung Bosparan* als *Wahrer des Blutes*.

Wie beim Adlerorden führen die Vereinfachung der Ordensstruktur und ein klar umrissenes Aufgabenprofil zu einer Verbesserung der Effektivität, da die Heilig-Blut-Ritter sich nun um ihre originären Aufgaben kümmern können. Als neuer Schwertarm der liebfeldischen Praioskirche sichern sie zudem den Einfluss der Kirche im Horasreich, die nun über einen in der Bevölkerung beliebten und angesehenen Kader aus bisweilen recht einflussreichen Männern und Frauen verfügt. Die Loyalität des Ordens zur neuen Führung ist derzeit noch zweigeteilt: Einige Altmitglieder trauern noch den alten Zeiten nach und können beziehungsweise wollen sich nicht uneingeschränkt mit den Idealen Praios' identifizieren. Viele der jüngeren Mitglieder sehen in dem Umschwung die Gelegenheit gekommen, etwas im Orden bewirken zu können und die bisher gefestigten Strukturen zu durchbrechen.

Viele der alten Niederlassungen sind erhalten geblieben, so dass der Orden über ein gutes Netzwerk innerhalb des Horasreiches verfügt. Hinzu kommen die Tempel des Götterfürsten, in denen der Gläubige neben goldenen Roben nun auch vermehrt der Farbe Scharlachrot begegnet.

Der Hauptsitz des Ordens liegt in Horasia, damit er am Hofe des Horas eine stete Präsenz zeigen kann und dieser nicht den Einflüsterungen anderer Gemeinschaften erliegt. Vor allem aber ist es die vornehmste Pflicht, den Träger des Blutes zu bewachen, in dessen Adern das Blut des Reichsbegründers fließt. Dass man dabei natürlich auch die eigenen Interessen vertritt, versteht sich von selbst. Der Tempel in Vinsalt fungiert gewissermaßen als Zweitsitz, denn er ist nicht nur der größte seiner Art, sondern steht auch in der größten Stadt des Lieblichen Feldes.

Die Heilig-Blut-Ritter stehen dem im Lieblichen Feld propagierten *Prinzipismus* offen gegenüber. Die magische Zunft besitzt im Horasreich traditionell ein gutes Ansehen, und warum sollte man daher fähige Spezialisten aus den eigenen Reihen ausschließen? Engstirnige Geisteshaltungen gehören für viele Heilig-Blut-Ritter eher nach Weiden oder andere Regionen des Mittelreiches. Die Aufnahme eines magisch begabten Mitglieds ist für den Orden nichts verwerfliches, zumal ohnehin erst seit kurzem ein Praiosgeweihter dem Orden vorsteht und man keine jahrhundertealten Ressentiments gegenüber der Magie gepflegt hat wie andernorts.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Als Orden der *Praioskirche* ist die Kirche des Götterfürsten nicht nur der erste Verbündete, sondern auch der mächtigste, steht hinter ihr doch der *Wahrer der Ordnung* selbst. Die Rolle der Praioskirche als Verbündeter ist allerdings auf das Liebliche Feld begrenzt. Die Verehrung des Horas, die Überhöhung des Lieblichen Feldes und der Weg des *Prinzipismus* sind nur einige Gründe, weshalb der Orden innerhalb der Kirchengemeinschaft umstritten ist. Selbst von Praioten können Heilig-Blut-Ritter nicht auf unbedingten Beistand hoffen, wenn sie sich auf einer Mission außerhalb des Horasreich befinden. Auch die Haltung der *Heiligen Inquisition* gegenüber dem Orden ist noch nicht abschließend geklärt. Der Wahrer der Ordnung hat bereits mehr als einen Legaten nach Gareth geschickt, um die Angelegenheit klären zu lassen, doch bislang schweigt sich die *Stadt des Lichts* zu der Thematik aus.

Die Heilig-Blut-Ritter sind nach wie vor ein Horaskaiserlicher Hausorden, auch wenn die Leitung über den Orden nun in den Händen des Wahrers der Ordnung Bosparan liegt. Die *Firdayons* üben somit derzeit keinen Einfluss auf den Orden aus – zumindest nicht direkt. Beinahe alle Mitglieder der kaiserlichen Familie gehören dem Hausorden an, auch wenn sie nur besondere Ehrentitel tragen. Letztlich ist es eine Frage der Tradition, mit der man dem Hausorden seine Anerkennung zeigt und diesen an das Kaiserhaus bindet. Somit sind die einzelnen Mitglieder aufgrund ihres Ranges innerhalb des Ordens durchaus in der Lage, den Kurs des Ordens ein wenig mitzusteuern. Auf der anderen Seite kann dies nicht zu offensichtlich geschehen, will man es sich nicht mit der Praioskirche verderben. Als Ordensangehörige sind die *Firdayons* nun allerdings auch an die Praioskirche gebunden, da ihre Loyalität bis zu einem gewissen Maße nun der Kirche des Götterfürsten gilt.

Das Verhältnis zum *Adlerorden* tendiert traditionell zwischen bestenfalls gespalten und angespannt. Beide Gemeinschaften wännen sich in der ersten Reihe: Die Heilig-Blut-Ritter, weil sie den Horas verehren, schützen und sein Ansehen in der Bevölkerung mehren; der Adlerorden als handelnde Stütze des Reichs, der letztlich für die Integrität und Sicherheit des Lieblichen Feldes sorgt. Der Adlerorden zweifelt, wenn auch nur hinter vorgehaltener Hand, an der Loyalität der Heilig-Blut-Ritter, die er als Diener zweier Herren ansieht und nicht abzusehen ist, wem der Orden im Zweifelsfall folgen würde. Diese Bedenken werden jedoch hinten angestellt, wenn gegen Feinde des Horas vorgegangen wird. Auch wenn die Zusammenarbeit dann von Erfolg gekrönt ist, so beäugt man sich immer noch misstrauisch. Konflikte zwischen den beiden Gemeinschaften löst man immer noch gerne in Duellen, auch wenn diese auf Wunsch des Horas eigentlich nicht mehr stattfinden sollen. Da die Abneigung der Comtessa Conneta gegenüber derlei Händel hinreichend bekannt ist, finden diese nur noch nach Absprache an ‚geheimen Orten‘ statt, wenngleich diese in beiden Gemeinschaften bekannt sind.



Die *Ritterschaft des Roten Drachen* bäugt die Heilig-Blut-Ritter schon alleine deshalb aufmerksam, weil sie sich, wie der Adlerorden auch, am Hofe des Horas und somit in der unmittelbaren Umgebung des Herrschers des Lieblichen Feldes aufhalten. Teucas de Solstono, der amtierende Großkomtur der Heilig-Blut-Ritter, sympathisiert durchaus mit den Zielen der Famerlorianer, allerdings sieht er sie mit dem Zynismus seiner Erfahrung bereits verenden. Zudem sorgt das heißblütige und kriegerische Auftreten der Famerlorianer zu Spannungen, da es sich nicht mit dem betont würdevollen und zeremoniellen Auftreten der Heilig-Blut-Ritter vereinen lässt.

Durchweg unvoreingenommen steht der Orden zu den *Ucuriaten*, gehören sie ebenfalls der Kirche des Praios an und geht von ihnen angesichts ihrer Unparteilichkeit keinerlei Bedrohung aus. Der *Kronkonvent* ist insgeheim froh über die Umstrukturierung innerhalb der Heilig-Blut-Ritter und ihre Aufnahme in die Praioskirche, da das Kaiserhaus angesichts der nur noch nominellen Führung des Ordens nun über ein Machtinstrument weniger verfügt. Solange sich der Heilig-Blut-Orden nicht in die Belange des Kronkonvents einmischt, steht dieser dem Orden sogar recht positiv gegenüber, befürchtet man angesichts des klugen und überlegten Vorgehens des Wahrers der Ordnung ohnehin keinen unrechtmäßigen Einsatz der Ritterschaft. Einige einflussreiche Adlige sind allerdings mehr als nur unzufrieden: Sie haben sich im Orden hochgekauft und diesen als Einnahmequelle betrachtet, die ihnen nunmehr wegzubrechen droht.

Das Volk respektiert und achtet die Heilig-Blut-Ritter, verkörpert die Ritterschaft doch den Glanz des Horas. Die Messen geben dem einfachen Volk zudem das Gefühl der Nähe zum unnahbaren Horas und stiften eine ebenso wichtige wie wertvolle Verbindung zum Herrscher und neuerdings auch zur Praioskirche.

Zu den Feinden der Heilig-Blut-Ritter zählen alle *Gegner des Horas* und der liebfeldischen Praioskirche. Die erbittertsten Feinde sind die fanatischen *Puristen*, die den Prinzipismus strikt ablehnen und der alten Lehre des Praios folgen, die Magie verdammt und die Vermengung von Staat und Kirche im Horaskult ablehnt. Da die Puristen selbst vor Attentaten nicht zurückschrecken und der Tod des Horas sowie des Wahrers der Ordnung Bosparan ihre erklärten Ziele sind, werden sie von den Heilig-Blut-Rittern erbittert verfolgt. In besonderen Fällen arbeiten hier die Heilig-Blut-Ritter und der Adlerorden Hand in Hand. Gefangene Puristen können auf keinerlei Gnade hoffen, ihnen steht die Folter mit anschließender Hinrichtung bevor. Selbiges gilt für alle *Verschwörer* gegen den Horas und die Praioskirche, auch die *Anhängerschaft des Namenlosen*, so die Heilig-Blut-Ritter ihrer habhaft werden können, was eher selten der Fall ist.

STRUKTUR

Mit der Eingliederung in die Praioskirche erfuhr der Hausorden vom Heiligen Blute eine Neuordnung seiner Ränge, die sich allerdings schon in den Jahren zuvor abzeichnete. Trotz der Umgestaltung ist die Hierarchie klar vorgeben: Die oberen Ränge sind fest an weltliche Titel oder Herkunft gebunden, weshalb ein Aufstieg nur bedingt möglich ist. Anders

als der Adlerorden belohnen die Heilig-Blut-Ritter Leistung somit deutlich eingeschränkter, was bisweilen zu Verbitterung einzelner Mitglieder führt.

Das nominelle Oberhaupt des Ordens ist der *Horas* als *Gebietler der Vier Unverzehrten Siegel*, „in dessen Adern das heilige Blut des Reichsgründers fließt.“ Damit ist der Horas zugleich Diener der Tradition und Ausführer des göttlichen Willens. Die eigentliche Macht über den Orden liegt allerdings in den Händen des *Wahrers des Heiligen Blutes*. Der *Wahrer des Heiligen Blutes* ist seit 1029 BF in Personalunion mit der Würde des *Wahrers der Ordnung Bosparan* verschmolzen.

Um die täglichen Angelegenheiten und Aufgaben kümmert sich der *Großkomtur vom Heiligen Blute*, der vom Wahrer bestimmt wird. Nur ihm und dem Horas ist er Rechenschaft schuldig, wobei letzterer diese wahrscheinlich nie einfordern wird. Der Großkomtur ernennt die *Komture vom Heiligen Blute*, die ebenso wie die *Ritter vom Heiligen Blute* nobilitiert sind beziehungsweise es für einen solchen Rang sein müssen. Die Anzahl der Komture ist seit der Eingliederung der Heilig-Blut-Ritter in die Praioskirche angestiegen, da nunmehr sämtliche Tempelvorsteher des Praios im Lieblichen Feld ebenfalls den Titel eines *Komturs* tragen. Allerdings macht bislang kaum ein Tempelvorsteher von diesem Titel und den damit verbundenen Befugnissen Gebrauch. Sieht man von den kirchlichen Komturen einmal ab, gehören die Ritter und Komture ausschließlich dem Niederadel des Horasreiches an, auch wenn es keine Bestimmung gibt, die Mitgliedern des Hochadels die Mitgliedschaft untersagt. Allerdings ist der Rang eines Ritters mit zu wenig Prestige verbunden, als dass ein Hochadliger einen derartigen Titel führen würde.

Den stärksten Rang bilden die *Knappen*, die sich in *Großknappen vom Heiligen Blute* und *Knappen vom Heiligen Blute* aufteilen. Der Aufstieg zum Großknappen erfolgt dabei nicht automatisch, sondern man muss jahrelang pflichtbewusst und aufopferungsvoll seinen Dienst erfüllt haben. Nicht minder wichtig ist das Wohlwollen eines höher gestellten Ordensmitgliedes, das als Fürsprecher und Bürge fungiert. Die Ernennung nimmt ein Komtur vor, in außergewöhnlichen Fällen oder zu besonderen Festakten der *Wahrer der Ordnung* selbst. Die Mitgliedschaft bei den Heilig-Blut-Rittern steht prinzipiell jedem Bürger und jeder Bürgerin des Horasreichs offen. Dazu muss man bei einem Komtur vorstellig werden, der nach einem ersten Gespräch ein Empfehlungsschreiben aufsetzt, welches an den Hauptsitz in Horasia geschickt wird. Anders als in früheren Jahren reicht eine gewisse ‚Spende‘ an den Orden für eine Aufnahme längst nicht mehr aus, auch wenn es immer noch zu derartigen Vorgängen innerhalb des Ordens kommt. Die Tempelvorsteher des Praios legen weit mehr Wert auf die Glaubensfestigkeit und Aufrichtigkeit der Anwärter als deren Dukatenbeutel.

Wird dem Ansinnen eines Anwärters entsprochen, durchläuft dieser als Horaspige eine Ausbildung, in der er alle Choräle und feierlichen Gesänge zu Ehren Horas' und Praios' sowie den genauen Inhalt des *Heiligen Horariums* lernt. Je nach Herkunft ist der weitere Ordensweg vorgezeichnet, so dass noch verschiedene Lektionen für die folgenden Tätigkeitsfelder folgen. Neben Unterweisungen im Schwertgang kann dies eben-



so gut die Ausbildung in der Kunst der Rede sein. Die Zeit als Horaspige dauert zwischen einem und drei Jahren. Wann aus dem Pagen ein Knappe oder Ritter wird, entscheidet sich je nach Lernfortschritt oder zusätzlichen ‚Spenden‘, die immer noch unter der Hand gezahlt werden. Den Abschluss der Zeit als Page bildet die sogenannte Weihe, die alljährlich am 7. Praios in einer feierlichen Zeremonie in Horasia stattfindet. Den Treueeid auf den Orden nimmt der *Wahrer des Heiligen Blutes* den Neulingen am Ende eines Gottesdiensts im Gruppengebet ab.

Der *Wahrer des Heiligen Blutes* sieht in dem Orden eine gute Gelegenheit, verdiente Recken an die liebevolle Praioskirche zu binden, indem er sie als Dank für ihre Taten zu Mitgliedern der Heilig-Blut-Ritter ernennt. Als solche sind sie zur Verschwiegenheit verpflichtet, wodurch es einfacher ist, leidige Kenntnisse vor der Öffentlichkeit zu verbergen.

ORDENSLEBEN UND AUFGABEN

Alle Ordensmitglieder sind unmittelbar in die Angelegenheiten des Ordens eingebunden. Anders als in anderen Gemeinschaften gibt es bei den Heilig-Blut-Rittern keine zeitlich beschränkte Mitgliedschaft: Entweder steht man dem Orden mit all seiner Zeit und seinen Fähigkeiten zur Verfügung oder nicht. Die Zugehörigkeit zum Orden endet somit erst mit dem Tod und man stellt sich voll und ganz in den Dienst des Ordens.

Je nach Rang sind die Aufgaben, die es zu bewältigen gilt, höchst unterschiedlich. Die höheren Ämter halten Lesungen sowie Zeremonien zu Ehren des Horas und stehen Kapellen und, sofern praiosgeweiht, Tempeln vor. Die niederen Ränge kümmern sich um die alltäglichen Aufgaben, andere versehen ihren Dienst als Ehrengarde in einem Praiostempel oder an besonderen Orten wie in der Grabkapelle der Großen Kaiserin zu Horasia, in welcher Kaiserin Amene und ihr Gemahl Sirlan in einem Doppelsarkophag bestattet sind. Die wehrhafteren Ordensmitglieder begleiten Geweihte als Begleitschutz durch das Liebliche Feld und außerhalb der Landesgrenzen oder dienen dem Wahrer der Ordnung als persönliche Garde und Schwertarm gegen Kirchenfeinde.

Am Kaiserhof in Sangreal ist stets eine Abordnung der Heilig-Blut-Ritter vorhanden, um den Horas zu schützen und die Einflussnahme anderer Gemeinschaften auf den Regenten nicht zu groß werden zu lassen. Der Abteilung steht in der Regel ein Komtur oder ein besonders verdienter Ritter vor.

Ein Austritt aus dem Orden ist unter besonderen Bedingungen durchaus möglich, wenn auch unüblich, da man mit dem Ablegen des scharlachroten Wappenrocks auch einen nicht unerheblichen Teil der Anerkennung durch die Bevölkerung verliert. Gerade dieses Ansehen hat schon so manches Ordensmitglied dazu bewogen, dem Orden weiterhin zu dienen.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Die dominierenden Farben der Heilig-Blut-Ritter sind scharlachrot und golden, und an diesen sind die Ordensmitglieder selbst in einer großen Menschenmenge leicht zu erkennen. Die meisten Mitglieder bevorzugen Waffenröcke mit der kelchförmige Glyphe des Horas in Gold auf der Brust. Bei Predigten werden Talare getragen, bei gesellschaftlichen Anlässen verdeutlicht eine prunkvolle Schärpe die Zugehörigkeit zur Ritterschaft. Unabhängig vom Rang darf jedes Ordensmitglied alle drei Kleidungsstücke tragen, doch fallen diese mit jeder Rangstufe pompöser aus. Ab dem Ritter sind goldene Borten und Applikationen erlaubt, die dem individuellen Geschmack des Trägers entsprechen – und die sein Geldbeutel erlaubt. So kann es durchaus sein, dass die Kleidung eines vermögenden Ritters imposanter ausfällt als die eines Komturs. Ab dem Ritterrang ist ein scharlachroter Umhang erlaubt, auf dessen Rücken das Wappen des Ordens prangt. Den unteren Rängen ist ein einfacher, ebenfalls scharlachroter Überwurf gestattet.

Die bevorzugten Waffen sind Rapier oder Degen, beide werden oftmals mit Linkhand kombiniert. Die Knappen benutzen zudem gerne verzierte Hellebarden, die sie mit Geschick einzusetzen wissen. Sollte ein Mitglied andere Waffen beherrschen, so sind auch diese zugelassen. Bei gefährlichen Missionen und als Begleitschutz tragen die Heilig-Blut-Ritter eine Armbrust oder gar eine Balestra bei sich. Unter dem Wappenrock tragen sie mitunter einen unauffälligen Gambeson, bei heiklen Einsätzen schützt man sich bevorzugt mit einem polierten Kürass.

WAS DENKT/DENKEN ... ÜBER DIE HEILIG-BLUT-RITTER

Der Adlerorden: *„In ihren scharlachroten Roben und Talaren sehen die Heilig-Blutler zwar ganz schmuck aus, aber sie sollten endlich einmal das Schwert ergreifen, um ihren vollmundigen Worten auch Taten folgen zu lassen. Mit einer Kerze und einem Buch in der Hand kann man schließlich keine Reichsfeinde besiegen.“*

Puristen: *„Verräter an der Lehre des Herrn Praios, die sich dem Irrweg des Prinzipismus angeschlossen haben und nur eine Mirhamionette von Staryun Loriano sind. Wie ihr neuer Herr haben auch sie den Tod verdient, denn wer gegen die göttlichen Gesetze des Praios verstößt, muss bestraft werden.“*

Das Volk: *„Die Heilig-Blut-Ritter wachen über den Horas. Sie sehen sehr schmuck in ihren Talaren und Waffenröcken aus. So freundlich sie auch sein mögen, mit Feinden des Horas oder der Praioskirche sollten sie kurzen Prozess machen. Aber wäre es nicht schön, wenn unser kleiner Alerico eines Tages auch den scharlachroten Wappenrock tragen würde?“*



WAS DENKEN DIE HEILIG-BLUT-RITTER ÜBER...

- ... **den Adlerorden:** „Sie halten sich für die wahren Beschützer des Reiches und des Horas, doch sollten sie auch dem unsterblichen Horas ihre Ehre erweisen. Wir dürfen sie nicht unterschätzen, wenn wir ihnen entgegentreten oder sie auf ihren rechtmäßigen Platz verweisen. Aber Angst ist dabei vollkommen unangebracht. Immerhin steht hinter uns die Kirche des Praios und die des Horas!“
- ... **Puristen:** „Ketzer, Verrückte und Verräter! Sie verstehen die Lehren der Kirche nicht und schrecken auch vor feigen Verbrechen nicht zurück. Sie gehören verfolgt und auf den Scheiterhaufen gebracht, auf das sie dort Praios' Gnade erfahren. Sie müssen mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln zur Strecke gebracht werden!“
- ... **das Volk:** „Solange das Volk an die Allmacht von Horas und Praios glaubt, hat es von uns nichts zu befürchten. Einigen von ihnen muss man erst noch den rechten Weg weisen oder sie überzeugen – und wer könnte dies besser als wir?“

BEDEUTENDE MITGLIEDER

In den Reihen der Heilig-Blut-Ritter finden sich mitunter illustre wie auch glaubensfeste Mitglieder, von denen sich einige ganz besonders hervortun:

☛ **Khadan Varsinian Firdayon:** Der *Horas* und *Gebierter der Vier Unverzehrten Siegel* (*1022 BF) steht der Ordensgemeinschaft als höchste Instanz derzeit nur nominell vor, da er sich nicht in die Ordensangelegenheiten einmischt.

☛ **Staryun Loriano:** Der intelligente und hoch gebildete *Wahrer der Ordnung Bosparan und des Heiligen Blutes* (*969 BF, klein, grauer Spitzbart, wache Augen, eindringliche Handgesten) steht dem Orden seit seiner Eingliederung in die Praioskirche vor. Als Begründer des *Prinzipismus* hat er sich innerhalb seiner Kirche nicht nur Freunde geschaffen, doch damit kann der machtbewusste Mann leben.

☛ **Teucras Irian Dorgando Schwarzenstamm de Solstono:** Der Großkomtur und Herr von Solstono (*991 BF, rotblonder Bürstenhaarschnitt, bartlos, von Furchen und Narben durchzogenes Gesicht, eindringliche Stimme) ist ein verdienter Kämpfer, der in der *Horas*legion diente und in der Dritten Dämonenschlacht gegen Borbarad stritt. Die Kämpfe hinterließen ihre Spuren: Ein leicht steifes Bein und die stets behandschuhte Rechte sind nur die äußerlichen Narben, die inneren sind tief verborgen. Nach einigen Jahren als *Condottiere* fand er im reformierten Orden eine neue Heimat, die er gegen alle äußeren wie inneren Feinde verteidigen wird.

☛ **Gismondo ya Fiammingo** (*999 BF, früh ergrautes Haar mit sorgfältig gestutztem Bart, eitel, pflegt zahlreiche Kontakte in alle Gesellschaftsschichten) ist der Nachfolger des beinahe legendären Walbrecht von Bethana, der über Jahrzehnte dem *Vinsalter Horastempel* vorstand. Als bestens vernetzter *Protegé* folgte Gismondo seinem Mentor im Amte und wurde noch vor der Übernahme der Ordensleitung durch die Praioskirche bestätigt und zum Komtur erhoben – unter der Ägide des *Wahrers der Ordnung Bosparan* wäre die Karriere des verschlagenen Gismondo wohl erst einmal zum Erliegen gekommen.

☛ **Cesara della Carenio:** Die junge Ritterin (*1006 BF, schwarzes Haar, kriegerisch-aufbrausend, ehrsüchtig) ist das typische Beispiel für ein ehrgeiziges Ordensmitglied, das der neuen Lehre anhängt und gewillt ist, diese buchstabengetreu umzusetzen. Dabei überwiegt eine noch recht naive Weltanschauung, die durch ein einfaches Schwarz-Weiß-Denken geprägt ist. Dadurch lässt sie sich leicht von älteren Ordensmitgliedern vereinnahmen und manipulieren.

☛ **Landor Spillatonia:** Der Akoluth der Praioskirche (*997 BF, strenger Blick, ernste Miene) erweist sich trotz seines strengen Äußeren als ein überraschend umgängliches Ordensmitglied, zu dem man schnell Vertrauen gewinnt. Dabei pflegt der *Großknappe* einen trockenen Humor, bisweilen kommt jedoch ein leicht übersteigertes Pflichtbewusstsein zu Tage.

☛ **Sulvodan ya Piccionoro:** Eine Besonderheit innerhalb der Heilig-Blut-Ritter ist *Magus* und *Ritter vom Heiligen Blute* Sulvodan ya Piccionoro (*993 BF, wohlklingende Stimme, grüne Augen, belesen, schnelle Auffassungsgabe). Der Absolvent der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis verzichtete jüngst auf seine *Magisterprüfung* zugunsten einer persönlichen Genehmigung zum Ordensbeitritt durch Staryun Loriano. Dem Magier ist durchaus bewusst, dass seine Mitgliedschaft im Orden ebenso schnell enden kann wie sie begonnen hat. Sulvodan reizt die Möglichkeit, als erster *Magier* und dauerhaftes Mitglied in einem praiotischen Orden in die Chroniken einzugehen, was sich womöglich positiv auf seine weitere Gildenkarriere auswirken wird.



TEUCRAS DE SOLSTONO



DIE HEILIG-BLUT-RITTER IM SPIEL

HEILIG-BLUT-RITTER ALS GEGNER

Praios ist nicht als Gott der Gnade bekannt und ebenso wenig nachsichtig sind die Heilig-Blut-Ritter mit ihren Feinden. Entsprechend unnachgiebig geht der Orden gegen seine Feinde vor, allerdings hält er sich dabei an die gängigen Rechtsvorschriften des Horasreichs und die gemachten Vorgaben der Praioskirche.

Auch wenn die Ritterschaft über kein Spitzelnetz verfügt, so kann es doch auf die Möglichkeiten der Praioskirche zurückgreifen und die einfache Bevölkerung in den gelesenen Messen gezielt instruieren, nach bestimmten verdächtigen Elementen Ausschau zu halten und diese im nächsten Praiostempel zu melden, damit der Schuldige seiner gerechten Strafe zugeführt werden kann. Wer von den Heilig-Blut-Rittern gesucht wird, erhält den Nachteil *Gesucht II* sowie *Schlechter Ruf 5* für das Horasreich.

Eine harmlosere Form der Gegnerschaft zu Helden kann entstehen, wenn diese dem Adlerorden nahestehen und Meinungsverschiedenheiten im Duell ausgetragen werden.

HEILIG-BLUT-RITTER ALS VERBÜNDETE

Die Heilig-Blut-Ritter arbeiten recht offen mit allen Helden zusammen, die das Vertrauen des Wahrers der Ordnung, des Großkomturs oder des Horas genießen. Allerdings erhalten sie nur Informationen, die für die entsprechenden Aufgaben erforderlich sind. Einblicke in die Ordensgeheimnisse werden selbstredend nicht gewährt, sehr wohl aber in die richtige Verehrung des Heiligen Horas.

Helden, die bereits Mitglied in einem anderen Orden sind, werden trotz ihres guten Renommées kritisch beäugt, da es sich nach Saryun Lorianio „noch nie bewährt habe, wenn man Diener zweier Herren ist. Und da der oberste Herr Praios ist, kann man nur ihm dienen oder gar niemanden.“ Sollten vertrauliche Informationen von Nöten sein, müssen die Helden einen Schwur vor einem Praiospriester leisten, dass sie das Erfahrene für sich behalten und nicht weitergeben.

Magiebegabte Helden werden die Zusammenarbeit mit den Heilig-Blut-Rittern als überraschend offen und einfach erfahren, zumindest, wenn man bedenkt, dass nun ein Praiosgeweihter den Orden leitet. Dies gilt natürlich nur für rechtschaffene Helden. Beschwörer, Nekromanten und andere lichtscheue Vertreter der magischen Traditionen sind auch bei den Heilig-Blut-Rittern nicht gut gelitten und können auf keinerlei Unterstützung hoffen.

HELDEN ALS HEILIG-BLUT-RITTER

Die Mitgliedschaft bei den Heilig-Blut-Rittern eignet sich hervorragend, wenn man als Held vorwiegend im Horasreich aktiv ist. Im Horasreich verkörpert man die einflussreiche Praioskirche und genießt in der Bevölkerung ein recht hohes Ansehen. Da man allerdings bereits als Knappe fest in das Ordensleben eingebunden ist, ist das unstete Leben eines Abenteurers nur schwer weiterzuführen. Jedem Heilig-Blut-

Ritter ist bewusst, dass er keine Aktionen gegen den Horas, das Liebliche Feld oder die Praioskirche unternehmen darf und bei Gefahr seinen Ordensoberen zu berichten hat. Auch hat man sich entsprechend zu verhalten, im schlimmsten Falle droht der Ausschluss aus dem Orden, der mit einem *Schlechten Ruf* oder schlimmeren verbunden ist.

Heilig-Blut-Ritter begleiten höhere Geistliche auf ihren Reisen, so dass sie als Geleitschutz durchaus die Weiten Aventurien kennen lernen oder bei Missionen für den Wahrer der Ordnung Bosparan an Orte gelangen, an denen man kaum einen der ihren erwarten würde.

Ein Ordensmitglied im Spiel

Für einen Heilig-Blut-Ritter kommen zahlreiche Professionen in Frage. Für den unteren Rang eines Knappen bieten vor sich vorrangig der *Akademiegardist*, *Schreiber*, *Botenreiter*, *Domestik* sowie der *Ausrufer* an. In einem solchen Falle sollten ordensrelevante Talente wie beispielsweise *Götter/Kulte*, *Etikette* und *Überreden* gesteigert werden.

Für die höheren Ränge muss ein Held nobilitiert sein, d.h. er muss den Vorteil *Adlig*, *Adlige Abstammung* oder *Amtsadel* besitzen. Eine im Spiel erworbene Nobilitierung ist natürlich vollkommen ausreichend. Allerdings muss diese im Horasreich anerkannt sein.

Für ein Amt als Ritter gelten außerdem die folgenden Voraussetzungen: *SO 7 (im Horasreich)*, *CH 12*, *Etikette 7*, *Überreden 10*, *Überzeugen 8*, *Götter/Kulte 8*, *Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 7*, *Sprachen kennen (Garethi/Horathi und Bosparano) 10*. Die für einen Komtur sind deutlich höher und können nach Meisterentscheid festgelegt werden, denn bei den höchsten Rängen spielen neben der Eignung auch die persönlichen Beziehungen und Bekanntschaften eine wichtige Rolle.

Als persönliche Garde des Wahrers der Ordnung und Schützer des Horas sind in den höheren Rängen *Schwertgesellen* sowie *Krieger* aufgrund ihrer gesellschaftlichen Ausbildung und den vorhandenen Waffenfertigkeiten zunehmend gerne gesehen, sofern diese ihre Loyalität uneingeschränkt dem Orden zur Verfügung stellen. *Magier* können ebenfalls auf eine Mitgliedschaft im Orden hoffen, allerdings werden nur solche der Weißen Gilde akzeptiert, die sich der Hoheit des Ordens unterstellen.

Die Mitgliedschaft bei den Heilig-Blut-Rittern bringt im Horasreich folgende Boni auf den *Sozialstatus* mit sich: Knappen +1, Ritter +2, Komtur +3. Die Position des Großkomturs steht Helden nicht zur Verfügung. Bei (erz-)konservativen Kreisen des Praioskirche kann der Bonus der Mitgliedschaft nach Spielleiterentscheid durchaus in einen Malus in gleicher Höhe umschlagen. Darüber hinaus ist keine Mitgliedschaft in einem weiteren Orden oder anderen Vereinigung erlaubt, davon ausgenommen ist ein Akoluthenstatus der Praioskirche.



GEHEIMNISSE DER HEILIG-BLUT-RITTER

DER GROSSKOMTUR

Teucas de Solstono hat geheime Order von Staryun Lorian, die Heilig-Blut-Ritter von ketzerischen und lästerlichen Umtrieben zu reinigen. Mit einer kleinen Schar Vertrauter führt er geheime Ermittlungen und ordensinterne Prozesse gegen Mitglieder, die Horas als Gott vor Praios verehren oder in seinem Namen Straftaten begehen und zwielichtige Geschäfte betreiben. Ist der Schuldige eines der genannten Verbrechen überführt, schreckt Teucas nicht davor zurück, das Todesurteil selbst zu vollstrecken. Dadurch will er dem Orden öffentliches Aufsehen ersparen. Diese Vorgehensweise schwächt die Gemeinschaft zwar kurzfristig, soll sie auf lange Sicht aber stärken. Doch das Handeln bleibt nicht so geheim, wie es sich Teucas wünscht. Das Verschwinden einiger Mitglieder wirft Fragen auf, und vor allem jene Heilig-Blut-Ritter aus alten Tagen, die den Orden als gute Einnahmequelle ansehen, formieren sich bereits im Geheimen, um Widerstand zu leisten. Die seelischen Auswirkungen der erlittenen Schrecken im Kampf gegen den Dämonenmeister werden mit der Zeit immer schlimmer: Bereits jetzt kettet Teucas Nacht für Nacht seine rechte Hand an, befürchtet er doch, dass sie ihn sonst in der Nacht erwürgt. Sollte sein Gemütszustand keine Linderung erfahren, wird er sich seine Hand über kurz oder lang sogar selbst abschlagen. Der seelische Zustand des Grosskomturs ist dem Wahrer der Ordnung natürlich nicht entgangen, und so hat er mit Landor Spillatonia einen Vertrauten

im engsten Umfeld von Teucas platziert, der ihn regelmäßig über die Verfassung des sonst so hartgesottenen Grosskomturs informiert.

DIE ALTE GARDE

Gismondo ya Fiammingo führt die ordensinterne Opposition gegen den neuen Kurs der Heilig-Blut-Ritter an. Er ist nicht gewillt, seine äußerst erträgliche Einnahmequelle aufzugeben, denn er hat über Jahre mit seinem verstorbenen Mentor die Vinsalter Gemeinde gepflegt, um weiter den Ertrag zu kassieren. Bei der Einnahme von ‚persönlichen Spendenerträgen‘ muss er immer vorsichtiger werden, da er als Vorsteher des einflussreichsten Horastempels um die geheimen Untersuchungen des Grosskomturs weiß. Noch spielt Gismondo auf Zeit, hofft er doch, dass die innerliche Unruhe von Teucas de Solstono bald in offene Wahnvorstellungen umschlagen wird, und dann ist der Grosskomtur nicht mehr tragbar. Für den Fall, dass dies zu lange dauert, schaut er sich bereits nach einem geeigneten Giftmischer um.

DIENER ZWEIER HERREN

Die Heilig-Blut-Ritter sind immer noch ein Hausorden der Firdayons, aber derzeit untersteht die Gemeinschaft der Praioskirche. Wie lang dies sein wird und ob es Aufzeichnungen oder Absprachen darüber gibt, ist nicht bekannt. Nicht minder ungewiss ist, wem die absolute Treue des Ordens gehört. So mancher fragt sich bereits, was geschehen wird, sollte es jemals zu dem Tag kommen, an dem sich die Frage stellen wird, welcher Eid mehr zählt: der gegenüber dem Wahrer der Ordnung oder dem jahrhundertealten Auftrag, das Blut des Horas zu schützen?

Heilig-Blut-Ritter

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13

FF 11 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 8

Rapier und Linkhand:

INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Leichte Armbrust:

FK 15 **TP** 1W6+6 (10/15/25/40/60)

LeP 32 **AuP** 32 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Amtsadel, Gebildet III, Verbindungen (20, vorwiegend zu anderen Ordensmitgliedern); Goldgier 6, Größenwahn 6, Prinzipientreue (10; Schutz des Horas, Schutz der Praioskirche, Loyalität zum Orden), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Linkhand, Parierwaffen I; Nandusgefälliges Wissen

Talente: Fechtwaffen 10, Armbrust 11, Selbstbeherrschung 8, Etikette 12, Überreden 13

Erfahrener Ritter: AT/PA +2/+2, FK +2, LeP +2, AuP +2, IN +1, CH +1, GE +1, KO +1, SO +1

Kampfverhalten: Heilig-Blut-Ritter treten nie alleine auf und kämpfen meist nur, wenn sie sich ihres Sieges sicher sind. Vor einem Angriff werden sie allerdings nicht feige zurückweichen. Von rondrianischen Tugenden halten sie, außer im Duell, wenig, und so eröffnen Armbrustbolzen beinahe jeden Kampf. Natürlich wollen die Heilig-Blut-Ritter ihre Gegner überwinden, jedoch riskieren sie nicht unnötig ihr Leben. Sollten diese zahlenmäßig überlegen sein oder sich als zu stark erweisen, ziehen sich die Ordensmitglieder zurück, um mit Verstärkung erneut den Angriff zu wagen.



DIE LETZTE SCHWADRON

»Situation Blutachat planmäßig hergestellt. Hadererbe spurlos verschwunden. Wiederkehr nur im Endlosen Heerwurm möglich. Flurbereinigung Ententon für Yaquirmund und Karneol positiv abgeschlossen.«

—geheimschriftliche Stickerei an einem Tuch aus Misamunder Fertigung, von Bluttemplern in der Nähe von Isoldern im Jahre 1029 BF abgefangen, heute in Mendena aufbewahrt

»Angenbruch? Seid Ihr Euch sicher, Eure wohlgeborene Exzellenz?«

»Ja, er ist ein Mann, der erledigt, was nötig ist.«

—Gespräch zwischen Dexter Nemrod und seiner Adjutantin, 1019 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Die Letzte Schwadron ist unter den Splittergruppen der im Jahr des Feuers zerbrochenen KGIA die radikalste und geheimnisvollste. Sie sind die Nachfolger der Elften Schwadron, der Attentäter und Spitzenspione des Mittelreiches, die jetzt inoffiziell ihren bisherigen Weg fortführen.

Gebräuchliche Namen: die Schwadron, die Elfte, die Letzte

Wappen: keins

Wahlspruch: keiner

Herkunft: Nach dem Jahr des Feuers aus der Elften Schwadron, einer Elitetruppe der KGIA, entstanden.

Persönlichkeiten: **Drego von Angenbruch** (*988 BF, Hauptmann und Anführer), **Griffmar von Salderkeim** (*989 BF, Ritter und Verbindungsmann am Kaiserhof),

Raulgrimm von Spogelsen (*982 BF, Kapitän und Doppelagent der KGIA)

Personen der Historie: **Dexter Nemrod**, legendärer Leiter (*954 bis ☸ 1027 BF)

Beziehungen: groß

Finanzkraft: gering

Zitat: „Ich bin froh, dich zu sehen. Froh, dass du zurückgekommen bist und dass du bereit bist, weiter dem Reich zu dienen.“
—Drego von Angenbruch zu Balodea, kurz nach der Schlacht in den Wolken

Niederlassungen: Festung Koschgau, am reisenden Kaiserhof

Besonderheiten: Die Letzte Schwadron kümmert sich um die Sicherheit und den Transport der Reichsinsignien.

Größe: 20-30

GESCHICHTE

Die Geschichte der Letzten Schwadron ist eng mit der der KGIA verknüpft. Die *Kaiserlich-Garetische Informationsagentur* (siehe **Gemeinschaften 96**) verfügte seit ihrer Gründung **935 BF** über eine kleine Truppe Kämpfer, die als Leibwache für den amtierenden Reichsgrößgeheimrat agierte und diesem üblicherweise treu ergeben war. Daran änderte sich auch mit ihrer Wiedergründung **984 BF** nichts. Aber es war erst *Dexter Nemrod*, der aus seiner offiziellen Agenturleibwache die *Elfte Schwadron* formte, die ihren Namen der Tatsache verdankte, im Haushalt des Mittelreiches als elfte Schwadron des eigentlich zehn Schwadronen umfassenden Elitgarderegiments *Raul von Gareth* geführt zu werden. Hinter ihr verbarg sich mehr als Nemrods Leibwache, die elfte Schwadron stellte Attentäter, Topspione und die schnelle Einsatz- und Eingreiftruppe der KGIA. Und früh verband sich intern auch der Name *Drego von Angenbruch* mit der Elften Schwadron, in der er sich früh hervortat.

Ein beachtlicher Teil der Elften Schwadron fand in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* am **24. Peraine 1027 BF** den Tod. Während die KGIA nach Dexter Nemrods Tod in den Kriegswirren im **Jahr des Feuers** zerbrach, sammelten sich die überlebenden Mitglieder der Elften Schwadron von selbst um ihren Hauptmann, von dem sie sich, ebenso wie etliche andere Agenten, Führung und geheime Pläne des verstorbenen Reichsgrößgeheimrats erhofften.

In der neuen KGIA unter Rondrigan Paligan von Perricum ist jedoch kein Platz mehr für Attentäter, und die meisten Mitglieder der Schwadron fanden den Weg aus dem heimlichen und teilweise höchst illegalen Leben nicht mehr zurück. Außerdem hängen sie beinahe fanatisch an ihrem Hauptmann, dem etliche von ihnen zumindest gefühlt ihr Leben verdanken.



DIE LETZTE SCHWADRON HEUTE

Die Letzte Schwadron sieht sich immer noch als wichtige Stütze des Reiches, als diejenigen, die bereit sind, die Drecksarbeit zu machen, die zum Wohl und Erhalt des Reiches getan werden muss. Dafür sammeln sie Informationen, beobachten potentielle Reichsfeinde und töten sie auch, wenn sie der Meinung sind, so Gefahr vom Reich abzuwenden. Dabei bevorzugen sie fingierte Unfälle und Selbstmorde gegenüber einem Dolch zwischen den Rippen, damit der Tod weniger Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Im **Herbst 1036 BF** kommt es nach jahrelangem Schweigen zu einer ersten Annäherung zwischen Hauptmann von Angenbruch und Rondrigan Paligan von Perricum, aus der ein Arrangement hervorgeht, welches der Schwadron eine neue Aufgabe beschert. Sie kümmern sich um die Sicherheit der Reichsinsignien und verwahren diese in Koschgau. Wann immer Kaiserin Rohaja die Krone oder eine der anderen Insignien benötigt, ist es Aufgabe der Schwadron, sie ihr aus der Festung zu bringen und danach auch wieder sicher dorthin zurückzutransportieren. Der Reichsgroßgeheimrat hofft so, die Schwadron etwas unter seine Kontrolle zu bekommen, weiß aber die Insignien bei ihnen, trotz aller persönlicher Vorbehalte, in sicheren und zutiefst loyalen Händen. Der Hauptmann auf der anderen Seite dagegen nutzt diese Gelegenheit, um sein Informationsnetz weiter auszubauen. Außerdem ist es eine Aufgabe, die dem Reich dient, wie hätte er da ablehnen können.

Eine der zentralen Aufgaben der Letzten Schwadron ist der Erhalt der eigenen Position. Vor dem Jahr des Feuers konnte die Elfte Schwadron auf die großzügigen Ressourcen der KGIA zurückgreifen, mittlerweile finanziert sich die Schwadron vor allem darüber, dass sie die in der Vergangenheit angelegten finanziellen Notreserven aus Koschgau nutzt. Und Drego von Angenbruch sieht mit Sorge den Tag kommen, an dem diese nicht mehr ausreichen und er Rondrigan um Geld bitten oder irgendetwas aus der Asservatenkammer verkaufen muss.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Die Letzte Schwadron hat viele Feinde, auch wenn mit einigen die Feindschaft recht einseitig ist. Prinzipiell ist jeder *Verräter* und jeder, der dem Mittelreich absichtlich schadet, ein Feind. Aber als besonders kritisch und todeswürdig gesehen werden Organisationen, die ähnlich im Geheimen agieren und entsprechend gefährlich sind. Aktuell sind das vor allem die *Samthandschuhe*, den Spitzeldienst der Fürstkomturei, um deren Gefahrenpotential die Schwadron als eine der wenigen Organisationen weiß. Auch zum *Zweiten Finger Tsas* und der *Hand Borons* pflegt man eine deutliche und unter Umständen auch aggressive Feindschaft. Gegenüber dem *Directorium für besondere Angelegenheiten* hält sich die Schwadron zurück, was aber mehr daran liegt, dass das Directorium weniger im Mittelreich aktiv ist.

Besonders kompliziert ist das Verhältnis zur KGIA. So man sich persönlich kennt, arbeitet man oft zusammen, viele KGIA-Mitglieder wissen nicht, dass sie ein Mitglied der

Schwadron vor sich haben, aber die Schwadron hält die heutige Agentur für zu weich und zögerlich und hat mit *Raulgrimm von Spogelsen* einen gut platzierten Doppelagenten in der Agentur, allerdings entspannt sich das Verhältnis der Führungsspitzen der beiden Gruppen wieder etwas.

Verbündete im eigentlichen Sinne hat die Schwadron kaum, da sie schließlich nicht offen auftritt. Prinzipiell werden jedoch offizielle Stellen wie *Stadtgarden*, die *Reichsverwaltung*, die *Armeen* und auch die *zwölfgöttlichen Kirchen*, allen voran die des Listenreichen, als Verbündete angesehen. Aufgrund früherer aktiver Zusammenarbeit mit der KGIA zählt auch die Magierakademie in Rommilys dazu, wobei Hauptmann von Angenbruch sich üblicherweise nur dann an das *Informationsinstitut* wendet, wenn er keine andere Möglichkeit sieht. Er will sich weder von Spektabilität Praiodane Almira Werckenfels in die Karten blicken lassen noch sich von ihr abhängig machen.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

„Die wen? Sowas gibt es hier nicht.“

—Wulfhelm von Rallerstein, 1032 BF

Eins der lebenswichtigen Dinge war es für die Mitglieder immer, nicht aufzufallen. Dadurch haben sie keine einheitliche Kleidung oder Erkennungssymbole, sondern passen ihr Äußeres an ihre Rolle an. Dennoch lässt sich bei ihnen eine Neigung zu dunklen Farbtönen erkennen, ebenfalls beliebt sind Kopfbedeckungen, die Haar und Gesicht wenigstens teilweise verbergen, und praktische Kurzhaarfrisuren, die sich mit einer Perücke verstecken lassen.

Innerhalb der einzelnen Kleingruppen gibt es oft eigene Symbole und Gesten zur Kommunikation, die je nach Herkunft der Mitglieder eher aus dem Atak, Gelehrtengestik oder in Armeen und Söldnereinheiten üblichen Handzeichen entwickelt wurden.

Das einzige wirkliche Erkennungszeichen, das es gibt, stammt noch aus der Zeit vor dem Jahr des Feuers, hat aber in der Schwadron weniger Bedeutung: jedes Mitglied besitzt einen Siegelring der KGIA. Aber ob und wie er eingesetzt wird, ist sehr unterschiedlich, einige halten den Ring tunlichst geheim, andere dagegen nutzen ihn häufig, um für einen „normalen“ KGIA-Agenten gehalten zu werden und entsprechende Sonderrechte zu nutzen. Um sich vor dem Hauptmann auszuweisen, wird er nicht benötigt, der kennt seine Leute.

STRUKTUR

ORGANISATION, HIERARCHIE, AUFNAHME

„Du wirst tun, was ich dir sage. Manchmal muss man einen Kompromiss mit seinen eigenen Idealen eingehen.“

—Drego von Angenbruch zu Gerwulf Kramer, 1024 BF



Hauptmann Drego von Angenbruch ist die zentrale Führungsfigur der Letzten Schwadron, er ist der einzige, der alle ihre Mitglieder kennt und ihnen vorgesetzt ist. Darunter gab und gibt es keine weiteren Ränge, alle Mitglieder der Elften Schwadron galten als *Feldagenten*, allerdings haben die meisten Mitglieder eine Reihe von *Informanten* und *Kontakten*, die oft nichts von der Schwadron wissen und glauben, immer noch für die KGIA zu arbeiten, so sie überhaupt wissen, dass sie Zuträger sind.

Im Allgemeinen operieren die Mitglieder der Schwadron zu zweit oder zu dritt, manchmal auch alleine. Ihre Befehle bekommen sie direkt von Hauptmann von Angenbruch, aber diese beinhalten oft nur das Ziel, so dass die Agenten gewohnt sind, auf sich gestellt zu handeln und zu entscheiden. Üblicherweise hat einer in der Kleingruppe das Kommando, was sich aber oft aus der Erfahrung oder der Persönlichkeit ergibt und je nach Auftrag auch wechseln kann. Und letztlich müssen sich alle Mitglieder vor Hauptmann von Angenbruch verantworten.

Die Elfte Schwadron rekrutierte sich ursprünglich aus der Reichsarmee und von der Straße, Drego von Angenbruch holte mehr als ein Straßenkind mit der Aussicht auf eine sichere, bessere Zukunft aus der Gosse. Ihre Ausbildung setzte ähnliche Schwerpunkte wie die der übrigen KGIA-Agenten, Kämpfen, Beschatten, Kryptographie, Lügen erkennen, Tarnung und in Menschenmengen untertauchen, aber auch Verhören widerstehen und Schmerzen aushalten.

Offiziell war es in den Tagen der Elften Schwadron so, dass eine Kleingruppe aus fünf Leuten bestand, davon mindestens ein Magier. In der Praxis war das jedoch nur für die Leibgarde des Reichsgroßgeheimrats realisierbar, nicht jeder Abgänger der Reichsakademien war für die Arbeit und das geheime Leben der Schwadron geeignet oder daran interessiert.

Heute werden nur sehr selten neue Mitglieder aufgenommen. Wer sich das Vertrauen der Schwadron erworben und das Glück (oder Pech) hat, für eine weitere Verwendung oder gar Aufnahme in Erwägung gezogen zu werden, wird zu einem Abendessen mit Hauptmann von Angenbruch eingeladen, bei dem viele unangenehme Fragen warten. Zu diesem Zeitpunkt hat sich der Hauptmann bereits über alle verfügbaren Details informiert und sich auch mit der Frage beschäftigt, wie einfach es ist, aus dem bisherigen Leben zu verschwinden. Je nach Ausgang des Gesprächs warten weitere Prüfungen, die Fähigkeiten, Entschlossenheit, Reaktionsschnelligkeit und immer wieder die Loyalität abfragen.

Austreten kann man aus der Schwadron nicht, sie ist eine lebenslange Verpflichtung und für viele ihrer Mitglieder auch der Lebensinhalt. Der Organisation komplett den Rücken kehren zu wollen, kommt einem Verrat gleich. Und für Verräter kennt die Schwadron nur eine Strafe: den Tod.

EINIGE MITGLIEDER

☛ *Gerwulf Kramer* (*1002 BF, sehr muskulös, viele Narben, paranoid) war ein aufrechter Soldat in der Reichsarmee und ist offiziell seit 1024 BF tot. Er tat an der Grenze zu den Schwarzen Landen Dienst und verschwand während einer Patrouille

am Wall des Todes. Er hat mehrere extrem heikle Missionen in seiner früheren Heimat Tobrien erledigt und ist aufgrund seiner Erfahrungen bei diesen übervorsichtig geworden (andere würden es paranoid nennen). So hat er Schlafstörungen, sichert jedes Gasthauszimmer mit kompliziert gespannten Stolperschnüren und greift immer häufiger gleich zum Wachtrunk, damit ihn niemand im Schlaf überraschen und töten kann.

☛ *Perainfried Zweihofser* (*986 BF, schütteres, graues Haar, wirkt zunehmend verzweifelt) schied nach vielen Jahren Dienst aus der KGIA aus, ließ sich nieder und gründete eine Familie. Aber nach dem Jahr des Feuers stand eines Abends Hauptmann von Angenbruch vor der Tür und forderte die Loyalität des nichtmagischen Alchimisten ein. Er bekam sie, aber eigentlich würde der dreifache Vater am liebsten alles hinter sich lassen und sich ausschließlich seiner Familie widmen. Es ist das Gefühl der Verpflichtung gegenüber dem Mann, der ihn vor einer Anklage als Giftmischer bewahrte und gleichzeitig die Angst, als Verräter getötet zu werden, die seine Loyalität zur Schwadron bestimmt.

☛ *Balodea Bombastos*, eigentlich *Alrika Maurenstein*, (*1006 BF, schlank, ausgezeichnetes Gedächtnis, herzliches Lachen) ist der Meinung, dass die Letzte Schwadron wieder Teil der KGIA werden sollte, da sie sich die damit einhergehende Sicherheit zurückwünscht. Entsprechend begrüßt sie das Arrangement mit dem jungen Reichsgroßgeheimrat. Sie macht auch häufig Gebrauch von dem Siegelring der KGIA, besonders wenn sie auf ihre magischen Fähigkeiten angesprochen wird. Sie ist das, was landläufig als Scharlatan bezeichnet wird, mit einer Spezialisierung auf magische Fälschungen, und reist durch die Lande, sammelt Informationen und pflegt Kontakte

☛ Anders als Balodea will *Sindar* (*1008 BF, drahtig, kühl, schroff) nicht den Schutz der KGIA zurück, sondern verachtet die neue Agentur und den jungen Reichsgroßgeheimrat als zu weich, feige und nicht entschlossen genug für die wirklich zum Schutz des Reiches notwendigen Handlungen. Hauptmann von Angenbruch beobachtet dieses Verhalten mit Sorge, weiß aber nicht, dass einer seiner besten Kämpfer bereits mit einem Fuß im Pakt mit Blakharaz steht.

☛ *Raulgrimm von Spogelsen* (*982 BF, stets sauber und korrekt gekleidet, freundlich-unverbindlich, profunder Vogelkenner) ist Kapitän im Hafen von Perricum und hat die Verantwortung für den Taubenturm inne, wo jeden Tag die Kommunikation zwischen Schiffen und Hafen durch seine Finger geht. Er ist nicht nur Mitglied der Letzten Schwadron, sondern auch der KGIA und ist dadurch über beide Seiten gut informiert und gibt entsprechende Informationen weiter. Hauptmann von Angenbruch hat seine Schwadronszugehörigkeit gegenüber dem jungen Reichsgroßgeheimrat nicht enthüllt.

☛ *Cuanu* (*989 BF, blond, stets zerzaust wirkendes Haar, schwer aus der Ruhe zu bringen) und *Iralda* (*992 BF, rundlich, resolut, strickt ständig) sind nach außen hin ein (meistens) glücklich verheiratetes Paar. Allerdings ist das meiste davon Fassade, angefangen mit dem Traviabund. Liebe war nie im Spiel, nur pure Berechnung seitens Drego, der darauf setzte, dass ein Ehepaar weniger auffällt. Beide hassen die Rol-



le, haben sich aber mittlerweile an die Gegenwart des anderen gewöhnt und können sich aufeinander verlassen. Er ist ein ehemaliger Schmuggler aus Harben, der die Wahl zwischen Kerker und KGIA hatte und sich als Händler ausgibt, sie eine Koscher Wirtstochter, die die Rolle der resoluten, dauerstrickenden Ehefrau spielt, vor deren geschliffenen Stricknadeln man sich aber ebenso hüten sollte wie vor seiner Faust.

👁 **Ricciata** (*1009 BF, dunkelbraunes Haar, nervös, scheinbar unsicheres Lächeln) ist eine Spielerin. Sie spielt mit Karten, Würfeln, Männerherzen, der Wahrheit und ihrem eigenen Leben. Sie stammt aus Punin, hat aber in vielen Städten einen oder auch zwei Männer, denen sie vormacht, der einzige in ihrem Leben zu sein. Sie ist gut, aber nicht immer vorsichtig genug, so dass sie eine ganze Reihe an persönlichen Feinden angesammelt hat, deren Existenz sie vor Drego zu verstecken sucht, auch wenn dieser längst davon weiß.

👁 **Ritter Griffmar von Salderkeim** (*989 BF, 1,92 Schritt, schwarzer Bart, verschlossen und gradlinig; **Kaiserin 71**) weilt auf Anweisung seines Hauptmanns am reisenden Kaiserhof. Er fungiert als Kontaktmann zwischen der Schwadron und dem Reichsgroßgeheimrat. Natürlich ist es seine Aufgabe Bescheid zu geben, wenn die Reichsinsignien benötigt werden, aber er hält auch für Hauptmann von Angenbruch die Vorgänge am Hof und ganz besonders Rondrigan Paligan von Perrium im Auge.

DREGO VON ANGENBRUCH

Drego von Angenbruch (*988 BF, mittelbraune Haare, graugrüne Augen, tiefe Augenringe, sehr selbstbeherrscht) stammt aus dem Niederadel, seine Familie kommt aus der Grafschaft Wengenholm, lebte jedoch bei Hofe. Als nicht erbberechtigtes drittes Kind wurde er auf die *Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik* geschickt und trat bereits dort in die KGIA ein. Nach seinem Abschluss wurde er nach Gareth versetzt, wo der entschlossene junge Mann früh damit begann, Straßenkinder zu rekrutieren. Dann wurde er zum Hauptmann zur besonderen Verwendung befördert und erledigte nach 1019 BF einige höchst geheime Sonderaufträge, die sich vorwiegend damit beschäftigten, illoyale Elemente innerhalb der KGIA aufzuspüren und zu beseitigen.

Als Nemrods Adjutant in 1021 BF in der Schlacht an der Trollpforte fiel, berief der Reichsgroßgeheimrat Drego als seinen Stellvertreter. Da Nemrod die Gründe für seine Auswahl nie offenlegte, wollen bis heute die Gerüchte nicht verstummen, dass Drego sein Bastardsohn sei.

Im Jahr des Feuers bemühte Drego sich, wenigstens einen Teil der KGIA zusammenzuhalten und war entsprechend enttäuscht, als er übergeben wurde, das Amt des Reichsgroßgeheimrats an Rondrigan ging und er als Renegat gesucht wurde.

Drego war sein ganzes Leben lang Soldat, er war es gewohnt, Befehle auszuführen und mehr zu handeln als zu planen. Er weiß, dass ihm Nemrods Format und Genialität fehlen und versucht, diesen Mangel durch Fleiß und Arbeit wettzumachen. Das geht natürlich zu seinen eigenen Kosten, er hat seit mehreren Jahren nicht mehr ausreichend geschlafen und neigt dazu, in einsamen Stunden lange Gespräche mit dem verstorbenen Reichsgroßgeheimrat zu führen. Von Wachtrinken und ähnlichen, eventuell hilfreichen Substanzen lässt er fast panisch die Finger, da er eine entsprechende Abhängigkeit fürchtet.



DREGO VON ANGENBRUCH

...

WAS DEPKT/DEKPE ... ÜBER DIE LETZTE SCHWADRON

Die Samthandschuhe: „Wenn wir nur einen einzigen Spion in ihre Reihen bekommen würden!“

Die Kaiserin: „Rondrigan weiß, was er tut. Und wenn er diesen Leuten vertraut, werde ich das auch.“

Das Volk: „Die wer?“

Die KGIA: „Sie halten sich erstaunlich bedeckt, vermutlich planen sie etwas wirklich Geheimes.“

WAS DEPKT DIE LETZTE SCHWADRON ÜBER...

... **die Samthandschuhe:** „Verräter!“

... **das Mittelreich:** „Wir werden es um jeden Preis schützen.“

... **die Kaiserin:** „Sie ist die Erbin Rauls und unsere Kaiserin. Wir freuen uns, dass sie erkannt hat, dass wir ihr dienen.“

... **das Volk:** „Es ist gut, dass sie nicht wissen, was wir für sie tun.“

... **die KGIA:** „Ihnen fehlt der Mut, das zu tun, was wirklich nötig ist. Viel zu weich und feige.“



DIE LETZTE SCHWADRON IM SPIEL

ALS FEIND DER HELDEN

Wenn Helden sich die Schwadron zum Feind gemacht haben, werden sie es nicht unbedingt sofort bemerken. Die Mitglieder der Schwadron sind es gewohnt, im Verborgenen zu agieren und auf den passenden Augenblick zu warten. Sie haben wenig Skrupel, Einbruch, Diebstahl und Erpressung gehören zu ihrem üblichen Vorgehen, allerdings vermeiden sie es, so möglich, Unschuldige zu töten. Sie haben nicht immer das Hauptanliegen, jemanden zu töten, es kann auch vorkommen, dass sie jemanden in Paranoia und Schlaflosigkeit treiben oder anderweitig dafür sorgen, dass er seines Lebens nicht mehr froh wird. Dokumente in den falschen Händen kann man stehlen und jemandem, der sich zu sehr für Dinge interessiert, die ihn nichts angehen, eine tote Ratte auf das Kopfkissen legen. Nur wenn die Helden Wissen haben, das sie um keinen Preis teilen wollen, dem Reich großen Schaden zugefügt oder ein Mitglied der Schwadron getötet haben, sollten sie ihr Testament machen, denn in die Elfte Schwadron kamen nur die Besten der Besten und sie haben vieles gelernt, aber nicht zu verzeihen.

ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Die Mitglieder der Schwadron sind gut ausgebildet und fähig, aber man sollte als Held immer die Möglichkeit in Betracht ziehen, benutzt zu werden. Wenn man mit ihnen zusammenarbeitet, hat man Verbündete, die zwar gewisse moralische Schranken ignorieren, solange es dem Wohl des Reiches dient und selten ihre gesamten Informationen teilen, aber an deren Zuverlässigkeit und Loyalität für die Sache kein Zweifel besteht. Allerdings sehen sie Außenstehende häufiger als entbehrlich an und neigen dazu, am Ende ohne weitere Erklärungen zu verschwinden. Viel wahrscheinlicher ist es aber, dass die Helden gar nicht wissen, mit wem sie es zu tun hatten.

Ein Held als Mitglied

„Ausbildung ist notwendig, aber kein Ersatz für Erfahrung.“
—Ausbildungsregel in der KGIA

Mitgliedschaft in der Letzten Schwadron bedeutet für einen Helden, der Schwadron *verpflichtet* zu sein, er ist ein Befehlsempfänger, muss tun, was Hauptmann von Angenbruch sagt und diesem immer wieder berichten. Allerdings kann er nicht überall zugleich sein und Befehle erteilen, jedes Schwadronsmitglied trifft zahlreiche situative Entscheidungen, muss diese allerdings immer nachher rechtfertigen. Teil der Letzten Schwadron zu sein bedeutet auch, dies geheim zu halten und stets auf der Hut zu sein, sich nicht zu verraten. Ein entsprechender Held benötigt also eine Tarnidentität, die oft irgendwann Teil der Persönlichkeit wird, wenn sie das nicht von Anfang an war. Aber mit dem richtigen Auftrag kann er problemlos unterwegs sein und andere Abenteuer erleben. Etwas anders gestaltet sich das in einer Themengruppe, die komplett aus Mitgliedern der Schwadron besteht, diese wissen üblicherweise mit wem sie es zu tun haben und würden füreinander ihr Leben geben.

АГЕНТЕНГЕРÄCK

Die Mitglieder der Schwadron reisen mit leichtem Gepäck, dennoch lassen sie mitunter ihr Gepäck zurück um ihr Leben zu retten. Folgende Dinge kann man darin finden:

- 30 Schritt Schnur
- 1 Säckchen mit Trockenerbsen
- 7 kleine Glöckchen
- 1 kleiner Blumentopf (mit oder ohne Pflanze)
- 1 leichtes Seil aus Leder oder Seide
- 1 Set Dietriche
- 2 Dosen Schlafgift
- 2 Dosen Arachnae
- 1 Wachtrunk

Ungewöhnliche Waffen, z.B. eine Sehnenschnur, geschliffene Gabeln, Stricknadeln, als Schmuck getarnte Schlagringe

Schwadronsmitglied

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12
FF 13 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 6

Kurzschwert:

INI 12+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Waffenlos:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Wurfdolch:

INI 11+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+1 (2/4/6/8/15)

LeP 32 **AuP** 33 **WS** 10 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt 8, soziale Anpassungsfähigkeit; Gesucht I, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreiches, Loyalität zu Drego von Angenbruch), Verpflichtungen (Letzte Schwadron)

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Schnellziehen, Standfest, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Klettern (Freiklettern) 10 (12), Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung (Schmerzen widerstehen) 12 (14), Sinnenschärfe 12, Gassenwissen (Beschatten) 13 (15), Sich verkleiden 10, Überreden (Lügen) 12 (14), Heilkunde Gift 10

Erfahrenes Mitglied: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +3, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Betäubungsschlag, Kampfflexe, Todesstoß

Kampfverhalten: Die Mitglieder der Schwadron vermeiden es, einen Kampf zu beginnen, es sei denn, es passt zu ihrer Rolle oder ist unvermeidlich. Im Kampf liegt ihr Fokus stets auf Effizienz und sie sind bemüht, ihren Gegner mit *Finten* und *gezielten Stichen* schnell auszuschalten oder mit einem *Fußfeger* von den Beinen zu holen. Egal ob mit oder ohne Waffe, sie nutzen immer die Umgebung. Um ihre aktuelle Mission nicht zu gefährden oder sinnlos zu sterben, fliehen sie auch.

Bemerkungen: Je nach Situation kann die Waffe vergiftet sein.



GEHEIMNISSE DER LETZTEN SCHWADRON

Eins der größten Geheimnisse der Letzten Schwadron ist ihre eigene Existenz. Von vielen wird sie für ein reines Gerücht gehalten, wenn man überhaupt von ihr gehört hat. Und die Schwadron legt großen Wert darauf, dass das so bleibt.

DIE REICHSINSIGNIEN

Ebenfalls streng geheim ist die Tatsache, dass sie die Reichsinsignien transportieren und natürlich auch auf welchen Routen, ein Verlust der Insignien wäre fatal. Gerade dabei greifen sie gerne auch auf Abenteurer zurück, die sie als Ablenkungsmanöver hin und her schicken oder ihnen auch mal ohne deren Wissen die echten Insignien für eine Weile unterschieben. Selbstverständlich gibt es von allen Insignien auch Kopien, die ebenfalls dazu verwendet werden, falsche Spuren zu legen. Ritter *Griffmar von Salderkeim* dient als Kontaktmann am Hof von Kaiserin Rohaja, damit diese stets die Raulskrone, das Reichsszepter und die Griffonensphäre rechtzeitig aus Koschgau bekommt.

KOSCHGAU

Die Feste Koschgau war viele Jahre lang die Lagerstätte für gefährliche Artefakte und geheime Dokumente jeder Art und bekam als Asservatenkammer des Reiches exzellente Sicherheitsvorkehrungen. Zwar gelangten 1033 BF einige der Dokumente als die sogenannten Trappenfeld-Akten an die Öffentlichkeit, aber noch immer lagern hochbrisante Aufzeichnungen über zahlreiche Persönlichkeiten in den Archiven der Festung. Außerdem sind in den Kellern aus Koschbasalt nach wie vor viele gefährliche oder seltsame Artefakte sicher verwahrt, zum Beispiel Galottas *Schwarzes Auge*, der *Ring des Satinav*, Überreste aus dem Burgberg von Warunk und auf dem höchsten Turm schützt die *Sphäre von Yostaroh* die Feste vor Hellsichtsmagie. Dazu kommen jede Menge eher ungefährlicher Artefakte, Alchimika und teilweise kuriose Ausrüstungsgegenstände für die Arbeit der Schwadron, aber, den Gerüchten entsprechend, auch Kerkerzellen und Folterkammern.

Nach außen wirkt Koschgau wie eine verfallende Burg, die dringend in Stand gesetzt werden muss und in deren Innenhof Schweine gehalten werden, aber bis auf einige Verschleißerscheinungen an der Mauer ist das Erscheinungsbild nur Scharade. Koschgau ist für die Anforderungen der Schwadron in bestem Zustand, wozu angeblich auch die Schweine gehören.

DER PFALZGRÄFLICHE VOGT

Eigentlich ist Koschgau eine kaiserliche Pfalz, zuständig für die Verwaltung der Feste ist seit 1027 BF pfalzgräflicher Vogt *Wulfhelm von Rallerstein*. Allerdings ist dieser seit 1035 BF tot. Er war der KGIA treu ergeben, begann aber nach dem Jahr des Feuers damit, zwecks persönlicher Bereicherung Artefakte aus der Asservatenkammer zu verkaufen. Irgendwann kam der Verlust der Gegenstände dem Hauptmann zu Ohren, der sich daraufhin höchstpersönlich der Sache annahm. Als er Wulfhelm von Rallerstein enttarnte, ließ er diesen wegen „Verrat am Reich“ töten und die Leiche verschwinden.

Da die Reichsverwaltung sowieso kaum Kontrolle auf die Feste ausübt, ist das Verschwinden des Vogtes bisher nicht aufgefallen; eine Entdeckung würde Hauptmann von Angenbruch aber in Erklärungsnot bringen und das gerade entspannende Verhältnis zwischen ihm und Rondrigan Paligan von Perrium belasten.

DIE SAMTHANDSCHUHE

In den Reihen der Samthandschuhe finden sich einige ehemalige KGIA-Agenten, gerüchteweise sogar zwei oder drei, die einst in der Elften Schwadron dienten. Dies entspricht tatsächlich der Wahrheit und wird von Drego von Angenbruch streng geheim gehalten. Er will die KGIA und besonders die Schwadron von diesem Makel reinwaschen und setzt immer wieder einzelne seiner Leute auf die Überläufer an. Allerdings geht er dabei vorsichtig vor, denn er kann es sich nicht leisten, jemanden direkt in die Kerker der Fürstkomturei zu schicken.



LOGEN DES HORASREICHES

»Wenn die Sicherheit der Loge durch den älteren Türhüter besorget und die Loge vom dirigierenden Meister durch Aufsetzung des Huths geöffnet ist, wird der Candidat von dem jüngeren Türhüter abgeholt und bey der Hand vor des Meisters Tisch geführt.

Dieser fragt ihn: Erstlich ob er begehre Auriculist zu werden, zweitens denen Verordnungen der Auriculae

sich unterwerfen und ohne Widerspenstigkeit die Lehrzeit ausstehen wolle. Drittens die Geheimnisse der Loge zu verschweigen und dazu auf das verbindlichste sich anheischig zu machen gesinnet sey. Der Candidat antwortete ja.«

— teilweise verbrannte Buchseite des Gesetzbuches der hocherleuchteten Auriculisten, 755 BF

Es liegt wohl in der Natur des Menschen, Gruppen zu bilden, die sich von den anderen abschotten wollen. Gruppen, die ihre Interessen vertreten, und für deren Ziele man eintreten kann. Im Horasreich äußert sich das schon seit langer Zeit in den geheimen Logen, die besonders im gehobenen Bürgertum, dem Adel und dem Militär beliebt sind. Einige dieser Logen berufen sich auf Traditionen, die auf das alte Bosparan verweisen, lange bevor die schöne Kaiserin Hela-Horas die hunderttürmige Stadt in den Untergang riss.

Die Zahl dieser Logen ist kaum zu bestimmen, so viele werden Jahr für Jahr, oftmals in aller Heimlichkeit, gegründet und so viele verschwinden wieder, wenn die Gründer sterben oder das gemeinschaftliche Interesse erloschen ist. Einem horasischen Sprichwort nach gründen sich Logen so schnell, dass, wenn sich drei Adlige eine Flasche Wein teilen, die Gründungsurkunde schon ausgestellt ist, bevor die Gläser leer sind.

DIE GESCHICHTE DER LOGEN

Viele Logen berufen sich auf zum Teil obskure Organisationen, über die sie ihre Geschichte bis weit in das dunkle Zeitalter hinein nachverfolgen können. So berufen sich die Myrmidonen auf die Legionen, die bereits während der Trollkriege für den Horas marschierten, während über die Loge der Hörenden zu Kuslik behauptet wird, dass sie schon mit der Gründung Bosperans vor gut 2000 Jahren ihren Weg nach Aventurien gefunden haben soll. Meist handelt es sich bei solchen Behauptungen um nicht viel mehr als Geschichtsklitterung, um der eigenen Loge mehr Bedeutung und einen mysteriösen Anstrich zu geben. Andererseits halten sich aber hartnäckig Gerüchte, dass einige Logen tatsächlich seit Jahrhunderten Geheimnisse hüten und nur auf einen bestimmten Moment oder eine besondere Sternkonstellation warten, um von Generation zu Generation vererbte Handlungsanweisungen auszuführen.



Dies wäre alleine schon deshalb nicht überraschend, da einer der Ursprünge der Logen im Horasreich die wiederkehrenden Verfolgungen unterschiedlicher Gruppen während der Magierkriege, der Priesterkaiser und verschiedenster anderer Krisen und Konflikte ist. In Zeiten der Not konnte es von

Vorteil sein, seine Meinung oder sein Wissen nicht nach außen zu tragen, sondern es lieber in einer geheimen, zum Stillschweigen verpflichteten Schwurgemeinschaft zu bewahren.

Viele der Logen sind entsprechend entweder von gesellschaftlichen Minderheiten, Freidenkern oder politischen Umstürzern gegründet worden oder finden ihre Wurzel in Offiziersbünden und Schwurbruderschaften. Besonders im städtischen Bürgertum werden Logen auch gerne genutzt, um den Zusammenhalt zu stärken zwischen anderen, zum Teil recht mächtigen Bünden wie den Zünften, den geschlossenen Gesellschaften des Adels oder den Kirchenorden.



DIE LOGEN HEUTE

Heutzutage wird ein Großteil der horasischen Logen jedoch eher unterhalten, damit Fernhändler und Manufakturbetreiber in aller Stille ihre Preise absprechen, ältere Herrschaften ihren zum Teil exzentrischen Hobbys nachgehen oder einfach in aller Abgeschlossenheit und unbehelligt vom neugierigem Pöbel exquisite Weine und vorzüglichstes Essen genießen können. In dieser geschlossenen Gesellschaft werden jedoch auch Ehen vermittelt, politische Entscheidungen von höchster Wichtigkeit getroffen und vom Horas unerwünschte Gedanken und Philosophien besprochen. Denn nicht nur Müßiggang und Günstlingswirtschaft, sondern auch neue, zum Teil sehr liberale, ja revolutionäre Theorien über den Staat und die Gesellschaft werden in mancher Geheimloge gepflegt. Kein Wunder also, dass Institutionen wie der *Adlerorden* großen Wert darauf legen, zumindest in den größeren und wichtigeren Logen vertrauenswürdige Leute zu kennen.

DER WEG НІПЕІН

Die Aufnahme in eine Loge kann jedoch eine kaum zu überwindende Hürde darstellen. Während es bei manchen reicht, ein Logenmitglied als Leumund vorweisen zu können, erwarten andere den Nachweis der Zugehörigkeit zum Stammbaum einer der meist in ferner Vergangenheit liegenden Gründer, einem bestimmten Stand, einer Philosophie oder schlichtweg dem passenden Geschlecht anzugehören. Wird entweder vom Meister der Loge oder durch Abstimmung der Logenmitglieder die Aufnahme erlaubt, können seltsame, teilweise langwierige Riten, Schwüre und Proben auf den Neuling warten, bevor er sich Mitglied der Loge nennen darf.

DIE HIERARCHIE

Mit dem Eintritt beginnt der Dienst an der Loge oftmals erst, denn einige von ihnen haben eine strikte Hierarchie, in der man nur durch Treue, Ergebnisheit und Emsigkeit aufsteigen kann. Sehr beliebt ist hierbei der Dreisprung aus Lehrling, Geselle und Meister, der aus den Traditionen der Handwerkschaft übernommen wurde. Die Meister können, entweder als einzelner Anführer oder als Meisterkollegium, ohne Rücksicht auf Stand und gesellschaftliche Position außerhalb der Loge über die Gesellen und Lehrlinge verfügen und teilweise richten. Andere Logen lehnen ihre Hierarchie an die Traditionen der Klöster und Orden an und wählen Äbte und Komture zu ihren Anführern. In einigen Fällen gibt es sogar Einstufungen innerhalb der verschiedenen Ränge, so dass ein Meister der zweiten Stufe einem Meister der vierten Ergebnisheit schuldet.

DAS GESETZ DES SCHWEIGENS

Ein wichtiger Kern jeder Loge sind ihre Mysterien. Diese Geheimnisse sind meist in den Logenregeln niedergeschrieben oder werden mündlich weitergegeben. Besonders in hierarchischen Logen ist es nicht ungewöhnlich, dass die Lehrlinge, meist nach entsprechenden Schwüren und Proben, den ers-

ten oberflächlichen Eindruck über die Geheimnisse der Loge erhalten. Hierzu gehören die wichtigeren Logenregeln, die Erkennungszeichen und geheimen Handschläge, aber auch Ziele und Traditionen der Loge.

Die Gesellen werden dann nach weiteren Prüfungen und Schwüren in die tieferen Geheimnisse der Loge eingeweiht, die mitunter im Widerspruch dessen stehen, was sie zuvor als Lehrling erfahren haben. Zu guter Letzt können die Meister der Loge zu den wahren Geheimnissen und verborgenen Erkenntnissen vorstoßen, die manchmal auch das Wissen der Gesellen als brillant fingierte Irreführung enthüllen und ganz andere, bisweilen gefährliche Ziele der Loge offen legen.

VON FARBEN, RİTEN UND GROßEN HÜTEN

Zu den Geheimnissen der Logen gehören natürlich auch ihre Erkennungsmerkmale. Nicht unüblich sind geheime Handschläge und Handzeichen, bestimmte an Kleidung oder Gebäuden angebrachte Farben, Zeichen oder Zahlen, aber auch zum Teil recht farbenfrohe und ausgefallene Roben und Hüte, die bei Zeremonien getragen werden und den Rang des Mitglieds in der Loge unterstreichen. Diese mögen Außenstehenden zum Teil recht befremdlich vorkommen, andererseits mag das prachtvolle Ornat des Horas auf einen Moha aus dem Regengebirge auch seltsam und überladen wirken.

Beachtet man dieses Geheimwissen, wird es Zeit die verschiedenen Riten und Traditionen der Loge zu entdecken, die von einigen Geheimbünden in langen, bis ins Detail festgelegten Zeremonien fast wie ein Theaterstück aufgeführt werden, meist bevor die Sitzungen der Loge beginnen.

DER WEG НІПАУС

Je nachdem, welche Ziele die Logen verfolgen und wie radikal und rücksichtslos sie ihre Vorhaben vorantreiben, kann der Ausstieg aus einer Loge für ein ehemaliges Mitglied zu einem ausgesprochen unangenehmen Unterfangen werden. Während harmlosere Logen einen solchen Schritt im schlimmsten Fall mit eisernem Schweigen gegenüber dem gefallenen Kameraden quittieren, kann es in schwierigeren Fällen zu Versuchen kommen, den Ruf des Aussteigers zu diskreditieren und, sollte er über intime Geheimnisse der Loge und ihrer Mitglieder wissen, ihn durch Drohungen oder Erpressung zum Schweigen zu zwingen. Natürlich gibt es auch mehr als genug Geschichten, in denen Verwandte und Freunde ehemaliger Mitglieder von allzu dunklen Geheimbünden verschwunden sind oder besagte Aussteiger mit dem Gesicht nach unten treibend aus dem Yaquir gezogen wurden.

DER ПУТЗЕН DER LOGEN

Natürlich kann es ausgesprochen praktisch sein zu einer Gemeinschaft zu gehören, die ihre Mitglieder zu Treue und Hilfsbereitschaft gegenüber ihren Kameraden anhält. Besonders Gesellen, junge Offiziere und Adlige erhoffen sich Unterstützung bei ihrer Karriere, wenn sie in einer Loge mit wohlhabenden und einflussreichen Mitgliedern Aufnah-



me finden. Daher ist der Auswahlprozess bei den besonders lukrativ erscheinenden Logen auch so streng. Neben den Aufstiegschancen bietet die Loge aber auch einen sicheren Rückzugsort, betreiben doch die größeren von ihnen eigene Logenhäuser, in denen die Mitglieder verweilen und Themen besprechen können, die andernorts vielleicht zu Streitigkeiten führen können. Hier kann man heikle, vielleicht allzu neumodische politische Thesen besprechen, untereinander Geschäfte abwickeln oder in aller Ruhe ein gutes Mahl in angenehmer Gesellschaft zu sich nehmen. Daher hat sich eine Vielzahl von Logen gegründet, deren Hauptzweck es ist, eine in sich geschlossene, abgeschiedene Atmosphäre der Ruhe zu

schaffen und den neugierigen und aufdringlichen Pöbel auf Abstand zu halten.

Ein Blick hinter verschlossene Türen

Es gibt hunderte von Logen, und es wäre wenig hilfreich sie alle aufzählen zu wollen. Die berühmteste ist sicher die *Loge der Avesfreunde*, aber hier werden weniger bekannte, aber dennoch einflussreiche Logen näher in Augenschein genommen, um die Bandbreite der Logengesellschaften des Horasreiches näher zu beleuchten.

Die Liga zur Wahrung der roten Rose

„Das seidenartige Rosa, der Glanz der Blätter, die Dornen hart und dunkel, das ist eines der schönsten Exemplare der Donna Pervalia, gesund und in voller Blüte. Das Mindestgebot liegt bei 200 Dukaten, aber, seit Euch gewiss, ihr Wert ist unschätzbar.“

—gehört bei einer Blumenversteigerung in Belhanka, neuzeitlich

»Wir beginnen mit Die verborgenen Mächte. Wer verhindert die Gleichheit und Freiheit des Menschen und warum tut er das? Was sind seine Ziele? Wie sind sie zu enthüllen? Wie kann der Mensch dagegen aufbegehren?«

—aus einer dechiffrierten Notiz, gefunden im Bildband Blumen des Lieblichen Feldes, Universität Methumis

Finanzkraft: groß (schwankend je nach Rosenpreis)

Zitat: „Die Rose zeigt ihre Schönheit erst, wenn sie sich der Sonne entgegen reckt, so wie der Mensch sich der Erkenntnis entgegen recken sollte.“

—Polissena di Fruganza, im Rosengarten der Liga in Belhanka

Bedeutende Niederlassungen: Das Haus der roten Rose (Belhanka)

Besonderheiten: In der Liga sammeln sich Bürgerliche und Adlige, um dem Zeitvertreib der Rosenzucht nachzugehen und sich in Lesekreisen zu erbauen.

Größe: etwa 150 Mitglieder, davon 35 „Blüten“

Kurzcharakteristik

Nach dem Verbot der Freidenker wandten sich einige der ehemaligen Logenmitglieder in Belhanka der Blumenzucht zu. Besonders die Rose, Wahrzeichen der Stadt und Blume der Rahja, hat ihre Aufmerksamkeit errungen. In der Liga zur Wahrung der roten Rose werden Samen und Setzlinge getauscht, Züchtungen vorangetrieben und Leben und Gestalt verschiedener Blütengewächse im ganzen lieblichen Feld erforscht. Mittlerweile ist Zucht und Handel mit den prachtvollen Rosen der Liga zu einem wahrhaft blühenden Geschäft geworden.

Gebräuchliche Namen: Die Liga zur Wahrung der roten Rose, die Rosenliga, die Rosenfreunde

Symbol: Rote Rose

Wahlspruch: „Aus dem Dunkel ans Licht.“

Herkunft: Belhanka, gegründet 1037 BF

Persönlichkeiten: Cavalliere Enzo ya Celatum (*988 BF, Meister der Loge), Polissena di Fruganza (*990 BF, Blüte des zwölften Grades), Lovisa Weyringer (*1002 BF, Blüte des neunten Grades)

Beziehungen: ansehnlich (groß in Belhanka)

Geschichte

Zwar hat sich die Liga erst vor kurzer Zeit in Belhanka gegründet, doch ihre Geschichte ist mit der des Bundes der Freidenker eng verbunden. Der Bund der Freidenker bestand bis 1037 BF als loser Zusammenschluss verschiedener Logen, die meist als Debattierklub in fast allen größeren Orten des Horasiats vertreten waren. Einige von ihnen, beispielsweise der Bund der verborgenen Weisheit zu Kuslik, beriefen sich dabei auf eine bis weit in die bosparanische Zeit zurückreichende Geschichte, doch flossen hier oftmals Fiktion, Wunschvorstellungen und romantische Verklärung zusammen, um den Logen eine altherwürdige und mysteriöse Aura zu verleihen. Feststellen lässt sich jedoch, dass einige der unter dem Dach der Freidenker versammelten Logen schon seit Jahrzehnten, teilweise seit Jahrhunderten existierten, um die Lehren der Freidenker voran zu treiben. Kern ihrer oftmals in langen Nächten diskutierten Thesen war die Vorstellung, dass alle kulturschaffenden Zweibeiner gleiche Rechte genießen sollten und dass Bildung jeden Menschen zur Erkenntnis des „Weltgesetzes“ führen kann, dem zufolge Grenzen und gesellschaftliche Ränge künstliche Hürden seien, die eines Tages fallen würden, um zu einer großen Verbrüderung aller vernunftbegabten Wesen Aventuriens zu führen. Es ist nicht überraschend, dass solch revolutionäre Vorstellungen



nur hinter verschlossenen Türen besprochen und mit geheimen Handschlägen, chiffrierten Texten, strengen Hierarchien und Schwüren geschützt wurden.

Nach der katastrophalen Herrschaft der sogenannten Nandusrepublik in Sibur im Efferd **1029 BF**, deren dämokratische Schreckensherrschaft so manchen Bürger das Leben kostete, wuchs das Misstrauen gegenüber den freiheitlich denkenden Logenmitgliedern der Freidenker. Man befürchtete, dass die während des Thronfolgekrieges immer wieder aufflackernden Bauernaufstände von den zerstörerischen Ideen der Freidenker befeuert wurden und die feudalistische Ordnung des Horasreiches gefährden könnten. **Praios 1037 BF** wurden die Logen der Freidenker unter dem Verdacht umstürzlerischer Tendenzen verboten, auch fanden sich Hinweise auf eine Finanzierung durch die Al'Anfaner. Die meisten Mitglieder der Logen wurden jedoch nur ermahnt und nicht weiter belangt, wohl auch, da es sich um einflussreiche Söhne und Töchter des Bürgertums und Adels des Horasreiches handelte, die oftmals als Modeerscheinung einer der freidenkerischen Logen beitraten. Nur die bekannte Karikaturistin *Ulyssa dell'Antergo* sitzt noch immer ohne Prozess hinter Gittern.

Im gleichen Jahr gründete sich in Belhanka die an sich völlig unpolitische Liga zur Wahrung der roten Rose, deren Ziel es ist, die in der Rahjastadt und Republik Belhanka so verehrten Rosen zu hegen, neue Züchtungen voran zu treiben und die Kunst der Rosenzucht zu verbreiten. Sie ist Zufluchtsort einiger Mitglieder der ehemaligen Freidenker, die ihre Freundschaft genauso pflegen wollen wie ihre Blumen, ohne in den Verdacht geraten zu wollen noch irgendeine Art von revolutionärem Gedankengut zu verfolgen.

DIE LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE HEUTE

Da sich eine ganze Reihe einflussreicher Bürger Belhankas, Methumis' und Kusliks, wie beispielsweise das Handelshaus Weyringer, guter Beziehungen zur Liga rühmen kann und auch die Kirche der schönen Göttin wohlwollend auf die fleißigen Rosenzüchter blickt, erfreuen sich die Rosenfreunde ausreichender finanzieller Mittel, um ein Logenhaus mit weitläufigen, von hohen Mauern geschützten Parkanlagen auf der Garteninsel zu betreiben.

Um die Geheimnisse der Rosenzucht zu schützen, ist es jedoch nicht jedem vergönnt in den erlauchten Kreis der Liga Aufnahme zu finden. Ganz nach horasischer Tradition bedarf es der Fürsprache dreier Mitglieder vom Range einer Knospe oder höher, um von dem geheimnisvollen Meister der Loge, Enzo Ulrico, eine Einladung zu einem der Treffen zu erhalten. Ist diese Hürde genommen, folgen aufwendige Aufnahmearten und Schwüre, und es mag Jahre, ja Jahrzehnte dauern, um die höheren Weihen der Liga zu erlangen und mit ihnen in die Geheimnisse der Rosenzucht eingeweiht zu werden. Entsprechend geheim sind auch die Sitzungen des obersten Logenrates, der Besteller der Beete, die von Cavalliere Ulrico

geleitet werden sollen. Dieser oberste Gärtner ist nur den Logenrängen der Blüten aufwärts persönlich bekannt, gilt aber als meisterlicher Züchter von Rosen und es kursieren eine Vielzahl von Gerüchten, dass es sich bei ihm entweder um einen Magier der Verformung von Pflanzen handeln soll oder gar um einen Auserwählten der Rahja.

Aufgrund der Schönheit der von der Liga gezüchteten Blumen und des Wohlgeruchs, den sie verbreiten, sind Rosen, aber auch Tulpen und Orchideen aus den Gärten der Liga ein teures Handelsgut, mit dem sich die Reichen und Schönen des Lieblichen Feldes gerne schmücken. Kein Wunder, dass die Gärten der Ligamitglieder entsprechend stark bewacht werden, um allzu gierige Langfinger abzuschrecken.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Grundsätzlich gilt die Rosenliga als harmloser Zeitvertreib hoher Herrschaften, doch Reichtum und Erfolg locken Neider an. Da in den letzten Monaten einige Wünsche zur Aufnahme besonders aus älteren Adelshäusern abgelehnt wurden, hat sich in Vinsalt die *Ehrbare Bruderschaft der horasischen Rose zu Vinsalt* gegründet, um die immer mehr in Mode kommende Rosenzucht auch ohne das Fachwissen aus Belhanka zu fördern.

Gleichzeitig steigen die Preise für besonders schöne und prächtige Züchtungen an der Blütenbörse von Belhanka steil an. Wo bisher hauptsächlich gepflückte Blüten von Rosen, Nelken und Lavendel umgeschlagen wurden, um daraus Duftöle zu destillieren, werden auf Auktionen mitunter auch ganze Zuchtpflanzen zu horrenden Preisen umgeschlagen. Entsprechend gibt es manche Händler, die bereit sind pralle Beutel voller glänzender Horasdor für manche Zuchtrose zu zahlen, egal welchen Weg sie genommen hat.

Wohlwollend beobachtet *Gylvana von Belhanka*, die Metropolitin der Rahja-Kirche, das frisch sprießende Interesse am gepflegten Gartenbau und der Schönheit der Rosen, auch wenn ihr die wachsenden Spekulationsgeschäfte mit den Pflanzen ein gewisses Unbehagen bereiten.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Da die Rosenfreunde meist unter sich bleiben, treten sie in der Öffentlichkeit selbst kaum in Erscheinung. Einzig ihre Züchtungen werden auf den Auktionen und Märkten hoch gehandelt. Zeichen ihrer Herkunft ist die geprägte Rose, die bisweilen in tönernen Blumentöpfe gestempelt wird. Es kursieren jedoch schon die ersten Fälschungen dieser Prägung, um andernorts gezüchtete Rosen aufzuwerten.

Innerhalb der Loge haben sich jedoch eine ganze Reihe von Zeichen und Symbolen etabliert, die als Erkennungsmerkmale unter den Mitgliedern genutzt werden. Hierzu gehören geheime Handschläge genauso wie unauffällige Handzeichen.



HANDSCHLAG UND ZEICHEN

Um sich bei öffentlichen Anlässen oder zufälligen Begegnungen gegenseitig als Mitglied der Rosenfreunde erkennen zu können, werden bereits den Setzlingen grundlegende Handzeichen und Handschläge beigebracht. Beide setzen ein gewisses Geschick voraus und werden anfangs viel geübt.

DIE HANDZEICHEN

Der Kreis als Zeichen der Rosenblüte und senkrechte Linien als Symbol der gen Himmel strebenden Blume sind Kernelemente der Erkennungszeichen unter den Rosenfreunden. Ein beiläufiges, kreisendes Streichen über den Rand der rechten Ohrmuschel während des Gesprächs ist der erste Hinweis, dass man selbst ein Rosenfreund ist und einen solchen auch bei seinem Gegenüber vermutet. Dieser reagiert korrekt, wenn er mit einem Finger ein Streichen von etwa der Höhe des Bauchnabels bis knapp unter den Kehlkopf andeutet. Verwendet er hierfür den Zeigefinger, handelt es sich um einen Setzling. Nutzt er jedoch den Mittelfinger, handelt es sich um eine Knospe, während die Nutzung des Daumens anzeigt, dass es sich um eine Blüte handelt. Dieses Zeichen wird dann mit dem entsprechenden eigenen Rang wiederholt.

DER HANDSCHLAG

Bisweilen bleibt nicht genug Zeit, um sich mit Handzeichen zu verständigen. Stattdessen muss bereits ein einziger Handschlag ausreichen, um seinem Gegenüber Mitgliedschaft und Position zu übermitteln. Zusätzlich kann der Handschlag auch eine Absicherung sein, wenn nach den Handzeichen noch Zweifel über die Mitgliedschaft des Gegenübers besteht. Bei einem festen Händedruck wird dabei mit dem Daumen auf den Knöchel der gegebenen Hand geklopft. Wird auf den Knöchel des Zeigefingers geklopft, handelt es sich bei dem Klopfenden um einen Setzling, beim Knöchel des Mittelfingers um eine Knospe und bei dem Knöchel des Ringfingers um eine Rose.

STRUKTUR

Die Rosenliga ist wie viele Logen streng hierarchisch aufgebaut und verfügt über ein System aus drei Ranggruppen, die in sich wiederum durch bis zu 12 Stufen unterteilt sind. Ihre rund 150 Mitglieder gehören hauptsächlich zur meist recht liberalen Oberschicht Belhankas, die Loge hat aber auch Anhänger in Kuslik, Vinsalt und besonders in Methumis. An der dortigen Universität scheint wie in Belhanka unter einigen Studiosi das Rosenfieber ausgebrochen zu sein.

Als einzigen festen Ort verfügt die Loge über das *Haus der roten Rose* in Belhanka, eine Villa mit weitläufigen Gärten auf der Garteninsel. Wer hier nicht als Mitglied bekannt ist,

darf das Grundstück nicht betreten. Lieferungen, Briefe und Ähnliches können in einem kleinen, an der Straße gelegenen Anbau abgegeben werden.

ORGANISATION, HIERARCHIE UND AUFNAHME

Die Rosenliga verfügt nominell über drei Ranggruppen und einen Logenmeister, dem die Leitung der Loge obliegt. Nicht allzu überraschend beziehen sich die Ränge auf Blumen. So gelten die neu beigetretenen Logenmitglieder als *Setzlinge*, während Mitglieder mit mehr Erfahrung in der Rosenzucht *Knospen* genannt werden. Der höchste Rang wird von den *Blüten* eingenommen, die auch das Logenanwesen und das Vermögen der Loge verwalten und die Käufe und Verkäufe von Zuchtpflanzen vermitteln.

Die Hierarchie innerhalb der Loge wird durchaus streng beachtet, genauso wie die Logenregeln, auf die die Mitglieder eingeschworen werden. Mit jedem feierlich zelebrierten Aufstieg im Rang innerhalb der Loge wird das Mitglied in tiefere Geheimnisse der Loge eingeweiht, die sich meist mit der Rosenzucht, aber auch philosophischen Themen beschäftigen. Vor dem Aufstieg gilt es jedoch ein gewisses Lesepensum zu erfüllen, das von einem Mentor, üblicherweise einem höher-rangigen Mitglied, festgesetzt wird und von Werken über Botanik und Gartenbau bis hin zu Bildungsromanen und staatstheoretischer Lektüre reicht. Die Liga legt großen Wert auf die Bildung ihrer Mitglieder, da die Schönheit der Rosen nicht durch ungebildete Geister beschmutzt werden soll.

Wie bei den meisten Logen ist es bei den Rosenfreunden nicht ganz leicht, Aufnahme zu finden. Man benötigt drei Mitglieder mit dem Mindestrang einer Knospe der dritten Stufe, um überhaupt vorgeschlagen werden zu können. Logenmeister Ulrico entscheidet dann nach Absprache mit den ranghöchsten Blüten über die Aufnahme als Setzling der ersten Stufe.

WAS DENKT ... ÜBER DIE DIE LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE

Die Geweihtenschaft der Rahja: „Die Hege und Pflege der Rose, der schönsten unter den schönen Blumen, ist eine edle Aufgabe. Doch ist der Zweck der Hege die Freude an der Schönheit? Oder ist er etwa die schnöde Bereicherung? Das würde uns sehr betrüben.“

Ein Händler der Blütenbörse: „Vor einigen Jahren haben wir hier nur Blüten säckeweise versteigert, für Duftwässerchen und Badeöle, aber jetzt scheinen die Preise für einzelne Zuchtrosen mit jedem Tag zu steigen. Gut, ich gestehe, ich habe mir von meinem Vetter ein schönes Sümmchen geliehen und damit in ein paar Wochen einen guten Schnitt gemacht. Wenn Ihr also ein paar Dukaten auf der hohen Kante habt, ich könnte sie Euch innerhalb von ein, zwei Monaten verdoppeln.“

Der Adlerorden: „Wir haben sie im Auge. Einige der Vaterlandsverräter und Bauernanstachler der Freidenker gehören zu diesen Blumenkindern, und sollte auch nur der geringste



Verdacht bestehen, dass unter ihrem Deckmantel revolutionäre Umtriebe stattfinden, dann werden wir dies aufdecken und an das Licht des Herren Praios zerren.“

Ein Bürger Belhankas: *„Rosen? Ich mag Rosen. Mein Freund hat mir früher manchmal Rosen mitgebracht. Seltsam eigentlich, das hat er lange nicht mehr getan. Ich sollte vielleicht die Fähre nach Paradisela nehmen und einen Geweihten um Rat fragen.“*

WAS DENKT DIE LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE ÜBER...

... die Händler der Blütenbörse: *„Die wachsende Gier nach neuen Züchtungen schmeichelt uns, aber sie ist auch gefährlich. Wenn glänzendes Gold mehr zählt als die kräftigen Farben der Blütenblätter könnten wir unsere Ziele aus den Augen verlieren.“*

... die ehrbare Bruderschaft der horasischen Rose zu Vinsalt: *„Wir freuen uns darüber, dass auch andere die aus der Hingabe zur Schönheit erwachsende Freiheit und Entspannung zu schätzen wissen und wir hoffen, dass niemand uns die Ablehnung einer Mitgliedschaft übel nimmt. Jeder Garten will wohl gestaltet sein, und so prachtvoll eine Blume einzeln blühen mag, so muss sie doch mit den anderen im Beet ein harmonisches Bild ergeben.“*

... den Horas: *„Manche Blumen benötigen einen Beschnitt, damit sie aufblühen können. Andere können nur ohne Schere und Draht frei aufblühen. Manch Garten mag nicht einmal einen Gärtner benötigen. Jeder Garten benötigt das rechte Maß und den rechten Gärtner.“*

... den Adlerorden: *„Sicher notwendig. Aber lass uns über die Rosen sprechen.“*

DIE LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE UND IHRE MITGLIEDER

Die Rosenliga besteht aus etwa 150 Mitgliedern, von denen 35 den Rang einer Blüte der ersten Stufe oder höher erreicht haben. Im Folgenden sollen einige der wichtigeren Mitglieder vorgestellt werden:

• **Cavaliere Enzo ya Celatum** gilt offiziell als Meister der Rosenliga und führt sie, so heißt es zumindest, mit der liebenden Strenge eines Vaters. Der schlanke, hochgewachsene Mitfünfziger ist selten in der Öffentlichkeit anzutreffen und vermeidet Empfänge und andere gesellschaftliche Anlässe. Er spricht selten und scheint eher hinter den Kulissen der Liga zu wirken, was ihm den Ruf eines eigenwilligen Kauzes eingebracht hat. Mangels genauerem Wissen über den Cavaliere kursieren allerlei Gerüchte darüber, an welchen Kriegsschauplätzen der letzten Jahrzehnte er gedient hat, welche Verbindung er zum Hof des Horas haben und woher sein Wohlstand stammen mag.

• **Lovisa Weyringer** war einstmals eine Verfechterin der freidenkerischen Philosophie, hat sich jedoch nach den Geschehnissen um die Nandusrepublik Sibur von den Freidenkern abgewandt und Zuflucht in der Rosenzucht gefunden. Zumindest trägt sie dies nach außen, verbringt aber zunehmend mehr und mehr Zeit in Belhanka. Sollten Familienpflichten sie in Kuslik halten, unterstützt sie die Loge mit üppigen finanziellen Zuwendungen.

• **Polissena di Fruganza** ist als Autorin der Bildungsromane *Das Heldenzeitalter* oder *Die Idealstadt* weit über die Grenzen des Horasreiches bekannt geworden. Seit einigen Jahren nun dient sie als Provisorin der Horas-Schule an der Herzog-Eolan-Universität. Sie hat sich aus dem öffentlichen Diskurs teilweise zurückgezogen und konzentriert sich mehr auf die Verbesserung der Ausbildung, die Auswahl der Lehrkräfte, ihre Veröffentlichungen und natürlich die Kunst der Rosenzucht.



IM HAUS DER ROSEN-LIGA



DIE LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE IM SPIEL

Wenn es um das Investieren großer Summen geht, sind im Horasreich Anteilsscheine an Frachtschiffen beliebt, die bis ins Bornland oder gar ins Gùldenland oder nach Uthuria reisen. Als neues Objekt der Spekulation gelten nun aber vermehrt auch, möglicherweise nur als Modeerscheinung, Zuchtblumen und besonders Rosen. Daher steht die Rosenliga im Fokus so mancher wohlhabender Handelshäuser, die die neusten Züchtungen in Augenschein nehmen wollen, ob nun offen auf den Märkten und der Blütenbörse, oder mit fragwürdigen Mitteln in den geschützten Gärten der Liga. Das Wissen über den Stand der Züchtung oder über Schädlinge und Krankheiten kann etliche von Dukaten wert sein, und ein „tragischer Unfall“ in den Gärten würde den Wert aller anderen Pflanzen noch einmal in die Höhe schnellen lassen.

DIE LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE ALS FEIND DER HELDEN

Da die Rosenliga sich hauptsächlich mit der Zucht von Blumen beschäftigt, ist es nicht ganz einfach sie sich wirklich zum Feind zu machen, Konkurrenz ist dagegen deutlich einfacher. Sollte dies aber der Fall sein, ob nun weil sich die Helden an dem Besitz der Liga vergriffen haben, mit unlauteren Mitteln versucht haben in das Logenhaus einzudringen oder sonst wie den Mitgliedern der Liga das Leben schwer machen, so stellt sich ihnen eine Gruppe ausgesprochen wohlhabender Bürger entgegen. Dies mag in einigen Fällen verärgerte Duellforderungen nach sich ziehen, viel gefährlicher aber ist das Netzwerk aus Beziehungen und Verbindungen, das hinter der Liga steht. Beschuldigungen aus unerwarteter Richtung, ob begründet oder nicht, können einiges an Ungemach nach sich ziehen, und wenn die Liga an den richtigen Fäden zieht, kann am Ende des Prozesses die Verbannung aus Belhanka oder gar Galeerenhaft auf Störenfriede warten.

GEHEIMNISSE DER LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE

HINTER DEM SCHÖPEN SCHEIN

Wie viele Logen besitzt auch die Rosenliga einige Geheimnisse, die sie vor neugierigen Augen und Ohren gewahrt wissen will. Nach dem Verbot des Bundes der Freidenker und einiger der zum Bund gehörenden Logen haben sich eine Reihe ehemals bei den Freidenkern aktive Theoretiker und Philosophen in der Rosenliga zusammen gefunden, um unter dem Deckmantel der harmlosen Gärtnerei neue Konzepte zur Herrschaft des frei denkenden Menschen auszuarbeiten. Um vielversprechende neue Kandidaten zu finden, müssen die Mitglieder der Loge einen unmerklichen, aber strengen Auswahlprozess durchlaufen. Hierzu gehören neben den offiziellen Riten und

Ein direkter Weg, um sich bei der Liga unbeliebt zu machen ist zudem von einer anderen Loge, dem Adlerorden oder mächtigen Einzelpersonen als Spion in die Rosenliga entsandt zu werden, um den Geheimnissen der Loge nachzuforschen.

DIE LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE ALS VERBÜNDETE DER HELDEN

Auch wenn die Rosenliga nach dem Zusammenschluss einer Gruppe harmloser Herrschaften mit einem ausgefallenen Hobby aussieht, kann die Liga durchaus Interesse daran haben Personen mit eher handfesterem Umgang zu beschäftigen, um ihre Interessen zu wahren. Dies mag bei teuren Floristikartikeln auf den ersten Moment befremdlich erscheinen, doch wie jede Loge ist auch die Liga daran interessiert ihre Geheimnisse zu hüten (siehe auch Meisterinformationen).

Es mag andererseits auch sein, dass die Liga Personen unter die Arme greift, die ihre Geisteshaltung teilen und in Konflikt mit Recht und Gesetz gekommen sind, so wie es auch Helden im Horasreich widerfahren kann.

EINE HELDIN ALS MITGLIED DER LIGA ZUR WAHRUNG DER ROTEN ROSE

Wo Geld, Bildung und Macht zusammen fließen, kann es nicht schaden, selbst sein Glück zu versuchen. Die Aufnahmeregeln und -riten gelten natürlich auch für Helden, daher ist ein gewisser Wohlstand und ein Mindestmaß an Bildung von Vorteil, um selbst ein Setzling der Liga zu werden. Auch ein gewisser Wunsch nach gesellschaftlichem Diskurs kann helfen, damit über ein Aufnahmegesuch positiv beschieden wird.

Als Setzlinge erhalten die Helden profunde Kenntnisse in Gartenbau und Botanik, aber auch über die Zusammenhänge von Politik, Herrschaft und Philosophie.

Sollte eine der Heldinnen in der Liga bis zur Blüte aufsteigen, wird sie zudem in die tieferen Geheimnisse der Loge eingeweiht, was sie als Geheimnisträger einerseits zu einem Ziel für andere horasische Gruppierungen macht, andererseits aber auch ganz neue Einblicke in die Geschehnisse der letzten Jahre bietet.

Schwüren auch ganz inoffizielle Gespräche im Haus der roten Rose, um die Gesinnung der Setzlinge zu überprüfen. Die von den Logenoberen verordneten Leseaufgaben wenden sich schrittweise von der Kunst des Gartenbaus ab und hin zu den Staatstheorien der Freidenker, um die freiheitliche Gesinnung der Mitglieder zu verstärken und ihnen beim selbstständigen Denken zu helfen.

Als Galionsfigur steht dabei der mysteriöse Cavaliere Enzo ya Celatum der Rosenliga vor, der jedoch nichts anderes als eine Strohpuppe ist, um von den eigentlichen Drahtziehern in der Loge abzulenken. Tatsächlich existiert Meister ya Celatum gar nicht, sein Name bedeutet nichts weiter als „Geheimnis“ auf Bosparano. Wird er jedoch bei Ritualen innerhalb der Loge benötigt, wird der taubstumme Gärtner *Marcello Rondaligo* mit Perücke, Schminke und falschem Bart heraus geputzt und den im Rang niederen Mitgliedern präsentiert. Dass er



nie spricht, steigert so seine enigmatische Aura nur zusätzlich. Die wirklichen Entscheidungen trifft jedoch ein Rat aus den sogenannten Gärtnern der Beete, bestehend aus den Blüten der neunten bis zwölften Stufe, die per demokratischer Abstimmung das Vorgehen der Liga in geheimen Sitzungen beschließen.

Kurzfristiges Ziel ist es die Karikaturistin *Ulyssa dell'Antergo* aus ihrem Verlies zu befreien, nachdem sie wegen angeblich staatsgefährdender Umtriebe durch den Adlerorden in Haft genommen wurde. Sie wartet ergebnislos auf einen Prozess, der durch allerlei bürokratische Mittel immer wieder verschoben wird, so dass zu vermuten ist, dass einige einflussreiche

Personen in Kuslik die für ihre allzu forschen Karikaturen bekannte Zeichnerin am liebsten bis in alle Ewigkeit hinter Schloss und Riegel sehen wollen. Die Liga nutzt bei ihrem Weg zur Befreiung Ulyssas bisher legale Mittel, indem sie freihetlich gesonnene Rechtsgelehrte mit anonymen Spenden unterstützt. Es ist aber absehbar, dass einige der Gärtner der Beete bald die Geduld verlieren und handfestere Methoden vorschlagen.

Längerfristig gilt es an Schlüsselpositionen wie Schulen und Universitäten Freidenker als Lehrkräfte zu positionieren und so unmerklich das Denken der nachfolgenden Generationen zu prägen.

DIE LOGE DER HÖRENDEN ZU KUSLIK

„Sei still, um Hesindes Willen. Die Auriculisten sind überall, hören alles, wissen alles. Sie haben nichts weniger zu verbergen als die Unterwerfung der Welt wie wir sie kennen. Wer das nicht glauben will, ist dumm, ignorant oder einer von ihnen. Bist du einer von ihnen? Haben sie dich auch schon zu ihrem Sklaven gemacht, hm?“

—gehört in einem Hinterhof der Vinsalter Rechtsschule

Gebräuchliche Namen: Die Loge der Hörenden zu Kuslik, die Auriculisten, die Auriculae

Symbol: Goldene Glocke auf weißem Grund

Wahlspruch: „In der Stille liegt die Kraft.“

Herkunft: Kuslik, angeblich gegründet vor Bosparans Fall, tatsächlich 855 BF

Persönlichkeiten: **Marbio ter Bredero** (*972 BF, Meister des Labyrinths), **Nikolita Pechstein** (*979 BF, Magistra Austii minor), **Tyndara Pekkarin** (*995 BF, Curatrix Maxima Auditus)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Zitat: „Auriculisten? Ich kenne keine Auriculisten.“

—Tyndara Pekkarin, während eines Empfangs in Kuslik

Bedeutende Niederlassungen: Kuslik (prachtvolle Villa am Meer)

Besonderheiten: Eine geheimnisumwitterte Loge reicher und angesehener Kusliker Bürger

Größe: etwa 20 Mitglieder

ganzen Horasiats. Umstürze, Kriege, ja selbst die Gedankenpest der Dämokratie und Schlimmeres soll sie schon seit dem Fall Bosparans verbreitet haben, während einige noch viel finstere Motive hinter der Loge vermuten. Andere halten solch ein übersteigertes Misstrauen für Spinnerei, scheinen die Mitglieder der Loge, allesamt angesehene und wohlhabende Bürger Kusliks, doch nur ihre Zeit im am Meer gelegenen Logenanwesen mit dem Genuss von wohl gereiften Spirituosen und Rauchwerk aus dem Regengebirge zu verbringen.

Doch ist das Anwesen gut abgeschirmt und das Gesetz des Schweigens liegt über der Loge. Selbst den bekannten Mitgliedern ist kein Wort darüber zu entlocken, was innerhalb der Mauern des Anwesens geschieht, und je lauter das Schweigen wird, desto größer ist das Misstrauen und die Neugierde.

DIE WAHRHEIT ÜBER DIE AURICULISTEN

Entgegen aller Gerüchte ist die Loge der Hörenden zu Kuslik nichts anderes als eine Gruppe reicher Herrschaften, die in aller Ruhe teuren Wein und gutes Essen genießen wollen. Zu den wichtigsten Logenregeln gehört es, im Logenhaus völlige Stille zu bewahren, damit jedes Mitglied in Frieden den Aventurischen Boten oder Kusliker Kurier lesen und in Ruhe entspannen kann. Gleiches gilt für den Umgang mit der Loge nach außen. Es gilt völliges Stillschweigen. Nebenher haben sich zu bestimmten Feiertagen meist mit einem gewissen Augenzwinkern zu genießende Rituale entwickelt, die ausgefallene, farbenfrohe Roben, große Hüte und hochtrabende Titel beinhalten.

Doch manche Regeln nimmt die Loge trotzdem sehr ernst: Vor einigen Jahren kam es beim Flambieren von Schweinelemdchen zu einer unerwarteten Stichflamme, die einen Vorhang in Brand gesetzt hat. Das um Hilfe rufende Logenmitglied ist nach dem Löschen des Feuers aus dem Anwesen und der Loge geworfen worden, da es sich nicht an die eiserne Regel des Schweigens gehalten hat.

DIE LOGE IN ALLER KÜRZE

Mit Argwohn und Furcht wird die Loge der Hörenden von manchen im Auge behalten, gilt sie doch als geheimer Drahtzieher von Komplotten unter den Mächtigen Kusliks und des



DIE HEILIGE BRUDERSCHAFT VOM ROTEN TURM

„Man hat mich vor dem Ingerimtempel angepöbelt! Könnt Ihr euch das vorstellen? Handwerksgesellen haben sich an mir vergriffen! Sind wir Gläubige zweiter Klasse, nur weil wir billiger und besser sind als diese verknöcherten Zunftsklaven? Arbeit und Brot geben wir den Armen, und das soll unser Lohn sein?!“
—gehört im Logenhaus der Bruderschaft zum roten Turm zu Vinsalt

Besonderheiten: Der Zusammenschluss wohlhabender Manufakturbetreiber in Vinsalt
Größe: 12 Mitglieder

Gebräuchliche Namen: Heilige Bruderschaft vom roten Turm, Loge der tausend Hände

Symbol: Roter Turm auf goldenem Grund

Wahlspruch: „Ein Geist, tausend Hände.“

Herkunft: Vinsalt, gegründet 1033 BF

Persönlichkeiten: **Alrenzo Olivari** (*1013 BF, Sohn des Uhrmachers Zechin Olivari, Logenmeister) **Vigo Aluter** (*992 BF, Inhaber der Aluter und Söhne Schuhmanufaktur, Logenschatzmeister), **Grenosia Suretas** (*1002 BF, Tochter der Inhaberin der Samtweberei Suretas)

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: sehr groß (allerdings nur zur Gewinnmaximierung genutzt)

Zitat: „Dreiviertel von dem gesamten nach Vinsalt gelieferten Leder verbrauchen unsere Manufakturen. Warum sollten wir uns da gegenseitig hochbieten? Lasst uns heute Abend gerechte Preise festlegen. Preise, die für uns gerecht sind.“

—Vigo Aluter, belauscht während einer Logensitzung

Bedeutende Niederlassungen: Vinsalt (Treffen in der Schenke *Rosskur*)

DIE LOGE IN ALLER KÜRZE

Die heilige Bruderschaft vom roten Turm, oft auch die Loge der tausend Hände genannt, ist ein Zusammenschluss von Manufakturbetreibern aus Vinsalt. Die Loge fungiert sowohl als Interessenvertretung nach außen, als auch als Ort für Absprachen über Preise, Qualitäten und Monopole nach innen. Da die Manufakturbetreiber in beständiger Konkurrenz mit den Zünften der Stadt und in Streit mit den Schnittern, einer verbotenen radikalen Gruppe Maschinenstürmer, liegen, haben sie sich vor einigen Jahren zusammengeschlossen, um ihre Interessen besser schützen zu können. Der Treffpunkt und Gründungsort der Loge ist die kleine Schenke *Rosskur* in der Nähe des Stadions des Belen-Horas, die gutbürgerliche Küche bietet. Der alte Turm aus rotem Backstein, in dem sie untergebracht ist, hat der Loge ihren Namen verliehen.

Auch wenn ihre Treffen auf den ersten Blick eher nach einem freundschaftlich-zünftigen Zusammensitzen bei Wein und gesottenen Speisen aussehen, werden hier Geschäfte über zigtausende Dukaten abgeschlossen, Winkelzüge besprochen und beinharte Politik gemacht. Oftmals versammelt sich an dem schweren Eichentisch der Schenke mehr Geld, als der Horas in seiner Schatzkammer angehäuft hat.

DIE FREUNDE DES BOSPARANISCHEN ALTERTUMS

„Was für ein wunderschönes Stück, ein perfekter Contrapost. Die Falten sind sehr fein ausgemeißelt und fallen weich und schmal. Ganz eindeutig aus der Zeit der Kusliker Kaiser, aber sehr früh, so um 1300 Horas Erscheinen.“
—gehört im Logenhaus der Freunde des bosparanischen Altertums

DIE LOGE IN ALLER KÜRZE

Die Loge der Freunde des bosparanischen Altertums ist genau das, was ihr Name vermuten lässt, ein Zusammenschluss von Liebhabern und Bewunderern der bosparanischen Zeit und vor allem der Kunst aus jener Epoche. Die Loge ist noch vergleichsweise jung, hat aber einen hohen Mitgliederzustrom im Zuge der *Renascencia*. Bei der Aufnahme neuer Mitglieder wird auch auf Geschmack und künstlerisches Interesse Wert

gelegt und nicht nur auf entsprechenden sozialen Status, so dass sich einige, als „förderungswürdig“ erachtete, eigentlich bettelarme Künstler unter den Mitgliedern finden. Außerdem steht die Mitgliedschaft Adel wie Patriziat offen, was ebenfalls für erhöhte Mitgliederzahlen sorgt.

Die Loge dient als Austauschort für Geschichtsbegeisterte verschiedener Art, einzelne Mitglieder veranstalten Vorträge, Ausstellungen und sogar Ausgrabungen und andere wissenschaftliche Expeditionen mit Unterstützung der Loge. Zu ihren Zielen gehört neben persönlichen Erkenntnisinteressen einiger Mitglieder und einer Förderung der künstlerischen und wissenschaftlichen Beschäftigung mit der bosparanischen Zeit die Sammlung entsprechender Kunstwerke und Antiquitäten, so dass im Logenhaus in Vinsalt eine prächtige Sammlung zusammengelassen ist.



Gebräuchliche Namen: Die Loge der Freunde des bosparanischen Altertums, Altertumsfreunde

Symbol: Umriss einer bosparanischen Amphora

Wahlspruch: *in antiquitatem veritas* (bosp.: *Im Altertum liegt Wahrheit*)

Herkunft: Vinsalt, gegründet 1000 BF

Persönlichkeiten: zahlreiche, u.a. **Reshemín Jaraldo** (*992 BF, General-Intendantin der Vinsalter Oper)

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: hinlänglich

Zitat: „*Ich bin entsetzt, das soll original aus der Zeit von Obra-Horas sein? Es sieht doch jeder pronto, dass es zweihundert Jahre jünger ist!*“

Bedeutende Niederlassungen: Vinsalt, weitere wechselnde

Besonderheiten: Die Loge besitzt zahlreiche Kunstwerke, bosparanische wie zeitgenössische

Größe: 300



BEI EINEM LOGENTREFFEN

Ein Logenmitglied kurz nach seiner Aufnahme

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 14

FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 9

Waffenlos:

INI 11+IW6 **AT** 8 **PA** 8 **TP(A)** IW6 **DK** H

Degen:

INI 13+IW6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** IW6+3 **DK** N

Balestrina:

INI 11+IW6 **FK** 9 **TP** IW6+4 (2/4/6/15/25)

LeP 28 **AuP** 29 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Gut Aussehend /Arroganz 7, Neugier 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Nandusgefälliges Wissen

Talente: Tanzen 7, Betören 8, Etikette 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Sich Verkleiden 6, 2 Wissenstalente (je nach Loge) 9

Erfahrenes Logenmitglied: IN +1, CH +1, GE +1, LeP +2, AuP +3, Aufmerksamkeit

Kampfverhalten: Die meisten Logenmitglieder sind keine großen Kämpfer, wobei auch das vorkommt, und ergreifen eher die Flucht. Kommt es zum Kampf, versuchen sie vor allem, sich selbst zu verteidigen und bei einer guten Gelegenheit zu entkommen.



FESTUMER WECHSEL- UND EINLAGENHALLE

„Ich bleibe dabei, die sicherste und einfachste Möglichkeit große Geldmengen zu transportieren ist die Nordlandbank. Ihre Wechsel sind fälschungssicher, so sagen sie, und erheblich leichter zu verstecken als eine Kiste voller Goldmünzen. Ich habe einmal 500 Dukaten in Kannemünde eingezahlt – ein

wahrlich gutes Geschäft hatte ich da gemacht, sage ich dir – und mit dem Wechsel hier in Khunchom wieder ausgelöst. Niemand wäre auf meiner Reise auf die Idee gekommen, dass ich eine solche Menge Gold bei mir trage, verstehst du?“
—gehört auf dem Basar von Khunchom, neuzeitlich

KURZCHARAKTERISTIK

Hinter der Bezeichnung *Festumer Wechsel- und Einlagenhalle* versteckt sich nichts anderes als Aventuriens ältestes und am weitesten verzweigtes Geldinstitut, das besser unter der Bezeichnung *Nordlandbank* bekannt ist. Das tendenziell eher konservative Haus verfügt über eine eigene Geheimabteilung zur Informationsbeschaffung und ist – auch in seinem Inneren – häufig Spielball von Intrigen und Machtkämpfen. Nichts desto weniger beherrscht die Festumer Wechsel- und Einlagenhalle seit ihrer Gründung den Bankensektor Aventuriens weitestgehend.

Gebräuchliche Namen: Festumer Wechsel- und Einlagenhalle, Nordlandbank

Wappen: Biene auf goldener Wabe

Wahlspruch: „Zuverlässig und liquide.“

Herkunft: Festum, Bornland

Persönlichkeiten: **Milota Tsirkevist** (*960 BF, einflussreiche Teilhaberin der Bank)

Personen der Historie: **Katjenka Tsirkevist** (*870 bis 955 BF, Gründerin der Bank)

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Zitat: „Einen Kredit? Wie war Euer Name und welche Sicherheiten, sagtet Ihr doch gleich, könnt Ihr uns bieten?“
—gehört in der Filiale in Grangor, neuzeitlich

Niederlassungen: u.a. Festum, Al’Anfa, Kuslik, Gareth

Besonderheiten: Verfügt über ein Geheimarchiv mit detaillierten Inforationen zu zahlreichen Schuldern und Würdenträgern.

Größe: groß

GESCHICHTE

Die Gründung der Bank geht auf jene Zeit zurück, die als **Kaiserlose Zeit** oder **Interregnum** bekannt ist: Nach dem Tod Kaiser Valpos im Jahr **902 BF** verfiel das Mittelreich in 31 Jahre währende Erbfolgekriege, die keinen der in dieser Zeit zahlreichen selbsterklärten Kaiser all zu lang an der Macht bleiben ließen. In dieser Zeit begannen zahlreiche wohlhabende Bewohner des Mittelreichs damit, ihr Geld aus dem von Umstürzen geschüttelten Kaiserreich zu schaffen. Noch mehr als das Horasreich war für viele das sichere und politisch ruhige Bornland dabei das bevorzugte Ziel. Eine jener bornländischen Händlerinnen, die mit diesem Kapitalstrom umzugehen wussten, war die Norbadin *Katjenka Tsikevist*. Bereits seit Jahrzehnten im Geldwechsel und -verleihgeschäft tätig, bot sie neben einem Panzerschrank im gut ausgebauten und gesicherten Keller als Sicherheiten ein kleines aber gut laufendes Handelsgeschäft und ein passables Anwesen im Viertel

Am Seeufer, einem wohlhabenden und beliebten Teil Festums. Nach den ersten größeren Einlagen mittelreichischer Bürger verschob sich das Geschäft Katjenka Tsirkevists zunehmend auf die heute als klassisch empfunden Tätigkeiten eines Bankhauses in Form von Geldverwaltung und -verleihung, so dass sie im Jahr **912 BF** schließlich die *Festumer Einlagenhalle* gründete und im selben Jahr die zweite Filiale der Bank in Neersand eröffnete. Durch diese Gründung wurde der Kundenstamm erweitert und neben wohlhabenden Bürgern des Mittelreichs und auch des Bornlands lagerten zunehmend Händler ihr Kapital bei der Bank ein. Daraus ergab sich bei den Händlern die Notwendigkeit, Gelder, die bei der Bank eingelagert waren, in einer beliebigen der beiden Filialen abheben zu können. Um diesem Bedürfnis Rechnung zu tragen, ersann Katjenka Tsikevist im Jahre **915 BF** den Wechsel, der als Geburtsstunde des Erfolgs der Nordlandbank gelten



darf. Nachdem der *Nordlandbank-Wechsel* von den Kunden des Hauses ausnehmend positiv angenommen worden war, wuchs die Geschäftstätigkeit der Bank weiter an und seit der Gründung der Niederlassung in Norburg **918 BF** firmiert die Nordlandbank bis heute unter dem offiziellen Namen *Festumer Wechsel- und Einlagenhalle*.

In den kommenden Jahrzehnten war die Nordlandbank zunehmend auf Ausweitung ihrer Geschäftsbeziehungen und -tätigkeiten ausgerichtet. Die Norbardin arbeitete in dieser Zeit erfolgreicher Expansion ihren einzigen Sohn *Watko* in das Geschäft ein, damit dieser es dereinst an ihrer Statt weiterführen würde. Zunächst blieb es auf das Bornland beschränkt und die nächste Filiale gründete die Bank in Firunen im zentralen Bornland. Mit der Thronbesteigung Kaiser Pervals in Gareth im Jahr **933 BF** endeten die kaiserlosen Zeiten und die Nordlandbank begann, ein Auge auf die Heimat so zahlreicher ihrer Anleger zu werfen. Da die stete Gründung neuer Filialen jedoch zu kapitalintensiv wurde, begann man einen anderen Weg zu gehen und bot bereits vorhandenen Geldwechsellern und -verleihern an, unter dem Namen der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle zu arbeiten, ihr Geschäft als Filiale zur Verfügung zu stellen und sich auf diese Weise der erfolgreichen Bank anzuschließen. Auf *Abrik Parulon* aus Vallusa folgten noch weitere kleine und mittlere Geldhäuser und vergrößerten durch ihr Hinzu kommen das Filialnetz, das Eigenkapital und das Geschäftsvolumen der Nordlandbank bis nach Al'Anfa im Süden und Kuslik im Westen.

Im Jahr **940 BF** trat die Gründerin etwas kürzer und übergab die Leitung der Tagesgeschäfte des zu diesem Zeitpunkt bereits aventurienweit operierenden Bankhauses ihrem Sohn *Watko*. Unter ihm wuchs die Bank bei weitem nicht so stark wie in der Anfangszeit, da er mit dem Erwerb der dem Strand des Festumer Stadtteils *Am Seeufer* etwa 200 Schritt vorgelagerten Goldinsel mit dem darauf befindlichen palastartigen Domizil einen stärkeren Fokus auf seine private Repräsentation legte, als es seine Mutter getan hatte. Sobald seine Tochter *Milota* alt genug war, hatte diese sich, trotz dass sie schon damals als glühende Verehrerin *Hesindes*, der Künste und

Wissenschaften galt, in die Führung der Bankgeschäfte einzuarbeiten. Gleichzeitig zog er sich zunehmend zurück und genoss auf der Goldinsel ‚den Ruhestand‘.

Im Jahr **1020 BF**, unter der erfolgreichen und wieder stärker expansiven Führung der zu diesem Zeitpunkt bereits 60jährigen *Milota*, geriet die Nordlandbank durch die Rückkehr des Dämonenmeisters *Borbarad* in starke Schieflage. Der Kontakt zu den maraskanischen Filialen in *Boran*,

Tuzak und *Mendena* riss abrupt ab und mit ihm auch jedes Wissen um den Verbleib der Mitarbeiter sowie die dort lagernden Einlagen und Wechsel. Diese gelangten mit Sicherheit zum größten Teil in die Hände der *borbaradianischen* Truppen, und die Werte und Investitionen, die die Wechsel- und Einlagenhalle auf der Insel *Maraskan* und in *Tobrien* vor der *borbaradianischen* Invasion gelagert bzw. getätigt hatte, sind inzwischen offiziell als verloren eingestuft. Zu diesen Investitionen zählt beispielsweise *Tisal*. Auf der kleinen *tobrischen* Insel im *Perlenmeer* wollte *Baron Lumin von Hasenhag* – ein illegitimer Sohn der ehemaligen Kaiserin *Cella* – der nördlich gelegenen Festungs-Insel *Rulat* ihre Alleinstellung als Vorposten der Seeschifffahrt durch einen ehrgeizigen Ausbau zum Flottenstützpunkt streitig machen. Finanziert wurde das

Vorhaben mit großzügigen Krediten der Nordlandbank.

Um aus diesem Fiasko heraus zu kommen, musste *Milota* zähneknirschend den Einstieg von Geschäftspartnern akzeptieren, die frische Geldmittel in die Bank brachten.

Spätestens seit der Entdeckung *Uthurias* wirft das Haus auch einen stärkeren Blick auf die südlicheren Gefilde *Aventuriens* – gleichwohl die dortigen Aktivitäten der Bank bisher eher rudimentär sind. Die Niederlassung in der Königsstadt *Brabak* öffnete **1036 BF** ihre Türen, kurz nachdem sich die *Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie* (BVOC) gegründet hatte. An dieser Stelle bewies *Tsirkevist* erneut ihr beinahe untrügerisches Gespür für mögliche Geschäfte, denn kurz darauf wurde klar, dass auch *Brabak* in den Fernhandel einstieg. **1039 BF** wurde eine sehr kleine Niederlassung in *Porto Korisande* eröffnet, die von Beobachtern als erster Schritt über das Südmeer in die Kolonien wie *Porto Velvenya* oder *Porto Sancta Elida* gedeutet wird – eine Lesart, der die Bank nicht entgegentritt.



DIE NORDLANDBANK HEUTE

Heute ist die Nordlandbank ein aventurienweit operierendes Bankhaus, dessen Ziel, wie bei jeder wirtschaftlichen Unternehmung, im Erlangen von Gewinnen liegt. Dafür vergibt die Bank Kredite gegen einen individuell festzusetzenden Zinssatz, der nicht selten im zweistelligen Bereich liegt. Das Geld für diese Kredite erhält die Bank durch Einlagen, also

Gelder und Schätze, die Kunden in der Bank deponieren und dafür wiederum Zinsen erhalten, die jedoch erheblich geringer sind, als die Kreditvergabe zinsen – so hat bspw. das Herzogtum *Engasal* genügend Dukaten eingelagert, um im Notfall ein kleineres Söldnerheer anzuheuern. Da dies jedoch kaum reicht um die gesamten für alle vergebenen Kredite



notwendigen Geldmengen bereitstellen zu können, ist es bei der Kreditvergabe an wirtschaftliche Unternehmungen und Expeditionen gängige Praxis, eine Gewinnbeteiligung zusätzlich zum oder anstelle des Kreditzinses zu vereinbaren. Weiterhin vermieten einige Niederlassungen, wie beispielsweise das Festumer Mutterhaus, Tresore und Tresorräume in mehr oder weniger weitläufigen Kellern, in denen, gegen nicht unerhebliche Gebühr, Gegenstände gesichert werden.

Die Nordlandbank wirkt für informierte Kreise weit weniger wie der monolithische Block unter Milota Tsirkevist, der sie vor 1020 BF ohne Frage war. Die neuen Teilhaber, die auch an der Spitze der Bank operieren, liefern sich nicht nur mit der ehemaligen ‚Alleinherrscherin‘ Kämpfe um Einfluss und Entscheidungen, sie bemühen sich auch untereinander, sich gegenseitig auszustechen. Insbesondere die Beteiligung des damals dazu gestoßenen Stoorrebrandt scheint Tsirkevist zunehmend weniger zuzusagen und ein Teil ihrer Bemühungen muten dergestalt an, als seien sie allein darauf ausgerichtet, dessen Einfluss zu schmälern. Hinter Stoorrebrandt und dessen Einstieg in die Bank steht die Phex-Kirche, deren tatsächlicher Einfluss auf die Geschäfte der Bank schwer einzuschätzen ist. Für manche Eingeweihte ist sie ein überschätzter Faktor, der sich damit begnügt, die Informationen aus dem Archiv Z – eine Sammlung mit finanziellen Informationen zu zahlreichen Personen von Rang und Namen – zu erhalten. Für andere ist sie neben Tsirkevist der mächtigste, gleichwohl indirekte, Akteur auf der Bühne der Teilhaber.

Seit der Gründung des Freibunds einerseits und des Umzugs Stoorrebrandts nach Gareth andererseits hat sich die Position der gelegentlich etwas schrullig wirkenden Norbadin wieder gestärkt: Beide Ereignisse führten zu Zerwürfnissen zwischen Emmeran Stoorrebrandt und den anderen Festumer Geschäftspartnern, die Tsirkevist zu nutzen wusste. Unter anderem hat sie offen die Anlehnung an den Freibund forciert und die Festumer Einlagen- und Wechselhalle zu einer Art ‚Hausbank‘ des Bunds gemacht. Die Anlehnung an den Bund ist innerhalb der Bank nicht unumstritten – insbesondere die davon kaum profitierenden Filialen fernab des Bornlands betrachten diese Entwicklung mit außergewöhnlicher Skepsis. Doch dieser ‚Kampf um die Bank‘ ist ohne Frage noch lange nicht entschieden. Da sich dabei keine der Parteien im Machtkampf auf das eigentliche Filialnetz verlassen kann, werden Außenstehende zur Verfolgung und Durchsetzung eigener Interessen in der Bank bemüht. Besonders umkämpft ist dabei das streng geheime Archiv Z.

Eine andere Ebene, über die diese Machtkämpfe ausgetragen werden ist die Personalie der Nachfolge der Norbadin. Schon länger nämlich wird gemunkelt, dass die kinderlose Milota Tsirkevist nach einem geeigneten Nachfolger für sich in der Bank suche. Dabei bedient sie selbst sich gerne Außenstehender als unwissende Informationsbeschaffer und zum Legen falscher Fährten. Andererseits bemühen sich die anderen Geschäftsführer über Künstler und Wissenschaftler entsprechende Überlegungen Milotas in Erfahrung zu bringen, um diese zur Stärkung der eigenen Position nutzen zu können.

Von diesen internen Konkurrenzkämpfen abgesehen sieht sich die Nordlandbank von einer weiteren Seite unter Druck

gesetzt. Den Bronnjaren ist es seit Jahrzehnten ein Dorn im Auge, dass die Bank, in deren Besitz sich der überwiegende Teil der Goldvorräte des nördlichen Aventuriens – in Form von Schuldscheinen, Wertgütern, oder andere Arten der Wertvermittlung – befindet, diesen Reichtum weitgehend auf die Stadt Festum beschränkt. Immer wieder gibt es daher Vorstöße einiger Adliger, diesen Umstand zu ändern und die Bank zu Investitionen auf dem bornländischen Land zu bewegen. Nicht selten wird das Bankhaus auf diese Weise Spielball von Intrigen, denn konkurrierende Adlige versuchen solche Bemühungen stets zu verhindern.

Eine Tätigkeit der Bank, die zwar nicht ganz risikolos ist, aber im Erfolgsfall große Gewinne abwirft, geht auf die Initiativen Milota Tsirkevists zurück. Unter der glühenden Verehrerin Hesindes beteiligte sich die Bank erstmalig an Expeditionen und Entdeckungsreisen durch den Erwerb von Anteilsscheinen, die aus der Expedition abgeworfene Gewinne anteilig der Bank zukommen lassen. Daran hat sich bis heute nichts geändert und seit dem Bekanntwerden der erfolgreichen Uthuriafahrten durch Al’Anfa schießt die Nordlandbank auf Möglichkeiten der Beteiligung an ebensolchen. Dabei tritt sie im Horasreich, auf Betreiben der dort ansässigen Niederlassungen, in harte Konkurrenz unter anderem zum Bank- und Handelshaus ya Strozza, das Expeditionen und Konvois unter der Flagge Belhankas finanziell fördert.

Zu den beinahe unumgänglichen Tätigkeiten einer Bank gehört die Beschaffung von Informationen über einen möglichen neuen Kreditnehmer. Nach vorne heraus baut die Nordlandbank dabei auf die freiwillige Auskunft der möglichen zukünftigen Kunden. Tatsächlich aber wird jeder potentielle

FILIALEN DER NORDLANDBANK

An dieser Stelle sollen die bekanntesten aktiven und ehemaligen Filialen der Nordlandbank mit dem Stand 1038 BF aufgezählt werden, damit Sie sich (als Spielleiter) einen schnellen Überblick verschaffen können. Für Sie als Spielleiter ist wichtig, dass diese Liste mitnichten zeitlos gültig und vollständig ist. Als Spielleiter können Sie auch in anderen Städten Aventuriens Filialen der Bank platzieren, wenn Sie sie für Ihre Gruppe oder Ihr Abenteuer benötigen. Ferner mag es auch in anderen Städten als den unten genannten Niederlassungen gegeben haben, die inzwischen geschlossen worden sind. Die Nennung der aktiven Filialen erfolgt alphabetisch: Abilacht, Al’Anfa, Beilunk, Belhanka, Boran, Brabak, Festum, Firunen, Gareth, Grangor, Kannemünde, Khunchom, Kuslik, Kyndoch, Lowangen, Methumis, Mhanerhaven, Neersand, Neetha, Norburg, Port Stoorrebrandt, Punin, Rommilys, Salza, Thorwal, Vallusa und Vinsalt.

Die Filiale in Warunk musste aus Ermangelung von Kundschaft, die beim ortsansässigen *Bankhaus Plötzbogen* war, nach wenigen Wochen die Türen wieder schließen. Weitere Filialen gab es in Mendena, Paavi und Tuzak.



BEI DER NORDLANDBANK

Schuldner über verschiedene Kanäle finanziell ausspioniert um ein möglichst einwandfreies Bild von dessen Bonität, der Kreditwürdigkeit, zu erhalten. Darauf aufbauend werden Konditionen für einen Kredit angeboten – und die Akten unter größten Sicherheitsvorkehrungen verwahrt.

Neben diesen eher phexischen Tätigkeiten im Auftrag der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle ist die Bank darauf angewiesen, regelmäßige Gelder und Wechsel zwischen den Filialen auszutauschen, da es sonst geschehen kann, dass einige Filialen nicht mehr in der Lage wären Gelder an Wechselscheinbesitzer auszuzahlen, gleichzeitig aber eine große Menge Wechsel in ihren Tresoren eingelagert hätten. Diese Transporte sind nicht selten schwer bewacht und folgen zwischen den einzelnen Niederlassungen nach Möglichkeit unterschiedlichen Routen, um potentiellen Überfällen vorzubeugen.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Zu den Gegnern – im weitesten Sinne – der Nordlandbank zählen deren Konkurrenten inner- und außerhalb des Bornlands, so beispielsweise das eher regional bedeutsame *Bankhaus und Kontor derer von Kalmbach* in Rommilys oder die *Mada Basari* in Aranien. Ein weiterer Konkurrent ist fraglos das *Handelshaus Stoorrebrandt (Gemeinschaften 65)*, das durch das Verleihen von Geld an Adelige bis hin zu Kaiserhäusern in den Kerngeschäftsbereich der Nordlandbank (und anderer Bankhäuser) eindringt. Dass die Banken in seltener Einmütigkeit diese Bemühungen des stoorrebrandtschen Handelsimperiums zu behindern versuchen, kann daher kaum verwundern.

Besonders stark umkämpft ist das Horasreich. Hier gibt es verschiedene unterschiedlich große Bankhäuser wie die *Handelscompagnie & Bankhaus ya Strozza*, das *C:A:C-Bankhaus*, das *Bankhaus Bergenoor* oder bis 1029 BF das *Bankhaus Bos-*

paran, die im Horasreich verwurzelt sind und hier gute Kontakte zu lokalen Kaufleuten und Adeligen besitzen und nicht selten eine herausragende Reputation genießen. Jedoch gibt es hier auch zahlreiche Händler und Handelsorganisationen, die für mehr oder weniger riskante Unternehmungen Geldgeber suchen und dabei häufig eine hohe Rendite versprechen. Daraus resultiert auch der Umstand, dass zwischen den Bankhäusern im Horasreich beinahe so etwas wie ein „Spionagekrieg“ herrscht. Dabei greifen sowohl die Nordlandbank als auch die lokalen Institute gerne auf auswärtige Abenteurer zurück um über diese Kreditkonditionen, wie Zinsen und notwendige Sicherheiten bei Kreditvergabe, der konkurrierenden Banken in Erfahrung zu bringen.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Ein einheitliches Erscheinungsbild existiert über das Wappen hinaus, die Biene auf einer Wabe, nicht. Innerhalb der Filialen entscheidet der jeweilige Filialleiter über die Bekleidung der Angestellten, die in den wenigsten Fällen einheitlich, sondern vor allen Dingen auf gepflegte Erscheinung ausgerichtet ist. Auch die Filialen selbst unterscheiden sich in Lage, Ausstattung und Interieur stark voneinander. Während die Niederlassung in Norburg beispielsweise eher rustikal und zweckmäßig anmutet, sind viele Filialen im Horasreich, wie beispielsweise der Palazzo in Grangor, schon beinahe protzig zu nennen: Freitreppen in eine obere Etage sind hier ebenso zu finden wie marmorne Statuen von lokalen Helden oder aber bildgewaltige Darstellungen von Mythen und Götterbildnissen oder historischen Ereignissen. Obgleich den horasischen Filialen unter vorgehaltener Hand unterstellt wird, dies ändern zu wollen, ist die wahrscheinlich pompöseste Niederlassung der Bank fraglos das Mutterhaus in Festum – zu dem nicht wenige Besucher der Stadt wie zu einer Sehenswürdigkeit pil-



gern. Die Eingangstreppe und das Portal werden von zwei angeblich echtgoldenen Bienenkörben sowie den außerordentlich kunstfertigen Statuen der Rechnenden Hesinde und des Münzenden Ingerimm flankiert. Die prunkvolle Ausstattung im Inneren wird von edlen Hölzern und Blattgold dominiert. Eine aufwändige Intarsienarbeit in der Vorhalle zeigt alle Städte, in denen die Festumer Wechsel- und Einlagenhalle Filialen betreibt. In der Kassenhalle wiederum werden einige herausragende Pfandstücke, oder Nachbildungen derselben, ausgestellt und streng bewacht. Unter diesen befindet sich die Königskrone Mizirions III. aus dem dauerklammen Brabak, Teile des Kronschatzes sowohl Nostrias als auch Andergasts und der Reichsdiskus Maraskans. Im Obergeschoss des Bankhauses hat auch die Leiterin Tsirkevist ihr Arbeitszimmer, von dem sie seit Jahrzehnten die Geschicke der Bank lenkt.

Kaum verwundern kann der Umstand, dass auch die – nicht selten von zwergischen Mechanikern hergestellten – Tresore und Tresorräume der verschiedenen Filialen auf unterschiedliche Weise gesichert sind. Diese mechanischen Schlösser sind von solcher Komplexität, dass sogar mancher Meister des FORAMEN an ihnen scheitert. Insbesondere die Keller von großen Niederlassungen, wie beispielsweise in Festum, sind mit profanen Fallen und Sicherungen ausgestattet, die mehr als nur eines Meisterdiebs bedürfen um in sie einzubrechen. Es versteht sich von selbst, dass diese sehr wirkungsvollen – und daher auch sehr teuren – Abwehrmaßnahmen größter Verschwiegenheit unterliegen und über zusätzliche magische Sicherungen sogar noch weniger bekannt ist. Dass die Tresore als beinahe unüberwindlich gelten dürfen zeigt nicht zuletzt das Vertrauen der *Halle des Quecksilbers*, die im Festumer Mutterhaus der Bank verschiedene profane Schätze in einigen derer Tresorräume verwahrt.

STRUKTUR

Die Struktur der Nordlandbank mutet zunächst etwas eigenwillig an. Sie ist streng hierarchisch aber gleichzeitig auf Eigenständigkeit hin ausgerichtet und zum Teil heftig umkämpft.

ORGANISATION

Neben Milota Tsirkevist stehen dem Finanzinstitut auch Storerbrandt und einige Festumer Handelsherren vor. Auf diese verteilen sich auch Anteilsscheine und damit die Besitzverhältnisse des Bankhauses.

Zwischen Storerbrandt und den Festumer Händlern ist durch die Gründung des Freibunds ein Machtkampf entstanden, der nicht zuletzt mit Anteilsscheinen der Nordlandbank ausgefochten wird, so dass sich das Stimmgewicht der Teilhaber immer wieder verändern kann und gelegentlich auch völlig neue Teilhaber dazu stoßen, während sich andere herausziehen.

HIERARCHIE

Die zentrale Entscheidungsstelle für das operative Geschäft des Hauses ebenso wie für Erweiterungen der Bank durch Filialen findet sich in Festum. Daran konnten auch Versuche

besonders engagierter Filialleiter im Horasiat nach dem Jahr 1020 BF, die die Zentrale der Bank gerne in ihrer Heimat, am liebsten sogar in Vinsalt gesehen hätten, nichts ändern.

Die Filialen sind angehalten, auf eigene Rechnung wirtschaftlich zu arbeiten, können aber gerade bei größeren Kreditsummen und entsprechenden Sicherheiten beim Schuldner auf finanzielle Hilfe des Festumer Mutterhauses bauen, an das auch ein Teil der Gewinne abgeführt werden muss.

Die Informationsbeschaffung für das Archiv Z untersteht unmittelbar der Bankleitung in Festum und ebenso die Aufbewahrung der beschafften Informationen.

WAS ДЕКѦ/ДЕКЕП ... ÜBER DIE ПОРДЛАНДБАНК

Bank- und Handelshaus ya Strozza: „Ihnen fehlt der Patriotismus. Sie sind nur darauf aus, Geld zu verdienen. Das ist ja in Ordnung, aber ohne den nötigen Patriotismus werden sie über kurz oder lang zahlungsunfähig werden – denn sie haben keine übergeordneten Überzeugungen.“

Bronnjare: „Sie haben das Geld, das wir hier bräuchten um die notwendigsten Reparaturen durchzuführen. Aber statt es uns günstig zu leihen, nehmen sie uns aus. Alleine das ohnehin viel zu reiche Festum profitiert davon.“

Die Phexkirche: „Beeindruckend. Wirklich beeindruckend. Sie verstehen ihr Handwerk. In jeder Hinsicht ...“

WAS ДЕКѦ DIE ПОРДЛАНДБАНК ÜBER...

... **horasische Banken:** „Sie haben uns nur den ein oder anderen Kunden voraus, sind aber zu klein, um uns wirklich Konkurrenz zu machen. Dennoch müssen wir sie in Zukunft im Auge behalten.“

... **Adlige:** „Sie erhalten die praisgewollte Ordnung und gehören zu unseren besten Kunden. Man muss nur zu unterscheiden wissen, wem man einen Kredit gibt und wem besser nicht.“

... **die Schattenlande:** „Niemals werden wir so tief sinken, dass wir es nötig hätten, mit denen Geschäfte zu machen, die der Dämonenmeister uns hinterlassen hat. Ihm verdanken wir übrigens die größten Verluste unserer Geschichte.“

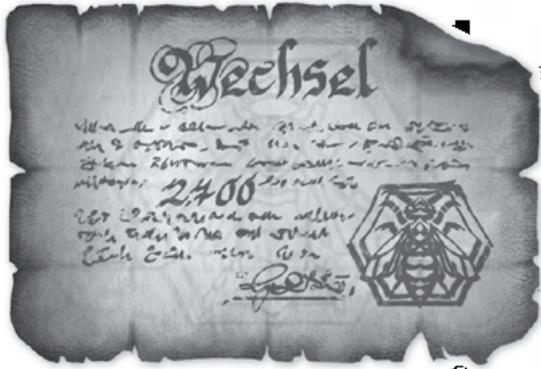
DIE ПОРДЛАНДБАНК IM SPIEL

Im Spiel kann die Nordlandbank verschiedene Funktionen einnehmen. Eine recht naheliegende Funktion ist gewiss die als Hausbank der Helden. Nicht selten werden Helden über die Jahre zwar nicht immer zwangsläufig reich, aber doch in einem gewissen Maße wohlhabend. Meist ist es aber gleichzeitig so, dass die Helden sich einerseits trotz dessen nicht zur Ruhe setzen, andererseits aber auch keine Schubkarren voll Dukaten, Batzen, Edelsteine, Dublonen oder Goldbarren mit sich herumtragen können und wollen. Eine probate Möglichkeit besteht für die Helden also darin, ihr Geld, oder einen Teil davon, bei der Nordlandbank gegen einen Wechsel einzulagern. Die Tatsache, dass die Festumer Wechsel- und Einlagenhalle Filialen in jeder größeren Stadt hat, ermöglicht



es den Helden damit gleichzeitig, ihr Kapital zumindest in überschaubarer Zeit wieder liquidieren zu können.

Andererseits benötigt die Nordlandbank immer wieder externe ‚Mitarbeiter‘, um Informationen zu beschaffen. Immer wenn ein hoher Kredit angefragt wird, muss der Leiter einer Niederlassung entscheiden, ob er diesen Kredit gewähren möchte.



DIE NORDLANDBANK ALS FEIND DER HELDEN

Zum Feind der Helden wird das Bankhaus automatisch, wenn diese den Plan verfolgen in eine Filiale der Nordlandbank einzubrechen oder diesen bereits in die Tat umgesetzt haben. Auch der Überfall auf einen – gleichwohl gut gesicherten – Transfer von Wechseln oder Gold zwischen den Filialen der Bank lassen die Helden rasch zu Feinden der Bank werden. Nicht direkt als Feind, wohl aber als Gegnerin wird die Nordlandbank den Helden begegnen, wenn diese für ein konkurrierendes Bank- oder Handelshaus tätig sind. So steht beispielsweise der Methumiser Handelsherr *Lessandro ya Strozza* (**Horas 169**) in direkter Konkurrenz zur Nordlandbank und ist stets bemüht, dieser ein lukratives Geschäft vor der Nase wegzuschnappen. Umgekehrt bemüht sich die Nordlandbank selbstverständlich, dessen Pläne zu durchkreuzen und ihrerseits die Geschäfte zu machen.

DIE NORDLANDBANK ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Als Verbündete der Helden kann die Nordlandbank vor allem dann auftreten, wenn die Interessenlagen von Bank und Helden zumindest in Teilen deckungsgleich sind. Ein gutes Beispiel der jüngeren aventurischen Geschichte können die Uthuriafahrten sein. Die Helden können sich an die Nordlandbank wenden, um die Ausstattung einer Expedition zumindest zum Teil finanzieren zu lassen. Bei einem aussichtsreichen Konzept, einer Garantie auf eine stattliche Gewinnbeteiligung und guter Überzeugungsarbeit mag sich ein Filialleiter einer größeren Filiale durchaus bereit erklären, eine gewisse Summe bereit zu stellen. Bei all zu großen Summen werden die Helden wohl an das Mutterhaus in Festum verwiesen. Ehrgeizige Filialleiter könnten sich jedoch auch selbst an dieses wenden um ein bankinternes Darlehen zu erhalten und die Summe zu stemmen. Dass bei großen Investitionen ein bekannter Name und eine tadellose Reputation seitens der Helden unumgänglich sind, muss

WECHSEL DER NORDLANDBANK

Um einen Wechsel zu erhalten, wird ein Betrag an Münzen, mindestens jedoch einen Dukaten oder Batzen, in einer Filiale der Bank eingezahlt und eine geringe Bearbeitungsgebühr entrichtet. Dafür erhält der Einzahlende ein fälschungssicheres Dokument, das den entsprechenden Betrag ausweist. Gegen Vorlage dieses Dokuments, des Wechselscheins, in einer beliebigen Filiale wird der ausgewiesene Betrag ausgezahlt. Die Siegelstöcke, mit denen das fälschungssichere Wappen der Bank auf die Wechsel gebracht wird, werden stärker bewacht und gesichert, als alles Gold der Bank. Die Vorarbeiten der Entwicklung für diese Siegelstöcke führte einst die *Halle des Quecksilbers zu Festum* durch.

Der Wechsel der Nordlandbank unterscheidet sich von den Wechseln anderer Banken oder Handelshäuser vor allem in zwei Punkten. Zum Einen genießt er aventurienweit großes Vertrauen in seinen Nennwert, also darin, dass der Betrag, der auf ihm fixiert ist, auch ausgezahlt wird. Zum anderen hat er keinen fest eingetragenen Begünstigten, den also, der das Recht hat, das auf dem Wechsel festgeschriebene Geld in der Bank abzuholen. Auf diese Weise ist ein Überschreiben eines Wechsels der Nordlandbank von einem Begünstigten auf einen anderen nicht nötig. Beides führt dazu, dass ein Nordlandbank-Wechsel von zahlreichen Händlern anstelle von Münzgeld als Zahlungsmittel akzeptiert wird. Er entspricht damit in gewisser Weise Papiergeld. Bei einem Verlust hat dies jedoch zur Folge, dass ein Finder – oder Dieb – mit dem Wechsel in einer Filiale die darauf festgelegte Summe jederzeit abheben kann. An dieser Stelle wird der Nordlandbank-Wechsel nur grob umrissen. Für genauere Informationen zur Funktionsweise des Wechsels der Nordlandbank und der Wechselscheine anderer Bankhäuser sowie den anderen möglichen Geld- und Kreditgeschäften werfen Sie bitte einen Blick in **Handelsherr 20-24**.

ob des großen Risikos als Selbstverständlichkeit gelten. In nicht seltenen Fällen wird die Bank sogar darauf bestehen einen Beobachter mitzuschicken, der darauf achtet, dass keine Gewinne unterschlagen werden.

Ganz gleich wie eine solche Zusammenarbeit zwischen Helden und Bank auch zustande kommen mag, mit ihr einher geht ein gemeinsames Ziel, das die beiden Parteien in einem gewissen Rahmen zusammen schweißen dürfte.

Ein Held als Mitglied der Nordlandbank

Eine richtige Mitgliedschaft ist bei der Nordlandbank nur schwer denkbar. Regelmäßiger Schalter- und Kassendienst dürfte sich meist nur sehr umständlich mit einer Abenteuerlaufbahn vereinbaren lassen. Aber für einen reichen Helden, der vielleicht ursprünglich aus dem (Groß-)Handel stammt, mag es der krönende Abschluss seiner Heldenkarriere sein,



in einer aventurischen Stadt (oder Kolonie) ein Geldwechselgeschäft aufzumachen, das letzten Endes zu einer Filiale der Festumer Einlagen- und Wechselhalle wird. Und für eine Spielgruppe mag es durchaus ein Reiz sein in einer solchen Filiale bei einem ehemaligen Spielerhelden Geld einzuzahlen. Denkbar ist aber auch eine Themengruppe aus Angestellten der Bank, die für ihren Arbeitgeber durch Aventurien reist. Dabei können sich auch einfache Gespräche mit Schuldnern

oder Gläubigern völlig anders entwickeln als zunächst vorzusehen und die Überstellung von Wechselscheinen oder Schmuck als Kreditsicherheit muss sorgfältig gegen mögliche Überfälle vorbereitet und durchgeführt werden. In solchen Szenarien können Spitzel des Archiv Z, Händler und Tresorraumwachen, die sich beispielsweise aus den Kriegern der Festumer Kavalierskademie (**Klingentänzer 106**) rekrutieren können, gemeinsam agieren.

Schalterangestellter der Nordlandbank

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13
FF 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 10 **SO** 7

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen:

INI 10+1W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP(A)** 1W6-1 **DK** H
LeP 27 **AuP** 28 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Empathie, Begabung *Rechnen*, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang; Arroganz 6, Autoritätsgläubig 5, Geiz 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: *Rechnen (Buchführung)* 8 (10), *Menschenkenntnis* 9, *Überreden* 8, *Überzeugen* 5, *Selbstbeherrschung* 6, *Schätzen* 7

Höhere Angestellte: LeP +2, AuP +2, KL +2, IN +2, FF +1, weitere Kulturkunden

Kampfverhalten: Schalterangestellte kämpfen nicht, außer um ihr Leben zu verteidigen. Und auch dann suchen sie nach einer Möglichkeit zu entkommen.

Bemerkungen: Die Talente von Procuristen und Filialeiter können je nach Position durchaus beim doppelten des angegebenen Wertes (und höher) liegen.

GEHEIMNISSE DER NORDLANDBANK

DAS ARCHIV Z

Das wohl am Besten gehütete Geheimnis der Nordlandbank ist das Archiv Z. Jene Sammlung an Daten und Informationen, die sich in einigen Belangen durchaus mit denen von mittelreichischer KGIA oder horasischem DBA messen kann. Bezogen auf die Finanzkraft einzelner Adeliger oder anderer Würdenträger ist das Archiv Z den Erkenntnissen von KGIA und DBA in den meisten Fällen sogar weit überlegen. Hier finden sich oft peinlich genaue Auflistungen der Finanzkraft und des Steuergebarens vieler Würdenträger jeder Herkunft. Die Sammlung ist innerhalb der Nordlandbank einer der am stärksten umkämpften Pfründe zwischen den unterschiedlichen Interessengruppen. Untergebracht sind die Akten im Tresorraum des Festumer Mutterhauses. Auch den wenigsten Eingeweihten bekannt sind die Akten über die finanziellen privaten Angelegenheiten einiger Kirchenfürsten.

SPITZEL IN VTHURIA

Die Nordlandbank hat einen Spitzel in die alanfanische Kolonie Porto Velvenya eingeschleust. Dort sammelt er Informationen über die Wirtschaftlichkeit und den Aufbau der Siedlung. Diese Informationen sind wichtig, um das Risiko bei Investitionen in den Kolonialhandel mit dem Südkontinent richtig einschätzen zu können. Ferner soll er den Bedarf und die mögliche Lukrativität für eine Niederlassung in der Kolonie ausloten. Ähnliches gilt für die kleine Filiale in Porto

Korisande, die laufend Informationen über den Schiffsverkehr zwischen dem Archipel und den beiden Kontinenten sammelt und über Brabak nach Festum meldet. Auf diese Weise wird ferner die Kreditwürdigkeit von Handelskapitänen und -gesellschaften erhoben, um kein lukratives Geschäft auszulassen.

EINLAGEN AUF MARASKAN

Die Nordlandbank hat zwar offiziell die Investitionen auf Maraskan und in Tobrien für verloren erklärt, geht aber im Geheimen unbeirrt Hinweisen nach, die seit Beginn der Invasion 1020 BF nicht verstummen wollen. Immer wieder werden Gerüchte laut, dass einige leitende Mitarbeiter der drei maraskanischen Niederlassungen bis hin zu den Filialleitern einen Teil der Einlagen in Sicherheit gebracht hätten. Welcher Form diese Einlagen sind und was den Verbleib derselben und der Mitarbeiter anbetrifft, so weichen die Gerüchte in unterschiedlichen Ausprägungen voneinander ab. Dabei gibt es Gerüchte, dass Rebellengruppen einen Teil der Einlagen verwahren sollen und solche, die davon sprechen, dass Lederbeutel voller Edelsteine bzw. Enduriumbarren mit Hilfe von Schmugglerschiffen auf den Kontinent gelangt sein sollen. Doch auch davon, dass manch Beschäftigte mit einem Teil der Einlagen geflohen und nun an entfernten Orten Aventuriens ein vergleichsweise sorgloses Leben führen, wird gelegentlich gesprochen. Um nicht zu viel Aufmerksamkeit von konkurrierenden oder verfeindeten Organisationen zu erwecken, beauftragt die Bank häufig vertrauenswürdige Personen(-gruppen) mit den ausdrücklich streng geheimen Nachforschungen.



ORDEN DER VERTEIDIGER DER LEHRE VON DEN GRAUEN STÄBEN

» ... somit begründe ich nun den Ordo Defensores Lecturia, auch Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben. Wir sind keine Verräter an der Sache, sondern wollen uns nicht länger der dogmatischen Engstirnigkeit einiger anderer unterwerfen. Vielmehr ist es unser Anliegen, die von Rohal stets geforderte Weisheit und Freiheit

der Lehre aller Akademien der Grauen Gilde gegen jedwede Einflussnahme, sei es weltlicher oder magischer Natur schützen. Wehe all jenen, die sich uns dabei in den Weg stellen wollen! «

—Auszug aus der Gründungsschrift der Grauen Stäbe, 593/594 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Die Grauen Stäbe von Perricum sind ein Magierorden der Grauen Gilde, der aus Magiern aller gildenzugehörigen Akademien sowie Magiedilettanten und Nichtzauberkundigen besteht, die allesamt gleichberechtigt sind. Der Orden selbst fungiert als bewaffnete Garde und Inquisition der Grauen Gilde, erlebte aber in jüngster Zeit eine tiefgreifende Neustrukturierung sowohl in seinem Aufbau als auch seiner Ausrichtung.

Gebräuchliche Namen: Graue Stäbe von Perricum, eigentlich: Ordo Defensores Lecturia (ODL)

Wappen/Symbol: Vier Magierstäbe um das Symbol der Grauen Gilde, dazu zweimal die Nanduriabuchstaben ODL und die Glyphe des Schutzes

Wahlspruch: „Weisheit will nicht nur erkannt, sondern auch bewahrt und beschützt werden!“

Gründung: 593/594 BF

Persönlichkeiten: **Llezean von Yyoffrynn-Thama** (*985 BF, Großmeisterin zu Vallusa), **Barngrimm Radobrecht** (*983 BF, Großmeister zu Lowangen), **Celissa ash Manek** (*995 BF, Großmeisterin zu Neetha), **Faredeon ibn Aylanora** (*994 BF, Großmeister zu Anchopal), **Eichward von Kolburg** (*1004 BF, reisender Ordensdiplomate), **Magister Falke** (*980 BF, Leiter der Garether Niederlassung), **Quernax Sohn des Quarox** (*899 BF, ehemaliger Marschall der Ordenshochburg), **Imja Luranin** (*989 BF, Anführerin der Einsatzgruppe Rot)

Personen der Historie: **Leibold Gaschenker** (*549 bis

621 BF, Ordensgründer), **Tarlisin von Borbra** (ehemaliger Hochmeister, *984 BF, Aufenthaltsort unbekannt), **Thorstor ibn Thorwulf** (*975 bis 1036 BF, ehemaliger Großmeister zu Anchopal), **Phedro ya Mezzani** (*981 BF, ehemaliger Großmeister zu Neetha), **Hagen Gerion** (*991 bis 1036 BF, ehemaliger Großmeister zu Lowangen)

Beziehungen: sehr groß (Große Graue Gilde), ansehnlich (Bund des Weißen Pentagramms, Bruderschaft der Wissenden)

Finanzkraft: je nach Ordensburg unterschiedlich (Anchopal groß, Lowangen ansehnlich, Neetha hinlänglich, Vallusa groß), der Orden als Ganzes: groß

Zitat: „Wir sichern seit jeher die Unabhängigkeit der Grauen Gilde – gegen äußere wie innere Feinde gleichermaßen!“
—Llezean von Yyoffrynn-Thama

Niederlassungen: Anchopal, Lowangen, Neetha, Vallusa (allesamt Ordensburgen), Perricum (versiegelte Ordensburg), zudem rund 20 kleinere Niederlassungen in diversen Magierakademien oder deren Nähe

Besonderheiten: Der Orden ist im Besitz einer Vielzahl magischer Artefakte, allen voran das zweihändige ‚Drachenschwert‘ *Famerlin* des Hochmeisters sowie die *Rohalstäbe* der vier Großmeister

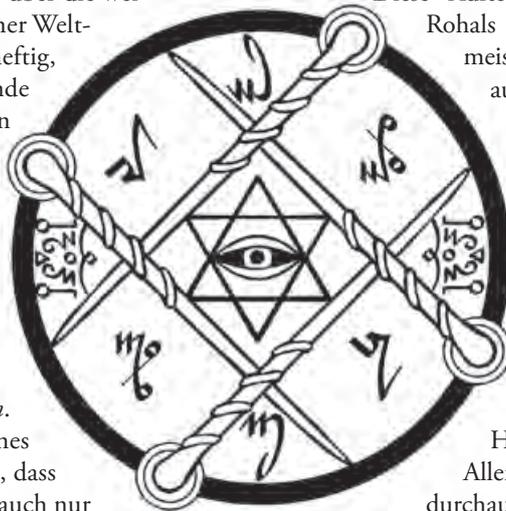
Größe: rund 250 Mitglieder (neben Magiern auch Magiedilettanten und Nichtzauberkundige)



GESCHICHTE

Die Chroniken der Grauen Stäbe zu Perricum verzeichnen als Geburtsstunde des Ordens den Streit der beiden Brüder *Ontho* und *Leibold Gaschenker*. Beide gehörten den *Wächtern Rohals von den Grauen Stäben* an, einem Bund von Weißmagiern, der auf Rohal selbst zurückging und sich dem Schutz der Menschen widmen sollte. Zwischen Ontho und Leibold entbrannte jedoch ein heftiger Streit über die weitere Ausrichtung des Ordens und seiner Weltanschauung. Der Streit war derart heftig, dass nicht einmal die besten Freunde der beiden Brüder die Kontrahenten wieder zusammenführen oder beschwichtigen konnten. Schließlich versammelte Leibold Gaschenker seine Gefolgsleute um sich und gemeinsam traten sie aus dem Bund aus. Um die Jahreswende **593/594 BF** schließlich gründete Leibold schließlich den *Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben*. Der Austritt und die Gründung eines neuen Ordens kränkte Ontho derart, dass er bis an sein Lebensende nie wieder auch nur eine Silbe mit seinem Bruder wechselte. Der Zwist der Brüder wirkte sich unweigerlich auf die beiden Orden aus: Bis in die heutigen Tage herrscht eine tiefe Feindseligkeit, die den Mitgliedern beider Zusammenschlüsse eigen ist und jedwede Annäherung verhindert. Für beide Seite ist unbestritten, wer der Auslöser des Konflikts ist, nämlich der jeweils andere Bruder. Regelmäßige Anfeindungen beider Seiten tragen dazu bei, dass die Kluft auch künftig nicht geschlossen werden kann.

Erst **768 BF**, über 170 Jahre später, erkannten sich die Rohalswächter und die Grauen Stäbe gegenseitig an. Bis zu diesem Zeitpunkt sah man im anderen Orden nur einen losen Zusammenschluss abtrünniger Magier oder eine Splittergruppe orientierungsloser Idealisten.



Der Orden wurde gemäß den Vorgaben Leibolds von vier Großmeistern geleitet, die aus ihrer Mitte einen Sprecher wählten. Der nominelle Hochmeister der Grauen Stäbe war Rohal der Weise selbst. Jedem Großmeister unterstand eine Ordensburg mit einem festgelegten Einflussbereich, für den er zuständig war.

Diese Aufteilung blieb bis zum Verschwinden Rohals **1022 BF** in Kraft. Im Amt des Hochmeisters folgte ihm *Tarlisin von Borbra*, der auf eine bewegte Geschichte im Orden zurückblicken konnte. Unter seiner Führung kam es zu einer deutlichen Machtverschiebung im Orden: Der Hochmeister erhielt eine eigene Ordensburg in Perricum, von wo aus er die Geschicke des Ordens leitete, während die Großmeister an Macht verloren und die Weisungen des Hochmeisters erfüllen mussten. Künftig fungierten sie als Ratgeber des Hochmeisters und dessen Untergebene.

Allerdings brachte diese Umstrukturierung durchaus Vorteile für den ODL, dessen Kernaufgabe nunmehr in der Bekämpfung Borbarads und seiner Schergen lag. Um der Bedrohung Herr werden zu können, erließ der Hochmeister in Rücksprache mit den Großmeistern und den Spektabilitäten der Grauen Gilde ein Edikt, wonach alle Akademiegardisten der Grauen Gilde fortan Mitglieder der Grauen Garden waren und somit nominelle Mitglieder des ODL wurden.

1032 BF schien es erstmals zu einer ersten Annäherung zwischen den Grauen Stäben und den Rohalswächtern zu kommen. Die Rohalswächter luden den ODL ein, sich an der Sichtung der Fremmelshof-Relikte zu beteiligen, von denen man sich Hinweise auf einen 22. Band der berühmten Gespräche Rohals erhoffte. Die Bezeichnung der Grauen Stäbe als „verlorene Brüder“ verhinderte jedoch eine Annäherung, empfanden viele im ODL dies doch als erneute Schmach.

DER ODL IN DER GEGENWART

In der jüngsten Vergangenheit kam es gleich zu mehreren Umbrüchen innerhalb der Grauen Stäbe, manche Beobachter sprechen gar von Schicksalsschlägen: Im Firun **1036 BF** wurde das Verschwinden des Hochmeisters *Tarlisin von Borbra* durch einen Machtkampf in der Neethaner Ordensburg bekannt (**AB 161**). Die Abwesenheit des Hochmeisters, die außer den Großmeistern und den engsten Vertrauten des Hochmeisters niemandem bekannt war, löste eine große Verunsicherung bezüglich der weiteren Führung des Ordens aus, denn zum ersten Mal seit seiner Gründung war der ODL führungslos. Eilig beriefen die Großmeister ein Treffen in Ancho-

pal ein, um sich über eine neue Führung für den Orden zu beratschlagen. Doch offenkundig besaß die Zusammenkunft der Großmeister nicht den Segen Hesindes oder den der übrigen Götter: Während eines Stadtrundgangs durch Anchopal starben die beiden Großmeister *Hagen Gerion* und *Thorstor ibn Thorwulf* durch herabstürzende Gebäudeteile (**AB 162**). Nach einer einwöchigen Beratung in der Anchopaler Ordensburg, in der man sich streng von der Außenwelt abschottete, wurden die neuen Großmeister gewählt. Mit der Ernennung der neuen Großmeister kam es zu einigen Neuerungen. Neben der Abschaffung des Hochmeisteramtes richtete sich der Or-



den neu aus: Fortan, so der Beschluss der Großmeister, ist die alles bestimmende Aufgabe des ODL nicht mehr der Kampf gegen Borbarads Erben, sondern wieder die Verteidigung der freien Lehre der Grauen Gilde. Einhergehend mit dieser Entscheidung war es nur ein logischer Schritt jenes Edikt aufzuheben, wonach alle Akademiegardisten der Grauen Gilde Mitglieder der Grauen Garden waren. Dadurch reduzierte sich nicht nur die Mitgliederzahl des Ordens enorm, sondern auch die Anzahl der Ordenshäuser, galt bislang jede Akademie der Grauen Gilde als Ordenshaus. Beinahe alle Spektabilitäten der Grauen Gilde begrüßten diese Entscheidung, da sie nun wieder vollends Herr im eigenen Hause waren und alleine über ihre Akademiegardisten verfügen können. Ebenfalls beschloss der Rat der Großmeister das Ordensschiff, die *Magistra von Perricum*, der Perlenmeerflotte als Schulschiff zur Verfügung stellen. Nach dem Sieg über Darion Paligan benötigt der Orden kein eigenes Schiff mehr. Hinter dieser Geste steckten vor allem Kostengründe, denn der Unterhalt des Schiffes stand schon seit längerer Zeit in keinem Verhältnis mehr zu seinem Nutzen.

Die beschlossenen Veränderungen stoßen jedoch nicht überall im Orden auf Gegenliebe. Schon erklingen mancherorten kritische Stimmen in den Ordenshäusern, nach denen die Großmeister den ODL „ausbluten“ lassen würden. Es bleibt abzusehen, inwiefern sich diese Stimmen mehren oder nur Einzelfälle bleiben.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Als Orden der *Großen Graue Gilde* ist selbige von Natur aus der engste Verbündete der Grauen Stäbe. In seiner Geschichte hat der Orden mehrfach in Bedrängnis geratene Akademien und deren Mitglieder verteidigt und gegenüber religiöser Verfolgung oder dem weltlichen Einfluss von Provinzherren beschützt. Nominell steht die *Große Graue Gilde* als Einheit hinter ihrem Orden, weiß doch jede Akademie nur zu gut um die Verdienste des ODL.

Der große Einfluss der Grauen Stäbe auf die Gilde und ihr Wissen um vielerlei Vorgänge innerhalb der Akademien ist jedoch ein zweischneidiges Schwert, denn so manchem Akademieleiter ging die Einsichtnahme des Ordens in der jüngsten Vergangenheit deutlich zu weit. Die Reduzierung der Ordensgröße, die vornehmlich durch die Ausgliederung der Akademiegardisten aus den Grauen Garden erfolgte, stieß daher auf keinerlei Widerstände seitens der Akademieleitungen, sondern wurde aktiv vorangetrieben.

Das Verhältnis zum *Orden vom Pentagramm zu Vinsalt* tendiert zwischen freundschaftlich und neutral. In alltäglichen Belangen geraten die beiden Orden nicht aneinander, so dass ein jeder seinem Tagesgeschäft nachgehen kann. Von daher sieht man sich auch nicht als Konkurrenz an. In Fällen einer gemeinsamen Bedrohung wie zur Zeit der Rückkehr Borbarads arbeiten die Orden eng miteinander, um Schaden von der Grauen Gilde anzuwenden. Die Mitglieder beider Orden sind einsichtig genug, die Fähigkeiten und Verdienste der jeweils anderen anzuerkennen, so dass es auch bei Aufeinandertreffen zu keinerlei Komplikationen kommt.

Der *Weißen Gilde* als auch der *Bruderschaft der Wissenden* steht der ODL mehr als nur misstrauisch gegenüber. Zu sehr ist das Bild engstirniger Weißmagier in den Reihen des Ordens verhaftet, als das auch nur annähernd von einer Freundschaft gesprochen werden könnte. Durch den Konflikt der *Weißen Gilde* mit der *Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana*, der letztlich zu deren Gildenwechsel führte, fühlt man sich in der eigenen Ansicht einer nicht umsetzbaren Zusammenarbeit bestätigt. Jedoch – und dies wird gerne verschwiegen oder übersehen – übernehmen viele Ordensmitglieder die Ansichten anderer Mitglieder recht unkritisch, so dass einige Vorurteile nur auf Hörensagen beruhen.

Eine Ausnahme bildet die *Schule der Austreibung zu Perricum*. Unter ihrem Akademieleiter Olorand von Gareth-Rothenfels grenzt sich die kaiserliche Reichsakademie der *Weißen Gilde* seit jeher von ihren Schwesterakademien ab, was in der Vergangenheit eine erstaunlich gute und vertrauensvolle Zusammenarbeit mit dem ODL gegen die Heptarchen der Schwarzen Lande ermöglichte.

Das Verhältnis zu den Orden der *Weißen Gilde* ist neutral bis traditionell angespannt. Den *Anconiten*, den *Mephaliten* und dem *Orden der Schlange der Erkenntnis* steht man neutral gegenüber, zeichnen sich diese Orden durch eine für die *Weißer Gilde* verhältnismäßig große Weltoffenheit aus, die auch ein Miteinander ermöglicht. Die *Pfeile des Lichts* als Exekutivorgan der *Weißer Gilde* und den ODL verbindet ein professioneller Respekt für die Fähigkeiten und Leistungen des jeweils anderen. Weiter als die gegenseitige Anerkennung geht jedoch keine Seite, da man sich entweder als zu tolerant oder zu dogmatisch ansieht. Die wohl tiefste Abneigung des ODL gilt dem *Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals Namen*, allgemein als *Rohalswächter* bekannt. Seit dem Schisma im Jahre 594 BF sind sich die beiden Orden spinnefeind und eine Annäherung ist für beide Seiten undenkbar. Während der Wiederkehr Borbarads arbeitete der ODL lieber mit den Pfeilen des Lichts zusammen, als dass ein Legat des ODL auch nur ein Wort mit einem Vertreter der Rohalswächter wechseln musste.

Den Vorwurf einer eingengten Weltsicht und Vorgehensweise kann man der *Bruderschaft der Wissenden* wahrlich nicht machen. Auch wenn sich der ODL vehement für die Verteidigung der freien Lehre einsetzt, so sind auch dieser Freiheit Grenzen gesetzt. Jene Grenzen, zu denen die Dämonenbeschwörung und Nekromantie gehören, überschreitet die *Bruderschaft der Wissenden* nicht nur gelegentlich, sondern ermutigt ihre Mitglieder dazu. Letztlich ist es auch hier die Vergangenheit, die eine Annäherung des Ordens unmöglich macht. Alle Mitglieder wissen nur zu gut um den entbehrungsreichen und aufopferungsvollen Einsatz im Kampf gegen Borbarad und seine Heptarchen. Es gibt kaum ein Mitglied, das keine Verluste hinnehmen musste – seien es Verwandte, Freunde, Ordensmitglieder und Teile der eigenen Gesundheit. Die *Bruderschaft der Wissenden* wird als Hort reinsten Unheils gesehen, die es aufmerksam zu beobachten gilt. Anders als die *Pfeile des Lichts* ist der ODL trotz seiner Vorbehalte gegen ein Verbot der schwarzmagischen Gilde, welches ihrer Ansicht nach weder durch- noch umgesetzt werden könnte. Lieber will man die Umtriebe in einem



gewissen Rahmen tolerieren, als dass die Schwarzmagier im Untergrund verschwinden würden, was die folgende Kontrolle deutlich erschweren würde.

Schelmen, Druiden und *Hexen* steht der ODL prinzipiell neutral gegenüber, solange diese sich nicht den Interessen des Ordens oder der Grauen Gilde entgegenstellen. Selbiges gilt auch für *Schamanen* und andere Naturzauberer. Schon mehr als einmal haben sich Graue Garden schützend vor eine Hexe gestellt, wenn diese unberechtigt auf einem Scheiterhaufen enden sollte. Scharlatane werden toleriert, auch wenn nach Meinung des ODL die tatsächliche Perfektion eines akademischen Illusionisten fehlt.

Solange die Unabhängigkeit der gildenzugehörigen Akademien nicht angetastet oder die Freiheit der Lehre nicht beschnitten werden soll, interessieren den ODL *weltliche Autoritäten* nur bedingt. Allerdings sind die vier Großmeister Realisten genug um zu erkennen, dass der ODL sich nicht von der Außenwelt abschotten kann und bisweilen durchaus auf das Wohlwollen weltlicher oder geistlicher Herrscher angewiesen ist. Aus diesem Grund pflegt man zu den lokalen Machthabern in der Regel gute Kontakte. Ist jedoch ein Angehöriger der Gilde oder des Ordens in Bedrängnis, schaltet man sich schnell ein und pocht auf die strikte Einhaltung des Codex Albyricus. Im Notfall löst man den Inhaftierten aus, um ihn anschließend selbst vor ein gildenmagisches Gericht zu stellen.

Reisenden Glücksrittern steht man offen gegenüber, solange sie sich nicht in Belange der Grauen Gilde einmischen oder die Gilde aktiv unterstützen. Schon mehr als einmal griff der ODL auf die Dienste sogenannter „externer Experten“ zurück, wenn eine Mission zu heikel war oder keine Verbindung zum Orden erkennbar sein sollte.

STRUKTUR

Der Orden wird – wie zu seiner Gründungszeit – von den vier Großmeistern geleitet, von denen jeder einer der vier Ordensburgen vorsteht. Für jeweils ein Jahr übernimmt einer von ihnen den ‚Vorsitz‘, um als Sprecher den Orden nach außen zu vertreten. Nach dem Verschwinden von Tarlisin von Borbra verzichteten die Großmeister auf den Titel eines Hochmeisters, da es dieses Amt künftig nicht mehr geben soll. Der Wegfall des Hochmeisters führt letztlich zu einer deutlichen Dezentralisierung des Ordens, denn die Großmeister verfolgen nunmehr verstärkt ihre eigenen Interessen und sind sich längst nicht immer so einig wie es gerne der Öffentlichkeit präsentiert wird.

Die übrige Rangordnung ist im gesamten Orden identisch. Sie gilt sowohl für kleine Ordenshäuser wie für die größeren Ordensburgen. Der *Kammerherr* leitet das Haus, verwaltet die Hauskasse und das Magazin; der *Justitiar* kümmert sich um Rechtsfragen und die Spitzelabwehr; der *Archivar* ist zuständig für die Wissensbewahrung und -gewinnung, wozu auch Spionage zählt, und dem *Marschall* obliegt die Ausbildung der nichtmagischen Ordensgardisten sowie die Aufsicht der Waffenkammer und Ställe.

Die Ordensburgen leiten die Großmeister, während die Kammerherren in den kleineren Häusern de facto die Leitungs-

position übernehmen. Anders als andere Orden nimmt der ODL auch Magiedilettanten und Nichtmagier in die eigenen Reihen auf, sofern sich die Anwärter als nützlich oder für einen Aufgabenbereich als besonders begabt erweisen.

Die organisatorische Grundlage des ODL bilden die *Grauen Garden*: drei bis fünf Personen unter der Führung eines Magiers. Sie versehen regulären Schutzdienst und führen auch direkte Angriffe potentielle Bedrohungen des ODL aus. Der Schutzdienst der Grauen Garden erstreckte sich auch schon auf den Allaventurischen Konvent der Magie, bei dem man überraschend reibungslos mit den Pfeilen des Lichts zusammenarbeitete. Darüber hinaus zählen die Aufklärung von magischen Verbrechen sowie die Abwehr von Spionen und Saboteuren zu ihren Aufgaben. Auf Missionen im Feld agiert man immer als eine Graue Garde, womit man sich deutlich von den üblicherweise allein agierenden Pfeilen des Lichts unterscheidet.

Zusammengestellte Graue Garden werden im Regelfall nicht wieder getrennt, sondern durchlaufen ihre Ausbildung und Einsätze zusammen. Dadurch lernen sie, sich untereinander zu vertrauen und besser kennen, wodurch sie im Feld als eng aufeinander abgestimmte Einheit agieren, was sich nicht zuletzt in ihren Erfolgen widerspiegelt. Darüber hinaus besitzen die *Grauen Garden* ein gutes Gespür für die effektive Kombination von weltlichen und magischen Fähigkeiten.

EINSATZEINHEIT ROT

Lange Zeit war außerhalb des Ordens kaum etwas von der Existenz von *Einsatzinheit Rot* bekannt. Sie bildet gewissermaßen die Schnelle Eingreiftruppe des ODL, die aventurienweit bei außergewöhnlichen Gefahren zum Einsatz kommt. Kurz nach seiner Ernennung zum Hochmeister rief Tarlisin von Borbra die Einheit ins Leben, um im Kampf gegen Borbarad und seine dämonischen Schergen gewappnet zu sein. Zu jener Zeit hörte man vielfach von mysteriösen Sonderagenten, hinter denen sich letztlich *Einsatzinheit Rot* verbarg.

Die handverlesene Truppe unterstand dem alleinigen Befehl des Hochmeisters, und nur ihm gegenüber musste sie sich rechtfertigen. Nach dem Verschwinden Tarlisins kann nun jeder der vier Großmeister die *Einsatzinheit Rot* anfordern, allerdings muss er ihren Einsatz auf dem jeweils nächsten Treffen der Großmeister erklären.

Einsatzinheit Rot besteht je nach Auftrag aus sechs bis acht Mitgliedern, wobei nur drei Mitglieder dem Verband wirklich fest angehören. Auf die freien Plätze kommen ausgesuchte Spezialisten, um eine möglichst große Effektivität gewährleisten zu können. Um die Einheit ranken sich im ODL wie in der Grauen Gilde zahlreiche Mythen, die nicht zuletzt auf die strikte Verschwiegenheit aller zurückzuführen ist, die jemals an einer Mission der *Einsatzinheit Rot* teilgenommen haben.



DIE ORDENSBURGEN

Die vier Ordensburgen des ODL sind nicht nur die Amtssitze der Großmeister, sie bilden lokale Hauptquartiere des Ordens in ganz Aventurien und teilen den Kontinent in grobe Zuständigkeitsbereiche auf. Nicht immer verlaufen die Grenzlinien dabei so klar wie es sich schon so manches Mal ein Großmeister gewünscht hat. Letztlich sind es aber nur Richtlinien, kann der Orden sowieso nicht omnipräsent sein und sich um jeden Fall so kümmern wie er es gerne würde.

Die Ordensburgen gehören dem Orden alleine und unterstehen dem Recht der Magiergilden, so dass weltliches Recht in ihrem Inneren nicht zum Tragen kommt – ein Umstand, den schon so manchen Übeltäter überraschte. Jede Ordensburg verfügt über verschiedene alchimistische Labore, eine Ordensbibliothek, ein Scriptorium, ein umfangreiches Archiv sowie eine Kammer aus Koschbasalt für gefährliche magische Artefakte. Naturgemäß sind die Räumlichkeiten in jeder Ordensburg unterschiedlich und bedingt durch die zumeist historische Schwerpunktsetzung der Ordensburgen ist die Ausstattung in manchen Punkten über-, in anderen nur durchschnittlich bis unterdurchschnittlich.

Die Fertigstellung von *Keshal Rohal* (*Tulamidyä*: Haus Rohals), der Ordensburg zu **Anchopal**, geht bis in die Tage von Sheranbil V. al'Shahr zurück, der im vierten Jahrhundert vor Bosparans Fall herrschte. Das massive Gebäude diente einst als Stadttor-Burg Anchopals in Richtung Gor, doch seit den Magierkriegen ist das Sternentor, dessen Zugbrücke aus Basalt besteht, geschlossen. Dabei hat die Burg eine noch weitaus ältere Geschichte, reichen ihre Fundamente doch zurück bis in die Zeit vor den Skorpionkriegen. Einst gehörte das Gebäude der legendären Sternentor-Akademie an, so dass in den tiefen Gewölben unterhalb der dicken Mauern noch alte Schriften und Gerätschaften lagern, die den Untergang der Magierakademie überstanden haben. Die oberirdische Bibliothek beherbergt zudem zahlreiche urtulamidische Tontafeln und ist für ihre Schriftensammlung zum Borbaradianismus berühmt-berüchtigt – das letztere natürlich nicht frei zugänglich ist, versteht sich von selbst. Derweil ist die Burg der Hauptsitz des ODL in den Tulamidenlanden, aber auch der Raschtulswall und Maraskan gehören zum Aufgabebereich Anchopals. Durch das gewollte Nichteingreifen des ODL während der Machteroberung Sultan Hasrabals unter dem vorherigen Großmeister bringt man dem Orden bis heute offenes Misstrauen in der Stadt entgegen.

In **Lowangen** ist die Geschichte des ODL ebenfalls eng mit der städtischen verbunden. Bereits 649 BF gründete der ODL nur wenige Monate nach der Gründung der Akademie der Verformungen seine erste Niederlassung in Lowangen. 755 BF schloss man das kleine Ordenshaus und zog in die eigens errichtete wehrhafte Ordensburg um, die seither auf einem aufgeschütteten Hügel nahe der nördlichen Stadtmauer steht. Das vierflügelige Gebäude bietet Wohn- und Lebensraum für die Provinzverwaltung, die sich von hier aus um die Gebiete Thorwal, Riva, Andergast und Donnerbach kümmert. Der aktuelle Forschungsschwerpunkt ist auf das Wirken Hagen Gerions, des letzten Großmeisters, zurückzuführen: Seit 1020 BF beschäf-

AL RAKSHAZ, DIE VERSIEGELTE ORDENSHOCHBURG

Die Ordenshochburg wurde 1022 BF in Perricum im ehemaligen Maraskankontor des Handelshauses Storerbrandt errichtet. Der Orden kaufte das Gebäude der seinerzeit in Finanznot geratenen Familie überraschend günstig ab. Dabei profitierte der Orden von den unterirdischen Anlagen, die zu geheimen Landungsanlagen für besonders heikle Unternehmungen ausgebaut wurden.

Nach dem Bekanntwerden der Abwesenheit Tarlisins beschlossen die Großmeister die Ordenshochburg schnellstmöglich zu versiegeln, ohne sie auch nur ansatzweise geräumt zu haben. Komplexe arkane Sicherungen tragen dafür Sorge, dass sich niemand unerlaubterweise Zugang zu dem Gebäude verschaffen kann. Selbst die Großmeister können alleine nicht die magischen Barrieren aufheben – dies ist nur möglich, wenn alle vier Großmeister zusammen mit den Rohalsstäben ein Ritual vollziehen, das bis in die Tage Rohals zurückreichen soll.

Im Inneren der Ordenshochburg lagert *Famerlin*, das Insignium des Hochmeisters, auf dessen Platz. Neben den zusätzlich versiegelten persönlichen Räumlichkeiten des verschwundenen Hochmeisters sind es vor allem die Kellergewölbe, die Diebe geradezu magisch anziehen. Neben geheimen Bibliotheken, dem zentralen Ordensarchiv und Lagerräumen, in denen sich allerlei magische Artefakte befinden sollen, lagert gut versteckt in einem Kellerabteil der Großteil des Ordensvermögens. Die genaue Größe des Vermögens ist unbekannt, aber die entsprechenden Gerüchte lassen Diebesherzen höher schlagen. Entsprechend wird das Gelände trotz aller magischen Sicherungen noch von einer Grauen Garde gesichert.

tigt man sich in Lowangen vornehmlich mit dem als gefährlich eingestuften orkischen Schamanentum, um auch gegen diese Gefahr künftig gewappnet zu sein. Beinahe alle Erkenntnisse des Ordens über das Schamanenwesen der Orks basieren auf den Ergebnissen der Lowanger Forschungen.

Die Ordensburg in **Neetha** hat bereits bessere Tage gesehen. Bis zu ihrer Selbstauflösung aufgrund mangelnder Mitglieder im Jahre 915 BF boten die großen Hallen dem Phantasmagorischen Institut, einer weißmagischen Illusionsakademie, Unterkunft. Eigentlich ist das Gebäude für den ODL viel zu groß, werden doch längst nicht alle Räumlichkeiten benötigt. Einige Gänge sowie Fenster wurden einfach zugemauert und sich selbst überlassen, was nicht für den Charme des Gebäudes spricht. Anders als ihr Vorgänger will die neue Großmeisterin diesen Umstand aber nicht hinnehmen. Schon seit längerem hat sie Pläne geschmiedet, wie sie das Gebäude mithilfe des Ordens, aber auch durch geschickte Einflussnahme innerhalb der Stadt zu neuem Glanz erstrahlen lassen kann.



Die 768 BF erbaute Ordensburg zu **Vallusa** erhebt sich ein kleines Stück nördlich der Stadt aus den Sümpfen. Aufgrund ihrer Nähe zu den Schwarzen Landen kam der hiesigen Ordensburg immer eine besondere Rolle im Kampf gegen den Sphärenschänder und sein Gefolge zu, was sich bis heute auf den Alltag innerhalb der bestens bewachten Burgmauern auswirkt. Keine andere Ordensburg ist – lässt man die versiegelte Ordensburg zu Perricum außen vor – derart gut gegen magische wie weltliche Gefahren geschützt und nirgends scheinen die Grauen Garden kampferprobter zu sein. Immer noch muss man hierher geladen sein oder einen absolut untadeligen Leumund vorweisen können, um das Gebäude überhaupt betreten zu dürfen. Selbst dann muss man sich noch einer magischen Überprüfung unterziehen. Der Grund für diese Vorsicht kommt nicht von ungefähr: In den tiefen Kellern der Burg lagert schwer bewacht eine Unmenge von Artefakten aus den Schwarzen Landen, die über die Jahre hierher ihren Weg fanden. Ein besonderes Augenmerk der Großmeisterin liegt in der Erforschung von dämonischen oder von pervertierten Astralgeistern beseelten Zauberstäben, um diese besser bannen zu können. Dabei arbeitet sie eng mit den örtlichen Draconitern zusammen, um von deren Wissen zu profitieren. Immer noch werden von Vallusa aus Graue Garden und vertrauenswürdige Abenteurer nach Tobrien entsandt, um dort abtrünnige Magier zu richten, magische Phänomene zu erforschen und die Macht der Heptarchen zu bekämpfen.

DIE MAGIERSTÄBE DER GROßMEISTER

Die wohl bekanntesten Artefakte des Ordens sind die berühmten vier Rohalsstäbe, die einst auf Rohals Geheiß geschaffen wurden und von den vier Großmeistern geführt werden. Erkennbar sind sie an den Fäden aus Arkanium, die die Stäbe dezent verzieren. Über ihre Erschaffung ist nichts genaueres bekannt, selbst in den bestsortierten Bibliotheken der Magierakademien lassen sich in uralten Folianten nur vage Vermutungen finden, die sich bisweilen widersprechen. Der ODL hüllt sich diesbezüglich in ein borongefälliges Schweigen und hat bislang auch sämtliche Offerten einer eingehenden magischen Analyse der Rohalsstäbe durch ordensfremde Experten abgelehnt. Dass die Rohalsstäbe beseelte Artefakte sind, die ein gewisses Eigenleben besitzen, ist landläufig bekannt. Immer wieder ist von seltsamen Gemütsschwankungen zu hören, wenn man sich einem der Stäbe nähert – allerdings ist davon auszugehen, dass dies weniger am Stab als am Menschen selbst liegt, der durch die zahllosen Geschichten etwas Ähnliches erwartet. Als beseeltes Artefakt besitzt jeder der vier Stäbe einen eigenen Charakter und Willen. Dieser äußert sich vor allem darin, dass sich die Stäbe ihre Träger gewissermaßen selbst aussuchen. Die herkömmlichen Staubzauber, mit denen Magier ihre Stäbe üblicherweise an sich binden, funktionieren bei den Rohalsstäben nicht. Bei ihnen geht die Bindung von den Stäben selbst aus. Verweigert ein Stab einem Anwärter auf den Posten eines Großmeisters jene Bindung, kann die Ernennung nicht vollzogen werden. Die Verweigerung der Bindung ist höchst selten, doch sind in der Geschichte des ODL mehrere solcher Vorfälle belegt. Den Makel, den ein solches Ereignis für den Anwär-

ter mit sich bringt, ist kaum ermessbar. Der Austritt aus dem Orden ist meist die Regel, um nicht täglich an die Schande erinnert zu werden. Welche Auswirkung die Ablehnung über die Grenzen des Ordens hinaus für den abgelehnten Aspiranten hat, hängt immer vom jeweiligen Fall ab.

Die vier Stäbe sind im Einzelnen:

Der sture *Robureon* ist aus Steineiche gefertigt und findet sich in Lowangen wieder. Um mit seiner Sturheit umgehen zu können soll eine enorme Willenskraft von Nöten sein. Für viele Beobachter muss der Träger ebenso stur sein wie der Stab. Von allen Stäben hat er die meisten Anwärter abgelehnt, weshalb die Kandidaten auf das Lowanger Großmeisteramt immer besonders nervös sind.

In Vallusa ist der dämonenabwehrende *Sangulmeon* aus Blutulme beheimatet, der seinem Träger das Vorgehen gegen Wesen der siebten Sphäre erleichtern soll. Die starke Abneigung des Stabes auf alles Dämonische überträgt sich auf seinen Träger, so dass dieser derartige Einflüsse beinahe schon erspüren kann. Dies hat aber auch zur Folge, dass sich der Träger bei einer länger andauernden Anwesenheit an dämonisch verunreinigten Orten schnell unwohl fühlt und aggressiv wird.

Der Rohalsstab zu Neetha trägt den Namen *Cedraion*. Er ist aus Zyklopenzeder gefertigt, einem ebenso robusten wie leichtem Holz. Von dem Stab heißt es, er sei dem Einfluss von Feenwesen oder gar Feenwelten ausgesetzt gewesen. Einerseits soll er allerlei Illusionszauber erleichtern und seinem Träger den Kontakt zu Feenwesen erleichtern, andererseits bricht ab und an die unkontrollierbare Energie aus, so dass *Cedraion* seinem Träger Trugbilder vorgaukelt.

Der Eisenholzstab *Ferruginion* ist der Rohalsstab des Anchopaler Großmeisters. Von allen Stäben sind seine Auswirkungen auf den Träger die vielleicht gravierendsten, steigert er die hellen und dunklen Seiten seines Trägers angeblich bis ins Extrem. Vielleicht liegt es daran, dass die Anchopaler Großmeister stets in sich ruhende Persönlichkeiten waren bzw. sind, denen extreme Ansichten fremd zu sein scheinen.

FAMERLÎN, DAS DRACHENSCHWERT

Der über zwei Schritt große Zweihänder *Famerlin* ist das Insignium des Hochmeisters. Benannt ist das Schwert nach dem alten *Famerlor*, der gemäß einer Tradition der Rohalszeit als Beschützer der Kampf magie galt. Die Namensgebung spiegelt sich auch in der Form von Griff und Knauf wider, die dem Drachen *Famerlor* nachempfunden sind. Einst wurde *Famerlin* vom damaligen Schwert der Schwerter dem Orden kurz nach der Ordensgründung geschenkt – offiziell als Ehrerbietung, in Wirklichkeit war der Spott für Zeitgenossen unübersehbar. Lang wurde das riesige Schwert im Ordenshaus zu Anchopal verwahrt, bis es Hochmeister *Tarlisin* von *Borbra* in die Ordenshochburg zu Perricum bringen ließ und es ihm dort als Amtszeichen diente. Ob er dort wirklich den Kampf mit dem übermannsgroßen Schwert erlernte wird ebenso ungeklärt geblieben wie die Gerüchte, nach denen *Famerlin* Kräfte besitzen soll, die einem Magierstab gleichen.



ORDENSLEBEN

Das Ordensleben der jeweiligen Mitglieder richtet sich nach ihren Aufgaben aus. Ein Ordensschreiber wird nichts anderes als jeder andere herkömmliche Schreiber auch tun, ebenso ergeht es allen anderen Bediensteten. Auch die Bibliothekare, seien es Laien oder Magier, machen nichts anderes als die Bibliothekare anderer Magierakademien. Selbiges gilt für jene Grauen Gardisten, die Schutzdienste für ein Ordenshaus oder eine Ordensburg vollziehen.

Deutlich abwechslungsreicher gestaltet sich dagegen der Alltag jener Mitglieder, die im Außeneinsatz tätig sind. Die diplomatischen Missionen umfassen nicht nur Kontakte mit den eigenen Ordensburgen und -häusern, sondern auch mit den Magierakademien der Grauen Gilde (und ausgewählten Akademien der Weißen Gilde) und auch mit vielerlei weltlichen Institutionen und Herrschern. Für die Kontaktpflege gibt es neben reisenden Emissären auch spezielle Graue Garden, die sich auf dieses Feld spezialisiert haben.

Nach dem Fall Borbarads und der ersten Heptarchen ist es wieder möglich Missionen von langer Hand zu planen, so dass sich die entsprechenden Grauen Garden gezielt auf ihren Einsatz vorbereiten können. Noch zu Zeiten des Sphärenschinders ließen viele Graue Gardisten ihre Leben, da sie kurzfristig extrem gefährlichen Missionen bewältigen mussten.

Durch die Neuausrichtung des Ordens gewinnt der rohalistische Gedanken der Wahlfreiheit wieder an Bedeutung, so dass der Eintritt in den ODL nun keine Lebensentscheidung mehr darstellt und man aus dem Orden auch wieder austreten kann. Bislang nutzte allerdings nicht einmal eine Handvoll von Mitgliedern dieses neue Recht.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Mitglieder des ODL sind leicht an ihrer Kleidung zu identifizieren: Diese besteht in der Regel aus einer grauen Robe, einem roten Skapulier und einer eng anliegenden roten Haube. Die Magier des Ordens sind leicht an ihren Magierstäben zu identifizieren. Kampferprobte Ordensmitglieder tragen unter der Robe oftmals einen wattierten Waffenrock, um sich vor weltlichen Bedrohungen zu schützen.

Rangabzeichen wie Wimpel gibt es nicht, aber wie bei den Pfeilen des Lichts – besonders kritische Zeitgenossen werfen dem weißmagischen Orden vor, dies übernommen zu haben – sind die Ärmel und Borten erfahrener Mitglieder mit verschiedenen arkanen Symbolen aus mondsilbernen Fäden verziert. Den Großmeistern steht es frei, zwischen der einfache Robe der normalen Ordensangehörigen sowie der Großmeisterrobe zu wählen, die aus edleren Stoffen gefertigt ist. Das Erkennungsmerkmal eines Großmeisters ist naturgemäß der Rohalsstab.

Beinahe alle Angehörigen der Grauen Garden sind im Umgang mit Waffen geschult, und sei es nur im Stabkampf mit dem Magierstab. Abgänger aus Bethana sind an ihrem Rapier oder Degen erkennbar. Die weltlichen Mitglieder rüsten sich je nach Aufgabe, was durchaus Kettenhemd, Schild und Schwert bedeuten kann.

WAS DENKT/DENKEN ... ÜBER DIE GRAUEN STÄBE

Die Große Graue Gilde des Geistes: „Der ODL ist der Garant unserer Freiheit und sichert unserer Gilde und all unseren Akademien ihre Unabhängigkeit gegen jedwede Gefahr, ohne dabei unsere Grundsätze zu vergessen. Wir sind stolz und froh über das unentwegte Wirken des ODL!“

Der Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals

Namen: „Verräter sind sie, allesamt. Selbst wenn man ihnen entgegenkommen will bleiben sie stur. Den Lohn für ihr skandalöses und wenig gottgefälliges Verhalten haben sie jüngst bekommen. Mehr ist dazu nicht zu sagen.“

Pfeile des Lichts: „Für einen Orden der Grauen Gilde sind sie gut geschult, ihren Wert haben sie im Kampf gegen den Sphärenschinder bewiesen – natürlich unter unserer Anleitung.“

Volkes Stimme: „Die Grauen Stäbe sind der Orden der Grauen Gilde. Im Kampf gegen Borbarad haben sie für uns alle gekämpft, weshalb wir ihnen dankbar sein sollten. Aber in letzter Zeit meinten es die Götter nicht so gut mit ihnen. Ihr wisst schon, die Sache mit den Großmeistern... Hoffentlich steht der Orden bald wieder in der Gunst der Götter – verdient hat er es!“

WAS DENKEN DIE GRAUEN STÄBE ÜBER...

... **die Große Graue Gilde des Geistes:** „Unsere Heimat und unser Rückhalt. Ein Hort der Offenheit und des freien Denkens, den wir beschützen werden – gegen alle äußeren und inneren Bedrohungen.“

... **den Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals**

Namen: „Uns nennen sie Verräter, doch sind sie es, die die Augen vor der Welt verschließen und blind und unkritisch seltsamen Idealen nacheifern – und dabei meinen, sie würden in Rohals Sinne handeln. Auch ihr Angebot vor einiger Zeit zeigt doch, dass sie sich nicht verändert haben.“

... **Pfeile des Lichts:** „Sie zählen zu den Besten ihres Faches, das ist unbestritten. Auch ihre Taten sprechen für sich. Doch leider sind sie von Arroganz zerfressen und von der Engstirnigkeit der Weißen Gilde verblendet. Dennoch gibt es einige wenige unter ihnen, mit denen sich halbwegs gut zusammenarbeiten lässt.“

BEDEUTENDE MITGLIEDER

Als größter Orden der Grauen Gilde haben sich in den Reihen des ODL bemerkenswerte Persönlichkeiten versammelt. Einige werden nun vorgestellt:

☛ **Llezean von Yoffrynn-Thama** (*985 BF, weiße Haare, stolzes und selbstsicheres Auftreten), die Großmeisterin zu **Vallusa**, ist die wohl schillerndste Persönlichkeit unter den vier Großmeistern des Ordens: Die Altbaronin und Abgängerin des Kampfseminars zu Andergast verlor bei der Schlacht um Ysilia 1020 BF ihr Augenlicht, erhielt dieses aber durch die Magie des Kaiserdrachen Apep zurück. Als Mitglied des tobrischen *Drachensteinrates* (des herzoglichen Beraterstabes) wird ihr Wort nicht nur in ordensinternen Angelegenheiten geschätzt, und die Mittfünfzigerin kann auf ein weitläufiges Freundesnetz



LLEZEAN, FAREDEON, CELISSA UND BARNGRIMM

zurückgreifen, dem ausgesuchte Persönlichkeiten wie Erzmagus *Taphirel ar'Ralaban*, der verhüllte Meister, angehören. Das bewegte Leben Llezeans hat sichtbare Spuren hinterlassen; am deutlichsten sind die Brandmale um ihre goldgesprenkelten Augen, deren Farbe vom Wirken Apeps zeugen. Die meisterliche Kampfmagierin beherrscht viele Facetten ihrer Kunst, und ist auch auf dem Gebiet der Antimagie gut bewandert. Durch ihre Kontakte zu Apep und dessen Gesandten ist sie mittlerweile zu einer kompetenten Drachkennerin geworden und erforscht auch weiterhin deren Magie. Neben ihrem Rohalsstab trägt sie stets einen Karfunkelstein bei sich. Anders als die neuen Großmeister sieht Llezean die Gefahr der Schwarzen Lande längst nicht als gebannt an. So verwundert es niemanden, dass man sich in der Ordensburg zu Vallusa weiterhin im Kriegszustand befindet und Llezean wird ihre Rolle als Warnerin nicht aufgeben – um keinen Preis.

☞ **Celissa ash Manek** (*995 BF, schwarze schulterlange Haare, grüne Augen, zielorientiert, traditionsbewusst, politisch interessiert) studierte an der Halle der Antimagie in Kuslik. Bereits dort fiel sie durch ihren enormen Ehrgeiz ihren Lehrmeistern auf, der bisweilen an das Maß des Erträglichen ging. Nach dem Abschluss ihres Studiums schloss sie sich sofort dem ODL in **Neetha** an und begann schnell, sich durch Können und Umtriebigkeit innerhalb des Ordenshauses einen Namen zu machen. Viele Weggefährten bekamen wie Celissas jüngere Geschwister in ihrer Kindheit ihre Ellbogen zu spüren, wenn sie ihr im Weg standen. Dem amtierenden Großmeister Phedro ya Mezzani blieb die aufstrebende Magierin nicht verborgen, sah er in Celissa eine Konkurrentin, die im Verborgenen gegen ihn agierte. Im folgenden Machtkampf stellte sich Celissa als deutlich besser im Orden vernetzt heraus als der Großmeister, der mit dem Verschwinden des Hochmeisters keinen Rückhalt mehr besaß und letztlich sein Amt aufgab. Nach der Abdankung war für Celissa der Weg frei, sich dem Rohalsstab *Cedraion* zu stellen. Dank ih-

res Amtes ist Celissa nun auch ein Mitglied der *Curia*, des Stadtrates von Neetha und kann sich zudem offen weltlichen Angelegenheiten widmen.

☞ **Faredeon ibn Aylanora** (*994 BF, schwarze Haare mit ersten grauen Strähnen, wirkt vor vielen Menschen immer etwas nervös, mehr Mystizist als Wissenschaftler), der Großmeister zu **Anchopal**, ist der Neffe von Meriban saba Manjula, der Emira von Tamaristan. Der Magier aus Khunchom beschäftigt sich seit jeher mit der Erforschung urtulamidischer Mysterien und der Sternkunde. Die Aussicht auf die Arbeit an der Sternwarte im Anchopaler Ordenshaus war für ihn letztlich auch der Grund für den Eintritt in den ODL. Nach dem tragischen Tod von Thorstor ibn Thorwulf einigte man sich ordensintern auf Faredeon als seinen Nachfolger, der von der Entwicklung mehr als überrascht war. An seine neue Position muss er sich noch gewöhnen, da er gewöhnlich nicht gerne im Mittelpunkt steht und sich lieber mit Folianten und Sternkarten beschäftigt. Lediglich bei Sultan Hasrabal von Gorien legt er seine Zurückhaltung ab, den er aus religiösen Gründen ablehnt.

☞ **Barngrimm Radobrecht** (*983 BF, sanfte Stimme, tatkräftig) ist der dritte neue Großmeister des ODL, der in seinem Wirken seinem Vorgänger und Freund in **Lowangen** folgen wird. Der Familienvater absolvierte sein Studium an der Akademie der Verformungen und gilt gemeinhin als freundlicher Mann, der sich trotz seiner Stellung nicht zu schade ist, ab und an bei einfachen Arbeiten mit anzupacken. Der aus Lowangen stammende Barngrimm ist mit einer Nicht-Magierin verheiratet, aus deren gemeinsamer Liebe mehrere Kinder entstanden sind, die er wie seinen Augapfel hütet. Nur wenig kann den bodenständigen Magier erzürnen. Eine Ausnahme sind Orks, gegen die er tiefe Vorurteile hegt und diese bekämpft wo es nur geht. Als enger Vertrauter Hagen Gerions war die Nominierung Barngrimms keine Überraschung – dass der Stab *Robureon* ihn sofort akzeptierte schien nur eine Formsache zu sein.



☞ Zu den renommiertesten Repräsentanten des Ordens gehört **Magister Falke** (*980 BF, grauer Rohalsbart, Vater unzähliger Bastarde, Unterstützer mehrerer Waisenhäuser, meisterlicher Rechtsgelehrter, brillanter Tuzaker Verwandlungsmagier), der in Gareth das Ordenshaus mit großem diplomatischen Feingefühl leitet. Als reisender Diplomat reist **Eichward von Kolburg** (*1004 BF, kompetenter Adeptus minor des Kampfseminars Andergast, eitler Schürzenjäger, von sich überzeugt) im Auftrag des ODL umher und dient als Mittelsmann zwischen den Großmeistern. Ein Relikt aus den alten Tagen ist unterdessen **Quernax Sohn des Quarox** (*899 BF, Brillantzwerg, salzweiße Haare, kunstvoll geflochtener Bart, pedantisch) der ehemalige Marschall der Perricumer Ordenshochburg, der nun über seine alte Wirkungsstätte wacht. Der Öffentlichkeit unbekannt ist **Maga i.s.m. Imja Luranin** (*989 BF, Norbardin, hochgewachsen, pragmatisch, blinzelt kaum, ausgebildet von einem privaten Lehrmeister) eine Norbardin aus dem Bornland, die als Anführerin der *Einsatzgruppe Rot* fungiert.

DER ODL IM SPIEL

HELDEN ALS MITGLIEDER IM ODL

Der ODL bietet Helden eine Vielzahl von Möglichkeiten, innerhalb des Ordens tätig zu werden. Allerdings darf nicht außer Acht gelassen werden, dass die Grauen Garden klar definierte Aufträge erhalten und nicht alleine durch Aventurien ziehen, sondern stets in Begleitung ihrer Kameraden. Vor diesem Hintergrund bieten sich vor allem ODL-Themenrunden an. Spielerhelden können nach wie vor eine Karriere im Orden anstreben, allerdings können sie maximal ein kleines Ordenshaus leiten. Der Weg zur Großmeisterschaft ist ihnen nicht vergönnt.

DIE PROFESSIONSBASIS

Die regeltechnische Basis für ein Mitglied des ODL ist breit gestreut: In Frage kommen natürlich die *Magier* aller Akademien der Grauen Gilde, aber auch *Magiedilettanten* sowie eine Vielzahl weltlicher Professionen: Angefangen beim *Akademiegardisten* über den *Botenreiter*, den *Gelehrten*, den *Spitzel*, den *Handwerker*, den *Gärtner*, den *Medicus* bis hin zum *Schreiber* und *Alchymisten* gibt es wohl keinen Orden in Aventurien, der Helden unterschiedlichster Herkunft ein derart großes Sammelbecken bietet. Typisch für Mitglieder des ODL sind *Vorurteile* (*Rohalswächter*) und natürlich entsprechende Verpflichtungen.

Der ODL versteht sich als exklusiver Arbeitgeber, der keine Mitgliedschaft in anderen Gesellschaften duldet – von der Grauen Gilde einmal abgesehen.

Graue Gardisten sind in der Regel *Akademiegardisten*, es finden sich aber auch einige *Krieger* und *Schwertgesellen* in ihren Reihen. Diese seltenen Ordensmitglieder kommen gerne bei der *Einsatzgruppe Rot* zum Einsatz.

DIE GRAUEN STÄBE ALS VERBÜNDETE

Eine Zusammenarbeit mit den Grauen Stäben kann schneller zu Stande kommen als man gemeinhin vermutet. Droht der Grauen Gilde, einer ihrer Akademien oder einem Mitglied Gefahr (wobei natürlich nicht sofort jedem Mitglied geholfen werden kann), tritt der ODL in Aktion. Zumindest sollte er das, doch da der Orden nicht überall sein kann und auch seine Mittel begrenzt sind, bedient man sich gerne der Hilfe zuverlässiger reisender Helden, um eine Gefahr abzuwenden oder einen gesuchten Flüchtigen seiner gerechten Strafe zuführen zu können.

DIE GRAUEN STÄBE ALS GEGNER

Machen sich die Helden eines Verbrechens an der Grauen Gilde schuldig oder geraten in Verdacht, werden die Grauen Stäbe irgendwann sicherlich auf sie aufmerksam. Die Zeitspanne hängt dabei von der Schwere des Verbrechens ab, schließlich können die Grauen Garden nicht überall sein. Flüchtigen kommt dabei die neue Dezentralisierung des Ordens zugute, denn die Interessen der Großmeister unterscheiden sich bisweilen doch recht deutlich. Dennoch sollte man in Falle des Falles einen Bogen um alle Akademien der Grauen Gilde machen. Auch wenn die Akademiegardisten keine Grauen Gardisten mehr sind, so halten sie dennoch Augen und Ohren offen und benachrichtigen im Zweifelsfall das nächstgelegene Ordenshaus. Werden die Helden eines besonders schrecklichen Verbrechens beschuldigt oder ist die Angelegenheit von besonderer Dringlichkeit, wird *Einsatzgruppe Rot* auf sie angesetzt. Von den Grauen Stäben gesuchte Helden erhalten den Nachteil *Gesucht I* (innerhalb der Grauen Gilde).

Anders als die Pfeile des Lichts versuchen die Grauen Garden Beschuldigte festzusetzen und nicht direkt mittels Ignifaxius in einen Haufen Asche zu verwandeln. Dazu kommen ebenso weltliche wie magische Mittel zu Einsatz. *Einsatzgruppe Rot* schreckt dabei nicht einmal vor dem Einsatz kurzfristig lähmender Gifte zurück, falls diese einen Kampf unnötig machen. Im Zweifelsfall setzen die Grauen Garden aber auch Gewalt ein.

Mitglied der Grauen Garde (nichtmagisch)

Eigenschaften:

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11
FF 12 GE 12 KO 15 KK 14 SO 6

Hellebarde:

INI 11+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+5 DK 5

Säbel:

INI 12+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+3 DK N

Säbel mit Schild:

INI 11+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+3 DK N

Leichte Armbrust: FK 18 TP 1W6+6* (10/15/25/40/60)

LeP 36 AuP 49 WS 10 RS 3 MR 4 GS 7

Vor- und Nachteile: Ausdauernd 6, Eisern, Schnelle Heilung I, Prinzipientreue, Verpflichtungen (ODL), Vorurteile (Rohalswächter) 6



Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Eiserner Wille I, Finte, Formation, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Ortskenntnis (Region der/des Ordensburg/-hauses), Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Armbrust 10, Infanteriewaffen 15, Raufen 12, Säbel 15, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 11, Menschenkenntnis 12, Wildnisleben 9, Rechtskunde 7

Erfahrenes Mitglied der Grauen Garden: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, AsP +7, MU +1, IN +1, GE+1, KO +1, Defensiver Kampfstil, Kampfflexe, Schnellziehen

Kampfverhalten: Graue Gardisten kämpfen nicht alleine, sondern immer gemeinsam als Einheit. Die einzelnen Mitglieder sind gut aufeinander abgestimmt und kombinieren ihre Aktionen. Begabte Schützen werden den Gegner mittels Bolzen schwächen, ehe sich die Nahkämpfer in die direkte Auseinandersetzung geben. Der Magier der Einheit wird entweder die Kämpfer mittels Magie stärken und schützen oder selbst aktiv gegen Gegner vorgehen.

Mitglied der Grauen Garde (Magier)

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13
FF 11 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 8

Rapier:

INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N

Magierstab:

INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 32 **AuP** 33 **AsP** 45 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 6 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Eisern, Arroganz 5, Neugier 7, Prinzipientreue, Verpflichtungen (ODL), Vorurteile (Rohalswächter) 8, Vorurteile (Weiße Gilde ODER Schwarze Gilde ODER Orks)

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Finte, Gezielter Stich, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Meisterparade, Merkmalskenntnis (Schaden), Regeneration I, Repräsentation (Magier), Ritualkenntnis (Gildenmagie), Stabzauber (Bindung, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus), Verbotene Pforten, Zauberkontrolle

Talente: Fechtwaffen 14, Stäbe 17, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 10, Etikette 11, Menschenkenntnis 11, Kriegskunst 12, Magiekunde 15, Rechtskunde (Magierecht) 13 (15)

Zauber: ARMATRUTZ 14, BALSAM 12, BLITZ 15, CORPOFES-SO 13, DESINTEGRATUS 14, FULMINICTUS 13, GARDIUM 11, HORRIPHOBUS 14, IGNIFAXIUS 15, MOTORICUS 12, ODEM 11, PARALYSIS 12, UNITATIO 13

Erfahrenes Mitglied der Grauen Garden: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, AsP +7, MU +1, KL +1, KO +1, Eiserner Wille II, Zauber bereithalten, Zauberroutine

Kampfverhalten: wie nichtmagische Graue Gardisten

GEHEIMNISSE DER GRAUEN STÄBE

☉ *Celissa ash Manek* war selbst überrascht, wie schnell sie an das Amt des Neethaner Großmeisters kam. Zwar hatte sie einen Plan entwickelt, den alten Phedro abzusetzen, doch kam ihr dieser mit seiner eigenen Intrige zuvor, die sie nur mit Mühe parieren konnte. Für den Sieg im Machtkampf musste *Celissa* mehr Gefallen einfordern als ihr lieb war. Schlimmer für die ehrgeizige Magierin ist jedoch der Umstand, dass sie nun selbst einigen Mitgliedern Gefälligkeiten schuldig ist.

☉ *Faredeons* Ernennung zum Großmeister ist nicht zuletzt auf den Einfluss seiner Tante zurückzuführen, die sich von ihrem Neffen als neuen Großmeister einiges verspricht. Durch ihre Einflussnahme war *Faredeon* der Erste, der sich der Prüfung durch den Rohalsstab unterziehen konnte. Dass sich der Stab für ihn entschied verblüffte den Magier am meisten. Nun hat er, was er eigentlich nie wollte: Eine Leitungsposition, bei der er in der Öffentlichkeit steht. In regelmäßigen Abständen sucht er daher seine Tante auf, um sich von ihr in der Kunst des Führens unterweisen zu lassen und so etwas Selbstsicherheit zu gewinnen.

☉ Trotz seiner erfolgreichen Missionen in den Schwarzen Landen und seiner inoffiziellen Position als reisender Diplomat des ODL ist *Eichward von Kolburg* bei den Großmeistern nicht gut gelitten. Selbst *Llezean von Yyoffrynn-Thama*, die ihn einst förderte, wendet sich langsam von ihm ab. *Eichwards* Eitelkeit ist noch mehr gestiegen und bisweilen scheint er sich nur noch für das weibliche Geschlecht zu interessieren, worunter einige seiner Missionen litten. Die Großmeister schicken ihn daher oft mit scheinbar bedeutenden Dokumenten von einer Ordensburg zur anderen um ihn zu beschäftigen. Ist er an seinem Ziel angekommen, so wird er schnellstmöglich weitergeschickt, da keiner der Großmeister ihn zu lange um sich herum haben möchte.

☉ Die Lowanger Ordensburg besitzt einen fast vergessenen Fluchttunnel, durch den während der Belagerung Lowangens im Orkensturm die ODL-Mitglieder Nachrichten aus der Stadt schmuggelten. Der Tunnel selbst ist fast zehn Meilen lang und mündet südöstlich in der Burggruine Svelltstein. Einer offiziellen Erklärung des ODL zufolge ist der Tunnel derweil eingestürzt. Dies entspricht allerdings nicht der Wahrheit, denn die Ordensführung hält sich den Tunnel als Fluchtoption für eine neuerliche Gefahr durch die Orks offen.

☉ Nur die wenigsten Mitglieder wissen, dass es keinerlei festgelegte Voraussetzungen für das Amt eines Großmeisters gibt. Theoretisch kann auch ein Magiedilettant, eine Hexe oder gar ein Nichtmagier diese Position einnehmen – sofern der Anwärter vom Stab akzeptiert wird. Zwar haben sich bislang nur Magier der Prüfung durch einen Stab unterzogen, aber wer weiß, was eines Tages passieren mag und wie der Orden auf eine derartige Entwicklung reagieren würde?



ORDEŦ DER GESEGNETEN HEILERSCHAFT DER PERAINEGLÄUBIGEN

„Trink diesen Sud, er riecht etwas merkwürdig, aber wird dir wohltun. Und zwischen den Schlucken solltest du darüber nachdenken, ob eine Gruft der richtige Ort für einen jungen Mann wie dich ist. Geschichten über verborgene Schätze, die dich ohne Mühe reich machen sollen? Die

haben ihren Platz am abendlichen Feuer, nach einem Tag harter, aber erquicklicher Arbeit. Das ist der viel größere Schatz. Denk darüber nach!“
—Lirane Pottkieker, Therbûninitin aus Nostris, zu einem Abenteurer

KURZCHARAKTERISTIK

Aufgrund der zahlreichen Laien in ihren Reihen sind die Therbûniten einer der größten kirchlichen Orden des Kontinents. In ganz Aventurien unterhalten sie Spitäler und Seuchenhäuser. Dabei handelt es sich manchmal um hervorragend ausgestattete Heilanstalten, manchmal jedoch um kaum mehr als eine Scheune, in denen die Kranken der Umgebung zusammengepfercht werden. Der Heilige Therbûn von Malkid gründete den Orden, um die Folgen von Krieg und Seuchen zu mildern. Den Werten der Perainekirche entsprechend versorgen die Therbûniten alle Kranken und Verletzten, ungeachtet ihres Standes, ihrer Herkunft oder Gesinnung.

Gebräuchliche Namen: Therbûniten

Wappen: keines

Wahlspruch: *Wir helfen in Peraines Namen* auch *Cura et Labora* (bosp.: „Heile und arbeite“)

Herkunft: Der Perainegeweihte und Medicus Therbûn von Malkid gründete den Orden, um die Heilkünste der Gütigen denen zu bringen, die sie am Nötigsten brauchen: Den von Seuchen bedrohten Landstrichen und den Opfern des Krieges.

Persönlichkeiten: **Shila Al'Agrah** (*978 BF, Hochmeisterin des Ordens, Äbtissin von Nasir Malkid, Sultana von Gorien und von 1021 BF bis 1029 BF auch vorübergehend Dienerin des Lebens), **Abu Rafim** (*982

BF, Abt des Klosters Sidi Parinor), **Wala von Wiesenweihen** (*972 BF, Äbtissin von Trallop), **Yolina von Aralzin** (*957 BF, Akoluthin des Ordens, Witwe des Weidener Herzogs Waldemar).

Personen der Historie: **Therbûn von Malkid** (lebte im ersten Jahrhundert nach BF, Ordensgründer und erster Hochmeister, Heiliger der Perainekirche wider Krankheiten und Seuchen), **Gerbald II. von Gareth** (*221 bis 277 BF, Akoluth und Gönner des Ordens, ab 255 BF Kaiser des Mittelreichs).

Beziehungen: groß, aber politischer Einfluss wird grundsätzlich nicht ausgeübt

Finanzkraft: gering, alle Ressourcen sind in der täglichen Arbeit gebunden

Zitat: „Wer betet, wird geheilt, wer arbeitet, wird nicht krank.“

Niederlassungen: Hauptsitz in Nasir Malkid, Spitäler in den meisten Großstädten des Kontinents und immer dort, wo Seuchen und Krieg herrschen. Malkid, der Geburtsort des Ordensgründers, ist ein wichtiges Pilgerziel für die Ordensmitglieder und andere Perainegläubige.

Besonderheiten: Der Orden besteht zu einem Großteil aus Laien.

Größe: groß

GESCHICHTE

Während der Herrschaft des ersten Kaisers des Neuen Reiches, Raul von Gareth, gründete der Almadaner Medicus und Perainegeweihte **Therbûn 27 BF** den Orden der Gesegneten Heilerschaft der Perainegläubigen. Von Beginn an war der Orden als Teil der Perainekirche anerkannt und repräsentierte schon kurz nach der Gründung in vielen Städten und

Landstrichen Aventuriens den heilenden Aspekt der gnädigen Göttin. Direkt nach seinem Tod, dessen genaues Jahr nicht belegt ist, wurde Therbûn von Malkid zum Heiligen wider Krankheiten und Siechen erhoben.

Es gibt nur wenig historische Aufzeichnungen innerhalb des Ordens, doch finden sich in zahlreichen Adels- und Stadtchro-



niken Hinweise auf vorübergehend existierende Seuchenhäuser oder ansässige Therbûniten, die ihr heilsames Werk verrichteten. Auch in größeren Städten wurden erst nach Ausbruch von Seuchen Klöster gegründet, um die Arbeit der Therbûniten zu organisieren. Ein jüngeres Beispiel dafür ist der Ausbruch der Zorganpocken **913 BF**, in dessen Folge etwa das Therbûnitenkloster in Sidi Parinor und das Spital Unseres Gütigen Vaters Therbûn von Malkid in Punin gegründet wurden. Um die namenlose Seuche endgültig zu besiegen, verlegte der damalige Diener des Lebens *Eslamin Phraisop* **927 BF** den Haupttempel der Perainekirche schließlich nach Zorgan. Wie sich hieran zeigt, ist das Band zwischen Orden und Kirche überaus eng. Auch als **1019 BF** die Rote Keuche in Drôl wütete, begab sich der Diener des Lebens *Leatmon Phraisop d.Ä.* persönlich dorthin, um die Seuche Hand in Hand mit den Geweihten und Laien des Ordens zu besiegen. Das bedeutendste Ereignis der jüngsten Geschichte des Ordens ist die Brandschatzung seines Hauptklosters in Nasir Malkid durch oronische Truppen am **9. Efferd 1028 BF**. Der angerichtete Schaden ließ die Therbûniten jedoch bei der Versorgung der Opfer des so genannten **35-Tage-Kriegs** nicht innehalten. Wie in den Kriegen zuvor und den Schlachten, die folgten, verrichtete der Orden unermüdlich seine Arbeit an den Bedürftigen wie an der Herrin Peraine.



DIE THERBÛNITEN HEUTE

Der Wiederaufbau des Hauptsitzes in Nasir Malkid geht voran, doch für die Arbeit der zahlreichen Ordensmitglieder spielt dies ohnehin eine untergeordnete Rolle. In fast allen Regionen Aventuriens sind sie mit den Mitteln tätig, die ihnen die lokalen Herrscher und der Zuspruch der Bevölkerung gewähren. Dementsprechend sind die Spitäler der Therbûniten sehr unterschiedlich gut ausgestattet. Der Übergang von Spital zu Kloster ist dabei ebenfalls fließend. Hat sich gezeigt, dass eine Versorgung von Kranken vor Ort dauerhaft nötig ist, wird versucht durch Spenden weitere Gebäude zu beziehen, in denen eine Kräuterküche und zusätzliche Unterkünfte eingerichtet werden können.

Das Rückgrat des Ordens bilden die zahlreichen Laien, die Tag für Tag die Kranken und Verletzten versorgen und pflegen. In vielen Spitälern sind häufig keine Geweihten vor Ort, in den größeren in der Regel aber zumindest ein Diener der Ähre, also ein Akoluth der Kirche. Zudem ist das Verhältnis zu den ansässigen Perainetempeln stets sehr gut, so dass in größten Notfällen, etwa dem Verdacht auf eine dämonische Krankheit, Geweihte herbeigeholt werden können.

Neben dem Dienst in den Siechenhäusern befinden sich Therbûniten auch regelmäßig auf Reisen. Dies dient einerseits der heilkundlichen Versorgung ländlicher Gegenden, andererseits der Erholung der Ordensmitglieder, die auf diesen Reisen zwar nicht minder fleißig sind, aber doch ein wenig Abstand vom Leid und allgegenwärtigen Tod in einem Siechenhaus gewinnen können.

Schließlich finden sich die Therbûniten auch an den Rändern der Schwarzen Lande, wo sie dämonische Seuchen und Verletzungen zu heilen versuchen und einen wichtigen Beitrag für Kampfkraft und Moral der Streiter wider die dämonischen Umtriebe leisten.

FEINDE UND VERBÛNDETE

Heilkunst und Fleiß bringen nur selten Feinde hervor. Zwar gibt es gelegentlich Konflikte, wenn etwa nach einer Schlacht den Verletzten des Feindes ebenso viel Aufmerksamkeit gewidmet wird wie den eigenen, aber eine prinzipielle Gegnerschaft zum Orden besteht praktisch nie. Zumal es auch nicht zur Politik des Ordens gehört sich kritisch gegenüber

Herrschenden zu verhalten, selbst wenn diese dem Orden durch mangelnde Unterstützung seine Arbeit unnötig erschweren. Die Therbûniten betrachten es nicht als ihre Aufgabe dergleichen durchzusetzen und vertrauen auch in schwierigen Situationen auf ihren Glauben und harte Arbeit.

In größeren Städten gibt es eine gelegentliche Zusammenarbeit mit dem *Orden der Heiligen Noiona* sowie dem *Orden zur Sanften Ruhe*. Während etwa durch Krankheit dauerhaft geistig Verwirrte ohne viel Aufhebens an die Noioniten weitergeleitet werden, gibt es bei der Zusammenarbeit mit den Marbiden allerdings häufiger Konflikte. Denn wer weiß schon zu sagen, wann ein Kranker oder schwer Verwundeter nicht mehr durch Pflege und Gebete zu retten ist? Ein spezielles Verhältnis verbindet die Therbûniten mit der *Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius*. Dessen Mitglieder sind insbesondere im Norden des Mittelreichs als angesehene und fähige Heilkundige bekannt. Auch sind sie häufig der Gnädigen sehr verbunden, werden von den Therbûniten aber dennoch als Schönwetter-Heiler und Dienstleister von Adligen und reichen Bürgern betrachtet, die den Kern der göttinnengefälligen Heilkunst verkennen. Denn nicht überragendes Wissen oder gar Zauberkraft machen einen wahren Heiler aus, sondern allein die Hingabe und der Fleiß, mit dem er seine Aufgabe Tag für Tag an allen Bedürftigen verrichtet.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Therbûniten erscheinen in einfachen grünen Roben, häufig ergänzt durch ein ebenfalls grünes Kopftuch, eine Schürze und Handschuhe. Auch wenn im Orden die Hierarchie wichtiger als in der Kirche ist, schlagen sich diese Unterschiede kaum in der Gewandung nieder. Die geweihten Mitglieder tragen bestenfalls zu zeremoniellen Anlässen zusätzlich einen bestickten Überwurf. Schmuckvolle Kleidung wird für die tägliche Arbeit als hinderlich betrachtet. Nicht nur wird die Kleidung natürlich von Blut und Eiter schmutzig, auch werden die Kleider regelmäßig im Rahmen von rituellen Reinigungen verbrannt.



Zusätzlich tragen die Therbûniten bei der Behandlung von schwer Kranken eine so genannte Storchenmaske, eine Gesichtsmaske mit langem Schnabel über Nase und Mund, in dem mit Kräuteresenzen getränkter Stoff unangenehmen Geruch und ansteckenden Brodem abhält.

Auf Reisen führen Therbûniten stets eine Kräutertasche sowie einen Stab mit sich.

Die Seuchenhäuser und Klöster sind in der Regel durch große, grüne Banner leicht zu erkennen. Wenn zusätzlich braune Banner angebracht sind, ist der Zutritt verboten, da dort stark ansteckende Krankheiten kuriert werden.

STRUKTUR

Die wichtigsten Orte für den Orden sind das Hauptkloster in Nasir Malkid sowie Malkid, der Geburtsort Therbûns. Beides sind häufig besuchte Pilgerorte, sowohl von Ordensmitgliedern, als auch von anderen Peraine gläubigen. Innerhalb der Perainekirche werden die Therbûniten den Pragmatikern zugerechnet, auch wenn sie auf ihren Reisen bisweilen versuchen, mystische Einsichten in die Heilkunst und das Wesen ihrer Göttin zu erlangen.

ORGANISATION UND HIERARCHIE

Die Mitglieder des Ordens der Gesegneten Heilerschaft der Peraine gläubigen sind überwiegend Laien. So ist es nicht unüblich, dass sich in einem abgelegenen Seuchenhaus keine Geweihten dauerhaft aufhalten. Die größeren Spitäler und Klöster werden jedoch stets von einer Geweihten oder mindestens einem Akoluthen geleitet. In der Regel versuchen die Geweihten mehrere Standorte zu unterstützen oder sammeln sich dort, wo der Bedarf an karmaler Hilfe besonders groß ist, wie derzeit an den Grenzen der Schwarzen Lande.

In Zeiten des Friedens und der Gesundheit haben die Therbûniten wenig Zulauf und die Unterstützung ihrer Arbeit ist häufig gering. So sorgen vor allem Seuchen und Kriege für neue Mitglieder. Dabei handelt es sich nicht nur um Gläubige, die in schweren Zeiten helfen wollen, sondern auch um eine nicht geringe Anzahl an Waisenkindern und anderen Hinterbliebenen, die dann in den Orden aufgenommen und ausgebildet werden.

Wie in der Perainekirche insgesamt sind auch im Orden alle Mitglieder in gleichem Maße angehalten täglich mitzuarbeiten. Dennoch ist die Hierarchie hier strenger geordnet als in der Kirche. Die Äbte und Äbtissinnen, wie sowohl die Vorsteher der Spitäler als auch der Klöster genannt werden, geben die täglichen Weisungen aus und kontrollieren die Arbeit der Laien. Es gibt nicht besonders viele Akoluthen im Orden, nicht zuletzt wegen ihrer hierarchischen Funktion, denn sie dienen vor allem als verlängerter Arm der Geweihten und Äbte beim Organisieren der Arbeit und bei der Aufsicht über die Laien.

Die Familien der Ordensmitglieder werden häufig in die tägliche Arbeit eingebunden, so dass es nicht selten vorkommt, dass Kinder von Therbûniten in die Fußstapfen ihrer Eltern treten. So gibt es Therbûniten, die dem Orden schon seit etlichen Generationen angehören.

In den meisten Regionen sind die Therbûniten auf Spenden der Gläubigen und der Herrscher angewiesen, in Aranien besitzen die Klöster jedoch auch eigene Ländereien. Es überrascht daher nicht, dass sich hier das Zentrum des Ordens befindet.

PASIR MALKID

Nach der Schlacht gegen oronische Truppen im Jahr 1028 BF waren Teile der Hauptstadt des aranischen Sultanats Gorien zerstört und auch das Hauptkloster der Therbûniten war in Mitleidenschaft gezogen worden. Die zentrale Gestalt in Kloster und Stadt ist Shila Al'Agrah, Hochmeisterin der Therbûniten und Äbtissin des Klosters, zudem Sultana von Gorien und als Äbtissin auch formell die Beyrouna des Umlandes. Sie hat maßgeblich den Wiederaufbau von Stadt und Kloster betrieben und bis 1035 BF weitgehend abgeschlossen.

Das Kloster ist eine bedeutende Station auf dem Pilgerweg von Zorgan nach Anchopal und hält stets entsprechende Unterkünfte bereit. Der Bau fällt großzügig, aber wenig prachtvoll aus. Er umfasst ein Spital, große Kräuter- und Gemüseärten sowie den Perainetempel, der hier ganz im Zeichen des Heiligen Therbûn steht. Eine Besonderheit stellt das Gerontorium dar. Hier können sich greise Ordensmitglieder zur Ruhe setzen, wenn sie zur täglichen Arbeit nicht mehr in der Lage sind. Gelegentlich halten sie dann Lehrstunden für Pilger und Laien ab, in der Regel zur Heilkunde, bisweilen aber auch zu anderen Themen, mit denen sie sich in ihrem Leben befasst haben.

САМЪТ ТЪРБУЪН

Aventurienweit wird Therbûn zum Schutz vor Seuchen und Krankheiten und zu deren Bekämpfung angerufen. Dem Heiligen werden innerhalb des Ordens wie auch unter den übrigen Peraine gläubigen zahlreiche große Taten, erstaunliche Heilungen, aber auch viele weise Worte und Sprichwörter zugeordnet. Wichtige Liturgien der Kirche sind nach ihm benannt und fast die gesamte gelehrte Heilkunst innerhalb des Ordens wird auf seine mündlich weitergetragenen Lehren zurückgeführt. Dabei ist den meisten klar, dass in den über 1000 Jahren der Ordensgeschichte wohl manche Erkenntnis hinzugewonnen wurde. Diese dennoch stets Therbûn zuzuschreiben wird dabei als besondere Auszeichnung betrachtet. Im Horasreich, in Garetien und Aranien sind bisweilen so genannte Therbûnsfibeln verbreitet, dünne Heftchen mit kurzen Gebeten, Krankheitsbeschreibungen und Skizzen von wichtigen Kräutern.

WAS DENKT ... ÜBER DIE ТЪРБУЪНИТЕН

ein Anconit: „Im Dienste der Gnädigen ohne Zweifel die wichtigsten Heiler Aventuriens, doch leider lausige Gelehrte. Sie interessieren sich nicht einmal für die Erkenntnisse der Spagyrik und Magica Curativa. Würden sie sich nur mal ein wenig Zeit dafür nehmen, was wir zu sagen haben.“

der Adel: „Ihre Arbeit ist ein wahrer Segen für mein Lehen. Ich gebe ihnen stets, was sie verlangen und habe noch keinen Therbûniten klagen hören“



der Schuster Binsbart aus Trallop: „Ich mache lieber immer einen Bogen um das Seuchenhaus. Aber es sind gute Leute, meine Nichte Jelina haben sie vom Aussatz befreit. Und ihr gleichzeitig die Flausen ausgetrieben.“

die Hirtin Nurma aus dem Kosch: „Ich sag immer, spar dir deine Krankheiten für die grünen Kutten auf. Sind die gerade nicht im Dorf, haste damit nur Ärger.“

WAS DENKEN DIE THERBÛNITEN ÜBER...

... **Anconiten:** „Sie setzen ihre besonderen Talente für die richtige Sache ein. Leider ist ihre magische Kraft arg begrenzt und es würde ihnen wohl nicht schaden, etwas mehr zu arbeiten und etwas weniger zu lesen.“

... **den Adel:** „Wir tun unseren Dienst an der Göttin mit dem, was uns die wohlgeborenen Damen und Herren geben. So ist es gut, es ist nicht an uns, zu fordern oder zu klagen.“

... **die Stadtbevölkerung:** „Städte bieten viel Ablenkung, Vergnügung und Trubel, doch viele vergessen dabei, dass Frieden und Gesundheit auf harter Arbeit beruhen. Wenn die Zeiten aber schlechter werden, kommen sie wieder zu uns. Wir werden da sein.“

... **die Landbevölkerung:** „Fleißige und fromme Leute, sie arbeiten jeden Tag für die Gaben der Göttin. Ihnen zu helfen, ist uns besondere Freude und Aufgabe.“

DIE THERBÛNITEN IM SPIEL

Helden werden vor allem mit dem Orden in Kontakt kommen, wenn es um die Heilung von Krankheiten geht oder im Kampf gegen die unheiligen Ausdünstungen der Herrin des Siechtums. Doch auch eine harmlose Begegnung mit einem reisenden Therbûniten ist in ganz Aventurien möglich.

PERAÏNEGEFÄLLIGE HEILKUNST

Die Therbûniten vertrauen in erster Linie auf ihre zahlreichen fleißigen Mitglieder und den festen Glauben an Peraine. Dabei sind sie neuem Wissen und alternativen Heilmethoden gegenüber nur mäßig aufgeschlossen. Lediglich einige Mitglieder, deren körperliche Kraft für die tägliche schwere Arbeit mit dem Alter zu sehr nachgelassen hat, widmen sich bisweilen derartigen Studien. Die Ordensmitglieder sind dennoch sehr gut ausgebildet. Von Beginn an wird ihnen in der Praxis detailliertes Wissen über Krankheiten, Gifte und Wundversorgung nahegebracht, lernen sie den Anbau und die Anwendung von Heilkräutern sowie grundlegende Kenntnisse der Anatomie und über seelische Leiden.

Die profane Heilkunst ist somit die wichtigste Säule der Arbeit des Ordens, nicht zuletzt weil die meisten Mitglieder Laien sind. Die häufigsten Heilmittel sind dementsprechend der Einsatz der bekannten und verfügbaren Heilkräuter, regelmäßige Räucherungen, kräftigende Speisen, Ruhe und natürlich die Besinnung auf die Werte der Göttin durch Fasten und Gebet.

Magische Heilkunst sehen die Therbûniten skeptisch. Dabei zweifeln sie nicht an deren Wirkungskraft, allerdings sind die

magischen Kräfte doch sehr begrenzt und auf dem Gebiet der Krankheiten haben auch die magischen Wissenschaften bisher keinen Durchbruch erzielt. Zudem sind die wirklich schweren Fälle, bei denen profane Methoden nicht genug ausrichten könne, oft auch für Zaubernde anspruchsvoll. Allzu modernen Methoden wie der Chirurgia aus Vinsalt oder exotischen Verfahren wie der zwerghischen Heilmechanik stehen die Therbûniten eher skeptisch gegenüber und Forschungen wie zuletzt an der *Schule der Schmerzen in Elburum* lehnen sie selbstverständlich gänzlich ab.

Die bedeutendste Heilkunst aber ist aus Sicht der Therbûniten ohne Zweifel die karmale Kraft der Göttin. Dass den vielen Laien diese nicht zur Verfügung steht, ist philosophisch kein Problem. Denn wie die Methoden auch ausfallen mögen, die Heilung liegt aus Sicht der Therbûniten stets im Ermessen der Göttin und kann mit festem Glauben, Hingabe und harter Arbeit erreicht werden. Ein häufig verwendetes karmales Hilfsmittel ist neben geweihten Amuletten das Wasser aus den Heiligen Quellen von Ilsur. Häufig unternehmen Mitglieder des Ordens eine Pilgerfahrt dorthin, um eine Phiole des Heiligen Wassers zu erbitten.

Kräutergarten

Viele Klöster und Spitäler der Therbûniten verfügen über einen Kräutergarten, den sie gemeinsam mit dem Perainetempel oder eigenständig bewirtschaften. Hier finden sich die regional verbreiteten Heilkräuter, insbesondere solche zur Bekämpfung von Krankheiten und Wundbrand. So sind Belmart, fiebersenkender Donf und Traschbart häufig zu finden, ebenso wie die kräftigende Tarnele und die klassischen Heilkräuter Wirselkraut, Vierblättrige Einbeere und Rote Pfeilblüte. Für die Behandlung besonders ansteckender Krankheiten wird auch Zwölfblatt angebaut, das die Heiler vor Ansteckungen schützt.

Besonders zu erwähnen sind zudem die Hiradwurzgärten in Nasir Malkid, deren Erzeugnisse ausgezeichnet gegen Schlangengifte helfen, sowie das Festumer Glashaus in den Gärten Peraines, das vom Leonardo-Schüler Sorp Sanderwik gebaut wurde. Hier wachsen exotische Kräuter aus ganz Aventurien, die zum Teil auch vom Therbûnitenspital im Hesindendorf für heilkundliche Zwecke verwendet werden.

Arzneiküche

Die angebauten Heilkräuter werden selbstverständlich auch selbst verarbeitet. Dazu stehen in den Spitälern häufig ausreichend Gerät und weitere Zutaten zur Verfügung um als archaische Labore gelten zu können. Neben der klassischen Verarbeitung der Kräuter werden hier auch gerne perainegefällige Zutaten hinzugefügt. So findet Honig als Bindemittel viel Verwendung, eine Ingredienz, die der Heiligen Theria, der Schutzpatronin der Heilkundigen, zugeordnet wird. Auch Federn von Storch oder Ibis, frisches Getreide oder der Gnädigen besonders gefällige Gemüse- und Obstsorten werden verarbeitet. Namentlich also Äpfel und Arangen sowie Knoblauch, Zwiebeln und Lauch, ein Grund warum die Medizin der Therbûniten oft auch wohl-schmeckend ist.



IM THERBÛNITENKLOSTER

Einfaches reines Wasser wird als Heilmittel geschätzt und wenn besonders große Wirksamkeit gewünscht wird, sprechen die Geweihten einen Tranksegen darüber oder weihen es im Namen der Heiligen Lindegard.

Für einen Heiltrank werden in einer Therbûnitenküche Rezepte verwendet, die statt des Eidechschwanzes Storchennägel verwenden und statt des Goldes Achatsplitter. Der Morgentau wird durch geweihtes Wasser ersetzt.

Liturgien im Orden

Neben dem HEILUNGSSEGEN und dem WUNDSEGEN kennen die geweihten Therbûniten natürlich immer die Liturgie THERBÛNS ERKENNTNIS, die sie Krankheiten erkennen und leichter behandeln lässt, wie auch den LOHN DER UNVERZAGTEN, die den Widerstand gegen Krankheiten erhöht. Eine zweite Liturgie, die den Namen des Heiligen im Namen führt ist die FÜRBITTE DES HEILIGEN THERBÛN, ein dreitägiger Zyklus, in dessen Verlauf es möglich ist, alle bekannten Krankheiten zu heilen. Zumindest wenn der Patient bereit ist, vergangene Untaten zu bereuen und zu büßen und neue, perainegefällige Ziele für sein Leben zu bestimmen. Bei der Bekämpfung von Seuchen wird auch der GROSSE GIFTBANN häufig gewirkt, um weitere Ansteckungen zu verhindern.

Die GROSSE SEELENWASCHUNG ist vor allem bei den Therbûniten, die in und an den Schwarzen Landen tätig sind, verbreitet.

Bannung Mishkaras

Neben profanen Ursachen werden Krankheiten häufig auch durch dämonische Präsenzen verursacht, insbesondere durch die Einflüsse der Fauligen Monarchin des ewigen Siechtums. Diesen stellen sich die Therbûniten vor allem in den Schwarzen Landen entgegen, doch auch andernorts, etwa in der Dämonenbrache.

Die Therbûniten verfügen für die Austreibungen der Dämonen über die Kenntnis einiger Wahrer Namen der Diener Mishkaras. Die Aufzeichnungen in Nasir Malkid sind zwar zerstört, doch gibt es noch genug Exorzisten unter den geweihten Ordensmitgliedern, die dieses Wissen weitergeben können. Allerdings nur an andere geeignete Mitglieder, zu groß ist der Schaden, der mit diesem Wissen angerichtet werden kann. Jeder Exorzist der Therbûniten kennt Wahre Namen des Pestbringers *Duglum* und der als *Hektabeli* bekannten Krankheitsdämonen. Weniger verbreitet sind die des ätzend-schleimigen *Sordul* und des Herrn des Miasmatischen Hauchs, *Tlaluc*. Kaum bekannt hingegen sind die Namen der gepanzerten Made *Brukha'Klah*, und der Fäulnisratte *Hirr'Nirat*. Im Tobrischen stehen einzelnen Exorzisten der Therbûniten erst seit jüngster Zeit auch die Wahren Namen von *Eugalp* und des Blutdreschers *Khuralthu* zur Verfügung. Die Qualität der Wahren Namen schwankt, aber die erfahrenen Exorzisten verfügen auch über die Kenntnis von Namen hoher Qualität. Im Übrigen vertrauen die Therbûniten auch in diesem Kampf der Gnade ihrer Herrin Peraine und eifern dem Vorbild der Heiligen Lindegard nach.

DIE THERBÛNITEN ALS FEIND DER HELDEN

Es ist schwer sich einen Therbûniten zum Feind zu machen, jedoch ist es überaus leicht sein Missfallen zu erregen. Insbesondere Abenteurer, die keiner geregelten Arbeit nachgehen, sondern sich auf der Suche nach dem schnellen Gold herumtreiben und zweifelhafte Aufträge annehmen, sind den Therbûniten ein Gräuel. Zumal sich gerade solche Gesellen gerne an den Orden wenden, um sich bei Raufereien oder gar blutigen Kämpfen zugezogene Verletzungen heilen zu lassen. Selbstverständlich wird ihnen die Hilfe nicht verweigert, aber es wird auch nicht mit Ermahnungen gespart.

Als tatsächliche Gegner sind Therbûniten vor allem dann denkbar, wenn sie gezwungen sind ihr Grundsätze zu ver-



teidigen oder wenn Helden die Gebote der Peraine oder des Ordens sträflich missachten. Doch selbst dann werden sie es bei direkten oder öffentlichen Zurechtweisungen belassen, die in manchem Dorf und mancher Stadt allerdings zahlreiche Nachteile oder Anfeindungen durch die Bevölkerung zur Folge haben können.

DIE THERBÛNITEN ALS VERBÛNDETE DER HELDEN

Die Therbûniten bieten allen ihre Hilfe an, die ihrer bedürfen. Doch beschränken sie sich in der Regel auf die heilkundliche Versorgung, wie es ihre Gebote vorsehen. Weitergehende Unterstützung ist selten, da sich die Ordensmitglieder ganz ihren täglichen Aufgaben widmen. Geht es allerdings um die Verhinderung von Seuchen oder um Machenschaften von Dämonenknechten oder Seuchenpriestern werden die Therbûniten nicht zögern, ihren Teil beizutragen.

EIN HELD ALS MITGLIED

Laien sind im Orden jederzeit willkommen. Wer bereit ist, hart zu arbeiten und den Anweisungen der erfahrenen Mitglieder zu gehorchen, wird aufgenommen. Nach einigen Monden werden die Laien auch schrittweise in den verschiedenen Heilkünsten unterwiesen, allerdings steht nach wie vor die tägliche Arbeit im Vordergrund.

Als Geweihte der Peraine dem Orden beizutreten, ist in der Regel ohne weiteres möglich, da eine gelehrige und fleißige Geweihte die strengen Anforderungen der Therbûniten ohnehin erfüllen dürfte.

Am anspruchsvollsten ist es für diejenigen, die Akoluth des Ordens werden wollen. In diesem Fall müssen bereits ausgeprägte Fähigkeiten nachgewiesen werden. Insbesondere natürlich im Bereich der Heilkunde, allerdings werden auch handwerkliche Talente verlangt. Alternativ zum Handwerk nehmen die Therbûniten, insbesondere in der Nähe zu den

Schwarzen Landen, auch kampferfahrene Helden auf. (Detaillierte Angaben hierzu finden Sie unter **WdG 124**).

Es ist jedoch unwahrscheinlich, dass ein Therbûnit lange Zeit ohne besondere Aufgabe durch die Lande reist. Es wird ihn stets zum Dienst in einem Spital oder Lazarett ziehen, um seinem göttlichen Auftrag zu folgen. Als Teil einer Heldengruppe kommt er also entweder nur zeitweise oder im Rahmen einer speziellen Kampagne in Frage, etwa auf der langen Suche nach einem mystischen Heilmittel oder im Kampf gegen die Erzdämonin der Seuchen.

Laie der Therbûniten

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 13

FF 14 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 6-8

Stab:

INI 11+1W6 **AT** 9 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten / Moralkodex (Perainekirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche und dem Orden)

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

Talente: Selbstbeherrschung 10, Anatomie 7, Alchimie 6, Heilkunde Gift 9, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 12

Erfahrener Therbûnit: AT/PA +1/+1, LeP +2, AuP +1, MU+1, KL+1, CH+1, FF+1, höhere relevante Talente, insbesondere Heilkunde Krankheiten und Heilkunde Wunden mindestens +3.

Kampfverhalten: Ein Therbûnit kämpft nur zur Selbstverteidigung und wird alles tun, um sich zurückzuziehen oder den Kampf anderweitig zu beenden.

Anmerkung: Bisweilen sind die Laien vor ihrem Beitritt zu den Therbûniten anderen Berufen nachgegangen und besitzen entsprechende Kenntnisse.

GEHEIMNISSE DER THERBÛNITEN

ADEL VERPFLICHTET

Bisweilen kommt es zu Konflikten zwischen dem Orden und weltlichen Herrschern. Etwa wenn ein Seuchenhaus aufgegeben wird, um anderswo dringlicher benötigte Hilfe leisten zu können. Oder wenn nach bewaffneten Auseinandersetzungen die feindlichen Verletzten ebenso versorgt werden. Aber auch andere, zunächst einmal harmlose Konflikte sind möglich, so hat zuletzt Yolina von Aralzin in Trallop zahlreiche Vorschläge für die Arbeit des Ordens gemacht und als Akoluthin einige sogar direkt angewiesen. Sie sah sich als bedeutende Spenderrin und langjähriges Mitglied dazu berechtigt. Eine Einschätzung, die von der ansässigen Äbtissin Wala von Wiesenweihen streng zurückgewiesen wurde, was innerhalb der Tralloper Therbûniten zu einigen Unstimmigkeiten geführt hat.

Dies sei vor allem beispielhaft dafür erwähnt, dass trotz der unpolitischen Haltung des Ordens die Bedürfnisse des Adels oder anderer Mächtigkeitsgruppen nicht zwingend mit den Zielen des Ordens vereinbar sind und die Therbûniten hier ihre perainegefällige Linie sehr deutlich zu vertreten wissen.

FRIEDEN

Die Therbûnitin *Lirana aus Punin* (966-1021 BF) hat zu Lebzeiten eine Lehre entwickelt, die Krieg als eine Seuche betrachtet. Wie eine Krankheit breite er sich aus, stecke benachbarte Reiche an und hinterlasse zerstörtes und vernarbtes Land, alles Leben darauf vernichtet. Als Symptome des Krieges betrachtete sie Waffen, Garnisonen und sogar Stadtmauern.

Nachdem sie erstmals die Folgen von Schlachten oder Scharmützeln kennenlernen mussten, sympathisieren mitunter junge Laien der Therbûniten mit dieser Lehre und schließen sich zu kleinen, konspirativen Gruppen zusammen. In jugendlichem Überschwang versuchen sie die vermeintlichen



Symptome des Krieges durch Sabotage und kleine Anschläge zu bekämpfen, indem sie etwa Waffen stehlen und zerstören oder Abfuhrmittel in das Bier einer Söldnerkneipe mischen. Doch bisweilen kann diese Lehre auch zu großem Unheil führen. So hat sich der Festumer Laie Bronko Kassajew bei seinen Plänen, die Waffenkammer der ansässigen Hohen Festumer Kavaliersakademie zu sabotieren, schon fast in einen Pakt mit der Widersacherin seiner Herrin treiben lassen. Sobald er dort einen Verderber des Eisens, auch Brukha'Klah genannt, wird hat beschwören können, mag sein Plan gelungen sein und zumindest diese Waffen werden niemanden mehr verletzen. Doch Bronkos Seele wird verloren sein, wenn er nicht aufgehalten werden kann.

GERBALDS VERMÄCHTNIS

Mit *Gerbald II. von Gareth* wurde 255 BF ein Ordensmitglied nicht weniger als Kaiser des Mittelreichs. Während seiner Regierungszeit hat er zahlreiche Klöster gestiftet und den Orden auch darüber hinaus stets unterstützt. Heute gibt es so manche Gerüchte über aufgegebene Klöster, deren verfallenen Keller noch immer gespendete Kostbarkeiten, verlorenes Wissen über die Heilkunst oder andere Geheimnisse enthalten. Zuletzt wurde bei Greifenfurt ein altes Gewölbe gefunden, das tatsächlich die Überreste eines alten Therbûnitenklosters bildete. Allerdings eines, dass erst 140 Jahre nach Gerbalds Tod gegründet worden war. Es fand sich dort lediglich eine geweihte Statuette Therbûns, deren Auffinden vom ansässigen Perainetempel aber durchaus großzügig entlohnt wurde.

SEUCHEPHÄUSER

Die Seuchenhäuser der Therbûniten sind Orte, an denen sich Nichtkranke ungern aufhalten. Der Anblick des Leids und die mögliche Gefahr einer Ansteckung lassen viele diese Häuser

meiden. Umgekehrt bedeutet dies, dass Ereignisse innerhalb des Seuchenhauses oft nicht nach Außen dringen. So werden an manchem Ort unliebsame Personen mit oder ohne Wissen der Ordensmitglieder in die Seuchenhäuser abgeschoben und ihrem Schicksal überlassen.

Bisweilen dient ein Kloster auch einem Aufrührer oder Verbrecher als Versteck. Dabei ist das Vortäuschen einer Krankheit ein möglicher Weg, der Beitritt zum Orden und die Mitarbeit als Laie jedoch der effektivere, wenn auch deutlich mühsamere.

PERAINIVUM

Ein weit verbreiteter Mythos des Peraineglaubens ist die Existenz eines Allheilmittels. Naheliegender, dass dies auch für viele Therbûniten Gegenstand ihrer Kontemplationen ist. Die Kirche spricht in diesem Zusammenhang von der Schale der Wundersamen Heilung, die sich im Tausendgrünen Tempelhain befindet und mit dem Sternbild des Kelches am Südhimmel assoziiert wird. Für die meisten Pragmatiker ist dieses ohne Zweifel symbolisch gemeint. Der Tausendgrüne Tempelhain steht für die Gemeinschaft der grün gekleideten Priester und Laien, die Schale für das Wasserschöpfen, Sinnbild der Arbeit. Diese Schale spiegelt sich zudem im Kelch am Sternenhimmel, der für Sumus Schale und das Prinzip der Heilung an sich steht.

Doch gibt es auch Gläubige, die von der Existenz einer tatsächlichen allheilenden Substanz überzeugt sind. So hat die Therbûniten Clarissa aus Drôlsash in den vergangenen Jahren Dutzende nicht verwelkende, grüne Blätter und Zweige unterschiedlichster Pflanzen gesammelt. Diese sind ihrer Meinung nach Teile des Tausendgrünen Tempelhains und bilden zusammen die Grundlage für ein Großes Werk der Alchimie, eben das perainegefällige Allheilmittel.



DER ORDNEN DES GOLDENEN FALKEN

„Bei der unteilbaren Gemeinschaft der Zwölfe schwöre ich, [Name], dem Orden des Goldenen Falken und der Gemeinschaft der Gläubigen Dienst und Treue.
Bei Praios dem Götterfürsten gelobe ich Wahrhaftigkeit.
Bei Ucuri, seinem Sohn und Boten, gelobe ich Gehorsam.

Beim stillen Herrn Boron gelobe ich Verschwiegenheit.
Mögen die guten Götter alle mir beistehen und mich leiten, dass ich nie fehlgehe. Jetzt und immerdar.
Es sei!“
—Aus dem Schwur der Ucuriaten

KURZCHARAKTERISTIK

Der zwölfkirchlichen Mythologie zufolge schuf Praios aus sich selbst den Halbgott Ucuri, um ihn nach dem Kampf der Götter gegen die Giganten als allerersten Boten in das Lager der Sumukinder zu senden und Frieden zu schließen.

Ganz nach dem Vorbild des falkengestaltigen Halbgotts stellt der aus Akoluthen und Geweihten bestehende Orden der Ucuriaten die Herolde und Kuriere der zwölfgöttlichen Kirchen. Seine wenigen Mitglieder verbinden als sakrosankte Übermittler wichtigster Nachrichten Tempel, Fürstenhöfe und Ordensfesten miteinander. Bisweilen dienen sie den Mächtigen als Ratgeber oder Ehrengarde und sind dabei auch Augen und Mund der zwölfgöttlichen Ordnung – stets im Bestreben, so der Gemeinschaft der Gläubigen zu festem Zusammenhalt zu verhelfen, ihren Frieden zu wahren und mögliche Bedrohungen von ihr abzuwenden.

Gebräuchliche Namen: Orden des Goldenen Falken, Ucuriaten

Wappen/Symbol: Goldener Falke auf weißem Grund.

Wahlspruch: „Siehe, höre, verkünde, schweige.“

Herkunft: Der Orden wurde 1008 BF durch den Greifen Obaran in menschlicher Gestalt gegründet.

Persönlichkeiten: **Falconia von Eslamsroden** (*970 BF, Ordensmarschallin, Ratgeberin des Heliodan so-

wie des Horas), **Ludofried von Rallerspfort** (*999 BF, Vorsteher des Garether Ucuritempels), **Mondfalke** (obskures Ordensmitglied)

Personen der Historie: **Obaran der Greif** (1027 BF nach Alveran entrückt, Gründer und Ordensmarschall)

Beziehungen: Sehr groß innerhalb der zwölfgöttlergläubigen Gemeinschaft

Finanzkraft: Ansehnlich in teilweiser Abhängigkeit zur Praioskirche

Zitat: „Wenn Du nur einen Boten hast, schicke ihn dorthin, wo er gehört werden muss. Manche Botschaft ist für tausend Ohren bestimmt, manche bloß für die eine Seele, der zehntausende folgen.“

—Falconia von Eslamsroden

Bedeutende Niederlassungen: Ucuritempel im Garether Schlossviertel, Stadt des Lichts, Hort des Falken in Horasia

Besonderheiten: Die Mitglieder des Ordens sind sakrosankt. Der Angriff auf sie oder die Vereitelung ihrer Missionen wird nicht nur nach weltlichem Recht geahndet, sondern zieht nach Kirchenrecht als Frevel die EXKOMMUNIKATION, schlimmstenfalls gar das ANATHEMA nach sich.

Größe: 70-80 Mitglieder

GESCHICHTE

Die Ucuriaten blicken auf nur wenige Jahrzehnte Ordensgeschichte zurück: *Der Greif*, der damalige Herold der Praioskirche und des Mittelreichs, gründete den Orden **1008 BF**. Der handverlesene Bund aus welterfahrenen Akoluthen und Geweihten des Sonnengottes etablierte sich rasch in seiner heutigen Funktion als Mittler zwischen den zwölfeinigen Kirchen und Überbringer wichtigster Nachrichten. Ab **1020 BF** ermöglichten die Ucuriaten als ein Zeichen der Geschlossenheit gegen den Dämonenmeister Borbarad auch Mitglie-

dern anderer Kirchen als der des Götterfürsten die Aufnahme in ihre Reihen.

1027 BF traf das *Jahr des Feuers* das Mittelreich und mit ihm auch den Orden des Goldenen Falken schwer. Mehrere seiner Kuriere fielen auf Botenritten oder in Schlachten und Scharmützeln den Kräften der Heptarchen zum Opfer. Der Ordensgründer offenbarte sich zwar als der alveranische Greif *Obaran* höchstselbst, wurde jedoch in die Fünfte Sphäre entrückt und überließ damit die Füh-



rung des Ordens seiner Stellvertreterin *Falconia von Es-lamsroden*.

Seitdem haben sich zwei Ereignisse für die Ucuriaten als prägend erwiesen: Das eine war der Verlust des *Ewigen Lichts* in der *Schlacht in den Wolken* und damit verbunden die *Quantionsqueste* zu dessen Rückgewinnung. Sie nahm der Orden zum Anlass, über halb Aventurien hinweg auszuschwärmen, nach Zeichen Ausschau zu halten und Informationen zusammenzutragen, womit er half, die tiefe Krise der Praioskirche zu überwinden und das Licht zurück in die Gemeinschaft der Gläubigen zu bringen. Auf dieser Queste überwand der Or-

den auch seine eigene Krise, in die ihn die Entrückung seines Gründers gestürzt hatte.

Das andere Ereignis war die Offenbarung des jungen Horaskaisers *Khadan Varsinian* als Träger des *Ucuri-Funkens* – ein legendäres Geschenk des Halbgotts, um dessentwillen der Orden sich dem Horas verbunden und zu seinem Schutz verpflichtet fühlt (**Horas 97, 202**). Es erinnerte die Ucuriaten auch daran, wieder in den Zentren weltlicher Macht präsent zu bleiben – einerseits, um dort Auge und Ohr der Kirchen zu sein, aber auch, um Entscheidungen gemäß den höheren Zielen der zwölfgöttlichen Gemeinschaft beeinflussen zu können, wenn es nötig erscheint.

DIE UCURIATEN HEUTE

Der Orden des Goldenen Falken hat seinen ebenso geheimnisvollen wie charismatischen Hochmeister verloren, doch hat die Offenbarung Obarans in seiner wahren Gestalt die Ucuriaten gleichsam in ein besonderes Licht getaucht. Die meisten Veteranen des Ordens schöpfen Kraft aus dem Wissen, von einem leibhaftigen Alveranar als sein weltliches Gefolge, wenn nicht gar als enge Gefährten auserwählt worden zu sein und mit ihm gemeinsam Göttern und Kirchen gedient zu haben. Als Sendboten tragen sie – oft einzeln und auf sich allein gestellt – das Licht des Glaubens und die ihnen anvertrauten Botschaften tapfer und unermüdlich in die entlegensten Winkel der bekannten Welt, über Schlachtfelder und durch ödes Niemandsland.

Andere, wie die neue Führerin des Ordens selbst, suchen eingedenk ihrer Verantwortung als Obarans Erwählte und nach dessen Vorbild gezielt die Nähe des Lichtboten, Kaiserin Rohajas oder des Horas. Jeweils etwa ein Dutzend Ucuriaten stellt eine ständige Ordenspräsenz im alten Haupttempel in Gareth sowie am *Sangreal*, dem Hof des Horas, dar. Sie versuchen, den Lichtboten und die jungen Herrscher vor Schaden, vor schlechtem Rat, aber auch vor Hochmut zu bewahren und den Blick der Mächtigsten offen für die Nöte der Welt zu halten.

Einige Ucuriaten aber verzweifelten daran, Auserwählte zu sein, an den jüngsten Schicksalsschlägen und ihrer Pflicht, und je heller der kleine Orden in seiner Gesamtheit erstrahlt, je mehr er ein Zeichen der Hoffnung ist, umso schlimmer wirkt sich jeder einzelne aus, der fällt und dadurch andere Gläubige mit sich reißt. Die Gemeinschaft der Ucuriaten ist exponiert, seine Mitglieder sind weit verstreut, und jeder Mangel an ihnen ist allzu leicht von Freund und Feind gleichermaßen auszumachen.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Die Ucuriaten haben als Kuriere einen festen Platz in der Gemeinschaft der *zwölfgöttlichen Kirchen* und Orden. Als Bindeglied zwischen den Kulturen werden sie vermutlich nur vom *Bund des Wahren Glaubens* (S. 47) übertroffen, und selbst die häufigen

Animositäten zwischen Praioten und Phexensdienern scheinen an den Dienern des Goldenen Falken zumindest weitgehend vorbei zu gehen. Falconia von Es-lamsroden hält ihre Ordensgeschwister zu absoluter Neutralität innerhalb der Glaubensgemeinschaft an. Im Gegenzug würde wohl kein Tempel eines der Zwölfe oder eines Halbgotts dieses Pantheons einem Ucuriaten die Tür weisen oder ihm ohne zwingenden Grund die Hilfe bei einer Mission verweigern.

Demgegenüber sind die größten Feinde des Ordens die Feinde ebendieses Zusammenhalts, in erster Linie natürlich die *Paktierfürsten* der Schattenlande und andere *Diener der Erzdämonen*. Für diese Gegner, die den Kirchenbann nicht fürchten, sind die Ucuriaten nicht nur gut auszumachende, sondern auch besonders lohnende Ziele: Ihre Nachrichten sind stets von besonderer Wichtigkeit, und jeder publik gewordene Schlag gegen sie ist ein symbolträchtiger Sieg, der den Schutz der Zwölfe für ihre Gläubigen gering erscheinen lässt.

Schlimmer noch als die offene Auslöschung des Ordens wäre für die zwölfgöttlichen Kirchen jedoch seine Unterwanderung durch namenlose Kräfte, und in der Tat mag die Entrückung des Ordensgründers die Zeit für einen solchen Plan besonders günstig erscheinen lassen.

Andere nicht den Zwölfgöttern anhängende Kulte wie der Rastullahglaube erkennen die prinzipielle Unantastbarkeit der Ucuriaten natürlich ebenfalls nicht an, sofern sie ihnen überhaupt bekannt ist. Das in der Regel aufrechte und ehrenhafte Auftreten der Ordensmitglieder kann ihnen jedoch auf persönlicher Ebene einigen Respekt einbringen, der sogar Glaubenszwiste ein Stück weit aufzuwiegen vermag, solange er auf Gegenseitigkeit beruht.





Innerhalb der Gemeinschaft der Zwölfgöttergläubigen machen sich die Ucuriaten dort Feinde, wo ihr Ruf der Makellosigkeit Neid und Missgunst erzeugt und wo sie wissentlich oder unwissentlich die Ambitionen anderer zu stören drohen – namentlich in den höchsten Kirchenkreisen sowie am kaiserlichen und am horaskaiserlichen Hof. Gerade ihre sprichwörtliche Integrität, die für Höflinge und Karrieristen fast naiv wirken muss, macht sie auch anfällig dafür, als schöne Fassade für die eigennützigen Pläne anderer eingespannt und manipuliert zu werden. So sehr der Orden die höfische Intrige scheut und verachtet, so sehr sieht er sich ihr ausgerechnet an seinen beiden wichtigsten Stützpunkten beständig ausgesetzt.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

In der Ordenstracht der Ucuriaten spiegeln sich die Nähe zur Praioskirche, die propagierte Reinheit des Kultes sowie die Funktion der Ordensmitglieder als Boten und Herolde der zwölfgöttlichen Gemeinschaft wider. Die Diener Ucuris tragen den goldenen Flügelhelm und den Falkenstab als Symbole ihres göttlichen Patrons. Brustpanzer und Plattenzeug sind vergoldet, die Tuniken und Reitermäntel von lauterem Weiß mit einem Saum in königlichem Purpur. Das Gewand der Ordensmarschallin ist golddurchwirkt.

Weitere Attribute der Ordenstracht sind die ‚goldene‘ Geißel – um Feinde der Ordnung zu züchtigen – und der silberne, von einem goldenen Falken gekrönte Schriftrollenbehälter am Gürtel.

Als bildliche Symbole finden Falkendarstellungen aller Art Verwendung sowie Sterne oder Sternschnuppen, die auf Ucuri als Wandelstern und gedankenschnellen himmlischen Verkünder verweisen. Da letztere teilweise mit der Symbolik der Phexkirche (himmlische Schatzkammer) oder des Rondrakultes (Löwensterne) verwechselt werden können, werden sie selten allein dargestellt, manchmal aber ganz bewusst in diesem Doppelsinn von Ucuriaten verwendet, die einem dieser Kulte entstammen.

DIE TEMPEL UND SCHREINE DES UCURI

Dem falkengestaltigen Halbgoth sind heutzutage nur zwei Tempel gewidmet, deren Weihe jeweils von der Praioskirche vollzogen wurde. Sie sind gleichsam die beiden bedeutenden Stützpunkte des Ucuriatenordens.

Der Garether Tempel liegt im Schlossviertel und prunkt im ucurianischen Stil. Der große Tempelbau ist aus gelbem Sandstein errichtet. Ein mächtiger Falke aus demselben Gestein, mit vergoldetem Schnabel und Zitrinaugen verziert, breitet seine Schwingen schützend über das Eingangportal. Durch gelb gefärbte Spitzfenster wird das Innere des Tempels in ein beinahe andersweltliches Licht getaucht. Den Boden bedecken Platten aus weißem Eternenmarmor, und weiß sind auch die seidenen Vorhänge, durch die man in die Andachts-halle gelangt. Das Standbild des Halbgothes, das die Gläubigen dort vor einem Praiosrelief erwartet, ist eigentlich gar keines: Ucuri fliegt seinem göttlichen Vater Praios als dessen Verkünder als Falke gewissermaßen voraus – von dünnem Draht gehalten.

Der Hort des Goldenen Falken am Sangreal in Horasia ist ein noch sehr junger, wenngleich ebenfalls nicht bescheidener Bau. Falconia von Eslamsroden konnte bei ihrem Vorhaben, einen Tempel und Ordensstützpunkt nahe beim jungen Horas zu errichten, auf große Unterstützung seitens der Praioskirche zählen – kirchenpolitisch ist wohl interessant, dass sich hier vor allem der mittelreichische Zweig des Mutterkults generös gezeigt hat. Böse Zungen behaupten, dass die Stadt des Lichts mit dem Tempelbau wohl ein Zeichen der Präsenz an die horasischen Wahrer der Ordnung und den Kult des Erzheiligen Horas senden wollte, doch sind die hier stationierten Ucuriaten zu sehr an der Person des jungen Horas als Träger des Ucurifunkens interessiert, als dass sie allzusehr als Botschafter kircheninterner Strömungen taugten.

Neben den beiden Tempeln wird Ucuri an Schreinen gedacht, die allüberall in Aventurien an teils unvermuteten und entlegenen Orten errichtet wurden. Nicht wenige von ihnen – in der Regel die unvermutetsten – gehen auf Obaran selbst zurück, der sie aus nur ihm bekannten Gründen gerade an ihrem jeweiligen Platz stiftete. Ihr Erscheinungsbild ist vielfältig, teils schlicht, teils ausschweifend geschmückt. Die Ucuriaten nutzen diese Schreine zum Gebet an ihren Patron. Nicht selten jedoch wohnt in der Nähe zudem jemand, der sich dem Halbgoth, dem Greifen und dem Orden besonders verbunden fühlt, den Schrein in Ordnung hält und reisenden Kurieren Obdach, Nahrung oder andere Hilfe angedeihen lassen kann, wenn es ihrer bedarf. Hierbei mag es sich um ehemalige Ordensmitglieder oder deren Familien handeln, die dankbaren Empfänger früherer Nachrichten oder Kandidaten, die den strengen Aufnahmebedingungen des Ordens nicht genügten und dennoch ihren bescheidenen Anteil zu dessen Mission leisten möchten. Die Ucurischreine sind so in gewisser Weise auch ein Postennetzwerk des Ordens, denn hier oder in der Nähe können die Boten meist auch erfahren, wann ihresgleichen aus welcher Richtung und mit welchem Ziel die Region durchritten hat, welche Gefahren der Weg bergen mag und wo sich die nächste Unterkunft finden lässt.

STRUKTUR

Ogleich er der ordnungsliebenden Praioskirche naturgemäß am nächsten steht, ist der Orden der Ucuriaten doch klein genug, um mit geringer hierarchischer Gliederung auszukommen. Neben der Ordensmarschallin und einem von ihr selbst zu benennenden Stellvertreter ist nur ein sehr überschaubarer administrativer Stab aus der Gruppe der Boten herausgehoben, der in den beiden Tempeln in Gareth und Horasia den Überblick über das Kommen und Gehen der Kuriere behält sowie Ausrüstung und Quartiere zuteilt.

Darüber hinaus unterscheiden die Ordensleute einander rein funktional selbst als *Augen*, *Krallen* und *Schwingen des Falken*. Erstere sind die Herolde, Beobachter und Berater an wichtigen Höfen und Tempeln. Als Krallen des Falken werden Eskorten und Ehrenwachen höchster Würdenträger, beispielsweise des Lichtboten, bezeichnet, wobei die Grenze zu den Augen fließend ist. Die Schwingen schlussendlich sind die eigentlichen Kuriere, die den Orden ausmachen und die bei weitem größte



Gruppe bilden. Dabei handelt es sich nicht etwa feste Zweige innerhalb des Ordens – für solche Spezialisierungen fehlt schon allein das Personal. Ein Wechsel der ausgeübten Funktion ist keine Seltenheit – sei es, dass man besonders weitgereisten, erkrankten oder verwundeten Schwingen eine „Verschnaufpause“ bei Hofe verordnet oder umgekehrt verdienten Diplomaten wieder den langersehnten „Wind unter den Flügeln“ zugesteht. Der Orden bemüht sich, die Fähigkeiten und Vorlieben seiner Mitglieder bei der Vergabe der Missionen zu berücksichtigen, oft genug muss jedoch aus schierem Personalmangel eben der einen Auftrag ausführen, der gerade verfügbar ist.

Nominell ist jeder Ucuriat außerhalb des administrativen Zirkels dem anderen gleichgestellt – was bedeuten schon Titel und Geschlechternamen, wenn letztlich alle von Ucuri und Obaran erwählt wurden? Galt nicht der Ordensgründer selbst lange Zeit als ein Mensch bestenfalls zweifelhafter Herkunft, und hat er sich nicht als wahrer Greif erwiesen? Ist die jetzige Ordensmarschallin nicht die Tochter eines Schusters?

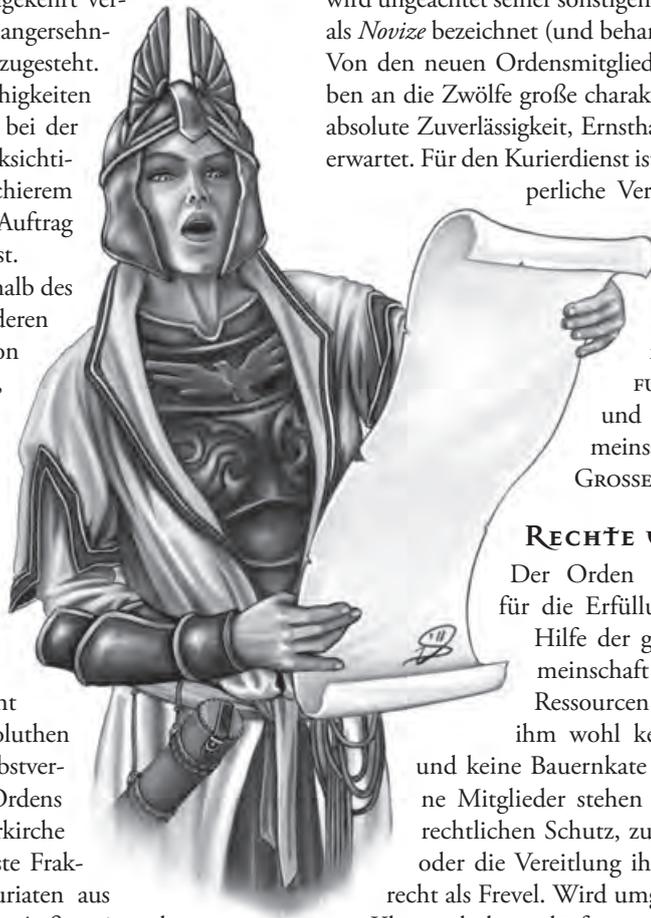
Im Alltag bleibt dieses Ideal nicht immer ungebrochen: Die Akoluthen ordnen sich in der Regel ganz selbstverständlich den Geweihten des Ordens unter. Der Praioskult als Mutterkirche stellt noch immer die kopfstärkste Fraktion des Ordens, wodurch Ucuriaten aus anderen Kulturen durchaus in eine Außenseiterrolle geraten können. Und wer über sein ganzes bisheriges Leben die Privilegien des Adels genossen oder selbstverständlich akzeptiert hat, legt das oft auch mit dem Ordensbeitritt nicht gleich vollständig ab. Die wenigsten Ucuriaten sind lange genug an einem Ort beisammen, als dass es dadurch zu Unstimmigkeiten kommen könnte. Offenen Zwist würde die Ordensführung aber auch nach Kräften unterbinden – als Verstoß gegen die Ordensregeln, aber vor allem, weil er das Ansehen der erhabenen Kirchenboten schädigen könnte, das letztlich das größte und wichtigste Kapital der Ucuriaten darstellt.

BEITRITT ZUM UCURIATEN-ORDEN

Der Orden des goldenen Falken bildet keinen Nachwuchs aus, sondern beruft nur erfahrene und verdiente Gläubige, Akoluthen und Geweihte in seine Reihen. Hat in früheren Zeiten der Greif Obaran diese Auswahl mit überderischem Geschick getroffen, obliegt die Entscheidung über einen Ordensbeitritt nunmehr seiner sterblichen Nachfolgerin. Meist tritt der Orden über eine Schwinge des Falken an geeignet erscheinende Kandidaten heran, und kaum jemand lehnt die solcherart an ihn herangetragene Ehre ab. Es kommt allerdings auch vor, dass sich Gläubige von sich aus als Dank- oder sogar Bußqueste für

Jahr und Tag, zwölf Götterläufe oder für den Rest ihres Lebens dem Dienst am Orden verpflichtet. Solchen Bitten um Aufnahme wird in der Regel entsprochen, wenn nicht gewichtigere Gründe dagegen stehen. Wer der Gemeinschaft nicht dauerhaft, sondern nur bis zur Erfüllung eines Gelöbnisses beitrifft, wird ungeachtet seiner sonstigen Weihen innerhalb des Ordens als *Novize* bezeichnet (und behandelt).

Von den neuen Ordensmitgliedern wird neben festem Glauben an die Zwölfe große charakterliche und moralische Reife, absolute Zuverlässigkeit, Ernsthaftigkeit, aber auch Mäßigung erwartet. Für den Kurierdienst ist darüber hinaus eine gute körperliche Verfassung vonnöten. Dem Ordensbeitritt geht stets eine Zeremonie im Beisein aller verfügbaren Ucuriaten in Horasia oder Gareth voraus, die mit einer SEELENPRÜFUNG des Kandidaten beginnt und schlussendlich von einem gemeinsamen Treueschwur unter dem GROSSEN EIDSEGEN besiegelt wird.



RECHTE UND PFLICHTEN

Der Orden des Goldenen Falken kann für die Erfüllung seiner Aufgaben auf die Hilfe der gesamten zwölfgöttlichen Gemeinschaft hoffen. Wo seine eigenen Ressourcen nicht mehr ausreichen, wird ihm wohl kein Tempel, kein Fürstenhof und keine Bauernkate Unterstützung versagen. Seine Mitglieder stehen als Boten unter besonderem rechtlichen Schutz, zudem gilt jeder Angriff auf sie oder die Vereitelung ihrer Missionen nach Kirchenrecht als Frevel. Wird umgekehrt gegen einen der ihren Klage erhoben, dürfen nur ranghöhere Geweihte über den Fall urteilen.

Diese Privilegien haben ihren Preis. Von den Ucuriaten wird zu jeder Zeit und in jeder Sache Untadeligkeit erwartet. Sie unterwerfen sich einem strengen Kodex als Garant ihrer unbedingten Treue und Verlässlichkeit gegenüber denen, in deren Auftrag sie reisen:

- ☛ Wahrheit und Verschwiegenheit: Ucuriaten sind der Wahrheit verpflichtet und dürfen den Inhalt einer Nachricht nicht verändern. Außerdem dürfen sie die Nachricht ausschließlich dem Empfänger übermitteln.
- ☛ Unteilbarkeit der Zwölfe: Wort und Taten sollen der Gemeinschaft der Zwölfe und ihren Kirchen dienen.
- ☛ Offensichtlichkeit: Ucuriaten verbergen ihren Stand nicht, auch dann nicht, wenn es sie in Gefahr bringen kann.
- ☛ Entschlossenheit und Zurückhaltung: Das Auftreten eines Ucuriaten soll stets höflich und korrekt sein. Ihren Auftrag zu erfüllen ist ihr oberstes Ziel, von dem sie sich durch nichts abbringen lassen sollen.
- ☛ Treue den Zwölfen: Ucuriaten sind allen Zwölfen verpflichtet, deshalb sollen sie sich bemühen, den Idealen aller zwölfgöttlichen Kirchen, besonders denen der eigenen Gottheit, gerecht zu werden, sofern dies nicht ihrem Schwur widerspricht.



WAS DEPKT/DEPKEP ... ÜBER DIE UCURIATEN

Das Volk: *Heute war eine Priesterin des Herrn Praios bei mir zu Gast, in goldener Rüstung, auf einem Pferd so weiß wie frischer Schnee! Freundlich war sie, aber ich durfte sie nicht nach dem Woher und Wohin fragen, denn das zu sagen sei ihr verboten, meinte sie. Muss sich um sehr, sehr heilige Dinge drehen!*

Der Adel: *Wahrhaftig, verschwiegen, verlässlich. Wenn sie eine Nachricht für dich haben, dann ist sie wichtig. Was du ihnen anvertraust, erreicht nur diejenigen, für die es bestimmt ist. Leider haben sie überhaupt keinen Sinn für die... notwendigen Übel, die die weltliche Politik nunmal bisweilen mit sich bringen kann, darum ist es besser, sie auf Reisen als bei Hofe zu wissen.*

Zwölfgöttliche Kirchen: *Sie sind treue Kuriere, den Göttern sei Dank, dass wir sie haben. Solange sie nicht vergessen, wo ihr Platz ist: Sie sind die Boten – nicht die Botschaft!*

Frevler, Paktierer, Kirchen- und Götterfeinde: *Weiß und golden, wie zur Parade. Ihre ach so edle Selbstgefälligkeit macht mich krank! Aber so unverwundbar, wie sie tun, sind sie nicht. Und wie sagt man? Je höher sie fliegen,...*

WAS DEPKEP DIE UCURIATEN ÜBER...

... **das Volk:** *Nur wenige sind zu Großem ausersehen. Das heißt aber nicht, dass du die Vielen gering achten sollst. Jeder tut, was ihm von den Göttern aufgetragen ist, und so ist es gut.*

... **den Adel:** *Wem die Macht gegeben wurde zu entscheiden, der benötigt Stärke, Weisheit und Wissen, um gerecht zu sein. Wir können keinen von ihnen stark oder weise machen, aber wir können für sie sehen, hören und zu ihnen sprechen, auf dass ihre Entscheidungen durch Wissen und Wahrheit die rechten sein mögen.*

... **die zwölfgöttlichen Kirchen:** *Wir sind der Falke auf ihrer Hand. Wenn sie uns schicken, fliegen wir, wenn sie uns rufen, folgen wir. Ihnen voran schauen wir eine neue Zeit.*

... **Frevler, Paktierer, Kirchen- und Götterfeinde:** *Mir aus dem Weg, Geschmeiß! Mit mir reitet das Licht Alverans, das ihr verleugnet habt!*

BEDEUTENDE MITGLIEDER DER UCURIATEN

FALCONIA VON ESLAMSRODEN

Die Marschallin der derischen Scharen des Goldenen Falken, Ratgeberin des Lichtboten sowie des Horas, so ihr offizieller Titel, *Falconia von Eslamsroden* (*970, langes weißes Haar, unternetzt, tiefe Lachfalten, angenehme Altstimme) stammt aus einfachen Greifenfurter Verhältnissen, fiel jedoch bereits in jungen Jahren durch ihren tiefempfundenen Glauben auf und erhielt bald die niederen Weihen der Kirche. Als Akoluthin diente sie in Tempeln überall auf dem aventurischen Kontinent und erregte durch ihre Reisen, ihre Begeisterung für das Neue an jedem Ort und die Menschen, die dort leb-

ten, die Aufmerksamkeit des Greifen, dessen Stellvertreterin und Nachfolgerin sie schließlich wurde.

Wie viele andere ihres Ordens begab sie sich auf die Quansionsqueste, um das verschollene Ewige Licht des Praios wiederzufinden. Als sich jedoch der junge Horaskaiser als Träger des Ucurifunkens erwies, nahm Falconia dies als Zeichen ihres Gottes, brach ihre Pilgerreise ab und ließ sich mit einem Teil des Ordens am Sangreal nieder, um dort den zweiten Hort des Goldenen Falken zu errichten. Hier kann sie mittlerweile ebenso oft angetroffen werden wie in der Stadt des Lichts, wo sie in beratender Funktion dem Rat des Lichts angehört. Da in den beiden Tempeln früher oder später jeder Ucuriat einkehrt und Berichte seiner Missionen und Reisen hinterlässt, dürfte die Ordensmarschallin mit zu den bestinformierten Personen Aventuriens zählen, selbst wenn sie den Inhalt der dem Orden anvertrauten Nachrichten selbst nicht preisgeben darf.

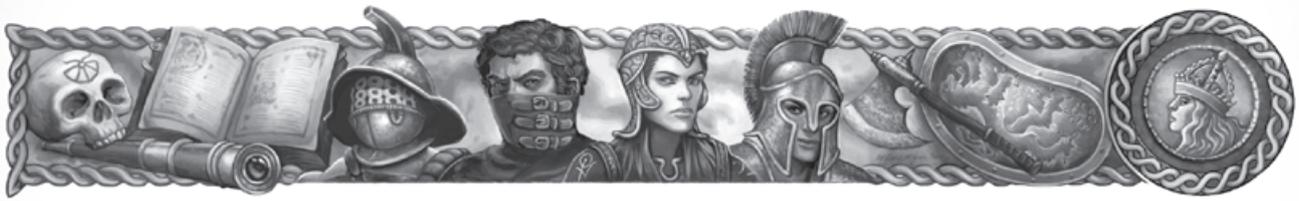
Angesichts der fordernden Aufgaben, vor denen die Ucuriaten mehr denn je stehen, hat sich die Ordensmarschallin bemüht, die im Jahr des Feuers gelichteten Ordensreihen mit geeigneten Kandidaten aufzufüllen. Dabei handelt sie stets in der Hoffnung, in dieser Frage ein auch nur ähnlich gutes Gespür für reine und starke Seelen an den Tag zu legen wie der Alveranar, in dessen Fußstapfen sie so unvermittelt treten musste.

MONDFALKE

In den Reihen der Ucuriaten befindet sich eine Person, die sich von den übrigen Ordensgeschwistern grundlegend unterscheidet. Ihr eigentlicher Name ist selbst innerhalb des Ordens kaum bekannt, denn wenn man von ihr spricht, dann meist ungewohnt geheimnisvoll als „Mondfalte“. Dem Vernehmen nach wohl eher dem Phex als dem Praios geweiht, hat sie sich doch dem Dienst am göttlichen Herold verschrieben – wenn sie auch die Gebote des Ordens zur Offensichtlichkeit hinter dem Auftrag und den phexischen Tugenden stets hintanstellt. Mondfalte ist vermutlich das einzige Ordensmitglied, das regelmäßig die Schattenlande bereist, um Zwölfgöttertreuen wichtige Nachrichten zu überbringen oder umgekehrt zu erfahren, was Spione an den Höfen der verbliebenen Heptarchen zu berichten haben. Mondfalte kann ein Joker in scheinbar ausgewogenen Missionen im Feindesland sein – oder (weshalb die Identität dieser Figur hier auch nicht weiter beleuchtet wird) eine Platzhalterstelle für einen Spielerhelden einnehmen, dem die Außenseiterrolle des ‚grauen‘ Ucuriaten, des „Spions im Auftrag Seiner Heiligkeit“, besonders zusagt.

DIE UCURIATEN IM SPIEL

Außer in ihren Horten in Gareth und Horasia kann man den Ucuriaten nahezu überall in Aventurien als Boten und Herolde der zwölfgöttlichen Kirchen begegnen. In dieser Funktion können sie dazu dienen, die Aufmerksamkeit der Kirchen in Bezug auf einen bestimmten Ort oder ein bestimmtes Thema zu illustrieren: Wo man Ucuriaten trifft, stehen bedeutsame Entscheidungen an, die sie durch Überbringung ihrer Botschaften in Gang setzen, durch ihren Rat beeinflussen oder mit wachsamen Augen beobachten.



ALS FEINDE DER HELDEN

Wenn man nicht gerade damit beschäftigt ist, dem Zusammenhalt der Kirchen schaden zu wollen, oder den Paktierern dient, ist es ausgesprochen schwer, sich Ucuriaten zum Feind zu machen, aber natürlich sind auch sie nicht immer über persönliche Animositäten erhoben.

ALS VERBÜNDETE DER HELDEN

Ucuriaten sind loyale, ehrliche Verbündete, haben aber ganz eigene Aufgaben, die ihr Handeln bestimmen.

Über den Orden kann man den Spielerhelden beziehungsweise ihren Questen (das Wort „Abenteurer“ bietet sich in diesem Zusammenhang wohl weniger an) auch besondere Wertschätzung vermitteln. Wenn ihnen eine Botschaft durch eine Schwinge des Falken überbracht wird, bedeutet das, dass ihre Taten die Aufmerksamkeit der höchsten zwölfgötterkirchlichen Würdenträger, des Mittel- oder des Horasreiches erregt haben und von größter Wichtigkeit sind.

EIN HELD ALS MITGLIED

Eine große Ehre ist es, selbst in den Kreis dieser Boten berufen zu werden, was erfahrenen Helden in geeigneten Abenteuern und Kampagnen vorbehalten sein sollte, damit die *Verpflichtungen*, die sich aus der Mitgliedschaft im Orden ergeben, dem Spiel dienen können und es nicht etwa behindern.

Das Spiel als Mitglied des Ordens ist immer ein Spiel mit Reinheit und Makel, sowohl auf kirchenpolitischer, als auch auf ganz persönlicher Ebene. Der Gewissenskonflikt ist ein ständiger Begleiter des Boten: Was, wenn die Nachricht, die ich zu überbringen geschworen habe, dazu geeignet ist, den Zusam-

menhalt der Kirchen zu schwächen? Was, wenn mein geschworenes Schweigen einem anderen aus Unwissen Schaden bringt? Wie wäge ich ab, ob ich auf meinem Weg als Geweihter oder Akoluth innehalte, um Trost und Hilfe zu spenden, mich vielleicht gar in Gefahr zu bringen, oder ob ich meine Augen und mein Herz vor der Not anderer verschließe, um meine Botschaft schnell und sicher an ihr Ziel zu bringen? Je größer das Ansehen der Ucuriaten ist, je mehr Privilegien sie innehaben, desto größer wird die Last ihrer Verantwortung.

SCHWINGE DER UCURIATEN

Eigenschaften:

MU 14 KL 14 IN 13 CH 14
FF 13 GE 12 KO 12 KK 12 SO 12

Schwert:

INI 11+IW6 AT 12 PA 14 TP 1W6+4 DK N
LeP 31 AuP 32 WS 6 RS 0 MR 6 GS 8

Vor- und Nachteile: Guter Ruf 1, Richtungssinn; Moralkodex (Ucuriaten), Verpflichtungen (Ucuriaten)

Sonderfertigkeiten: Akoluth (Praios), Liturgiekenntnis (Praios) 10

Talente: Reiten 10, Selbstbeherrschung 14, Etikette 14, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 12, Götter/Kulte 14, Rechtskunde 10, Orientierung 12

Erfahrenes Mitglied: AT/PA +1/+2, LeP +2, AuP +2, MU +1, IN +1, GE+1, KO +1

Kampfverhalten: Ucuriaten sind sakrosankt und kämpfen üblicherweise nur, wenn sie von Wesen angegriffen werden, die das nicht wissen, wie wilde Tiere oder Orks.

GEHEIMNISSE DER UCURIATEN

DER GREIFENSTAB

Der Greif Obaran hat bei seiner Entrückung seinen falkenköpfigen Stab aus Elfenbein hinterlassen. Der etwas missverständlich nunmehr so genannte **Greifenstab** dient seitdem als Erbe und Amtsinsignium der Ordensmarschälle. Es gilt als gewiss, dass er zumindest mit karmaler Macht aufgeladen ist, wenngleich sich an ihm noch keine konkreten Mirakel gezeigt haben. Falconia von Eslamsroden führt den Stab ohne falsche Scheu als Zeichen ihres Amtes. Man will sie in dunklen Stunden jedoch auch Auge in Auge mit dem elfenbeinernen Falken gesehen haben, als erhoffte sie sich die Antworten von ihm, die der Greif selbst ihr nicht mehr zu geben vermag.

HEILIGE ARTEFAKTE

Zwei wundersame Pergamenthülsen aus Silber nutzt der Orden zur Überbringung besonders heikler oder wichtiger Nachrichten: *Ucuris Siegel* lässt sich nur von zwei Personen öffnen: dem Verfasser sowie dem legitimen Empfänger der jeweils zu überbringenden Botschaft. *Ucuris Vermächtnis* hingegen ist das düsterste Artefakt des lichten Ordens: Sollte der Ucuriat, in dessen Besitz es sich befindet, die ihm anvertraute Botschaft verlieren oder auf seiner Mission zu Tode kommen, zwingt

diese Pergamenthülle den nächsten Initiaten des Zwölfgötterglaubens, der sie berührt, kraft einer Variante des HEILIGEN BEFEHLS, die Botschaft ihrem Empfänger zu überbringen und dabei jegliche andere Verpflichtung hintanzustellen.

Darüber hinaus weihet der Orden zuweilen Amulette, um reisenden Akoluthen segnende Liturgien mit auf ihren Weg zu geben. Ganz nach der Natur des Auftrags gewähren diese Talismane etwa UCURIS GELEIT oder die GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, den HEILIGEN BEFEHL, die GOLDENE RÜSTUNG oder einen BLENDSTRAHL AUS ALVERAN.

BRUDER LICHTBRINGER

Der frühere Ucuriat Bruder Lichtbringer (**Dächer 176**) predigt in den Armenvierteln der halb zerstörten Kaiserstadt Lehren, die weit entfernt von den Idealen des Ordens sind. In bitterer Verkehrung des ucurianischen Siegesaspekts sowie der Lichtvogel-Prophezeiung (WdG 20) kündigt er von einem Heldenzeitalter, das allein den Menschen gehöre, während vermeintlich unreine und göttferne Völker (wie Zwerge, Orks und Elfen) untergehen und die Götter sich zu bloßen Beobachtern des Weltlichen zurücknehmen würden. Die Ucuriaten betrachten Bruder Lichtbringer zu Recht als Häretiker. Sie haben ihn – ein bis dato beispielloser Vorgang – aus ihren Ordenslisten gestrichen und schämen sich ihres ehemaligen Bruders zutiefst.



ORDEN ZUR WAHRUNG VOM RHODENSTEIN

»[...] Wie es zur Gründung des Ordens kam, sei Euch, Erhabener, hier kurz erklärt: Emmeran Èrian von Trallop, der Schwertbruder der Halle der Orkenwehr zu Trallop, verlor in der großen Schlacht bei den Trollzacken seinen Schwertarm und konnte der Göttin nicht mehr auf bewährte Weise dienlich sein. Also widmete er sich – und mit ihm seine Novizen – der Erforschung alter Schriften und Bänkelsänge über die Größten unter den Tapferen. Nach Emmerans Tode aber wies die neue Tempelvorsteherin Selinde Gõrondakai

von Trallop unsere kleine Gruppe aus dem Haus der Löwin, völlig in der Meinung begriffen, dass das Archivieren der Kunde über die Taten zu Ehren der Göttin nicht zu den Aufgaben ihrer Geweihten gehöre. Selbig' Ansicht teilen wir nicht, denn im Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung heißt es: ‚Der Mensch lebet so lange fort, als seiner Taten gedacht wird [...]‘.

—aus dem Schreiben Herdan Pratos' von Rhodenstein an Viburn von Hengisford, Schwert der Schwerter, 1007 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Die Wahrer haben sich neben den Tugenden des Kampfes dem Sammeln und Archivieren der Kunde von rondragefälligen Taten verschrieben. Den Reihen des Ordens entstammen sowohl wandernde *Kriegschronisten* als auch kunstfertige *Schreiber*.

Gebrauchliche Namen: Der Heilige Orden zur Wahrung aller Schriften und Taten zu Ehren unserer Frauen und Göttin Rondra zu Rhodenstein, Orden zur Wahrung, Rhodensteiner, Wahrer

Wappen: Auf Rot in einem doppelten silbernen Lilienbord ein schwarzes Schwert gekreuzt mit einer silbernen Feder

Wahlspruch: „Recordamur et custodimus“ (bosp.: „Wir erinnern und bewahren“)

Herkunft: Der Orden zur Wahrung wurde 1007 BF als Bund von Rondrageweihten begründet.

Persönlichkeiten: **Brin Lirondiyan von Rhodenstein** (*995 BF, Abtmarschall), **Sariya Fulmiar von Donnerbach** (*988 BF, Erzkanzlerin), **Irmina Vermias von Rhodenstein** (*1006 BF, Tresslerin), **Wolfgang Melynlas von Rhodenstein** (*992 BF, Truchsess), **Alguin Elvenor von Rhodenstein** (*1001 BF, Erzabt)

Personen der Historie: **Herdan Èrian von Rhodenstein** (*965 bis ☉ 1012 BF, Ordensgründer und erster Abtmarschall, führte die lange Zeit als verschollen geltenden *Leomarapokryphen* wieder zusammen und legte sie schriftlich nieder), **Dragosch Aldewin von Sichelhofen** (*973 bis ☉ 1016 BF, Abtmarschall, Meister des Bundes zur Orkenwehr, Schwert der Schwerter)

Beziehungen: groß (Weiden), hinlänglich (Rest)

Finanzkraft: ansehnlich

Zitat: „Den Hergang von Schlachten zu bekunden, zu verwahren und zu bezeugen, wer Ruhm an seinen Schild geheftet hat und wer abberufen wurde, das ist unsere erwählte Aufgabe. Den Ork bis zum letzten Atemzug zu wehren aber ist unsere göttinnengegebene Pflicht!“

—Abtmarschall Brin Lirondiyan von Rhodenstein, 1026 BF

Niederlassungen: Feste Rhodenstein, Grafschaft Bärwalde; Kloster Domina Rondra trans Aquae, Grafschaft Baliho, Passfeste Greifensteyn

Besonderheiten: Der Orden zur Wahrung ist ein Orden von Chronisten und hat sich darüber hinaus primär der Orkenwehr verschrieben.

Größe: etwa 200 geweihte Ordensmitglieder.

GESCHICHTE

Der Orden zur Wahrung wurde **1007 BF** auf dem Rhodenstein, einer der alten Festen des Nordens, gegründet. Erster Hochmeister war *Herdan Èrian von Rhodenstein*, Angehöriger der altvorderen Weidener Familie *Pratos von Rhodenstein*. **1009 BF** erkannte die Rondrakirche den Orden an.

Am **1. Ingerimm 1011 BF** kämpften die Ordensritter in der *Schlacht am Rhodenstein* gegen die über den Finsterbach drängenden Orks. Nachdem Abtmarschall Herdan nach heldenhaftem Kampf gefallen war, schlug das Rondra wunder der *Flammenden Eiche von Rhodenstein* die Orks in



die Flucht. *Dragosch Aldewin von Sichelhofen* folgte Herdan als Abtmarschall und Meister der Senne Orkenwehr nach. **1014 BF** stieg er gar zum Schwert der Schwerter auf. **1016 BF** wurde offenbar, dass Dragosch ein Verräter und Lügner war. In einem Göttingenurteil unterlag er *Ayla Eiridias von Schattengrund*, die ihm als Matriarchin der Rondrakirche nachfolgte. Eine ihrer ersten Amtshandlungen war es, die Senne Orkenwehr aufzulösen. Die ihr ursprünglich zugehörige Region – das Herzogtum Weiden – schlug sie der Senne der Mittellande zu und erhob *Brin von Rhodenstein* zum Abtmarschall der Wahrer sowie zum Meister des Bundes Mittellande. Fortan bemühte sich Brin um die Wiedereinrichtung der Senne Orkenwehr.

1020 BF stiftete Baron *Borckhart von Brauningen-Binsböckel* dem Orden eine Burg in seiner Baronie Perainenstein. Sie erhielt den Namen *Domina Rondra Trans Aquae* (bosp.: Herin Rondra über den Wassern, gebräuchlicher Name: *Trans Aquae*). **1021 BF** zog der Orden in die *Dritte Dämonenschlacht*, wo er die Hälfte seiner Mitglieder verlor. Als **1026 BF** der zu Trallop geschlossene Waffenstillstand mit den Orks endete, begannen diese unmittelbar damit, Weiden anzugreifen. Zugleich verstärkte Abtmarschall Brin



seine Bemühungen, die Senne Orkenwehr wieder einzurichten, was zum *Streit um die siebte Senne* führte. Diesen beendete das Schwert der Schwerter. Sie schlug das Herzogtum Weiden der Senne des Nordens zu und trug dem Orden zur Wahrung auf, fortan Wacht gegen die Orks zu halten. Im Zuge dessen sprach sie ihm die meisten Tempel und Pfründe der aufgelösten Senne Orkenwehr zu. Brin legte sein Amt als Meister des Bundes nieder, um fürderhin nur noch Abtmarschall zu sein. Im Winter desselben Jahrs überzogen die Orks Weiden mit Krieg und belagerten unter anderem den Rhodenstein, der erst im Frühsommer mit Hilfe eines Greifenfurter Entsatzheeres befreit werden konnte.

1033 BF trat Erzkanzler *Geron Fulmidian von Rhodenstein* überraschend zurück. *Sariya Fulmiar von Donnerbach*, die bisherige Tresslerin (siehe **Ordensämter** auf Seite 157) des Ordens, folgte ihm auf den zweitwichtigsten Posten des Ordens nach. Beim Ordenskonvent der Rondrakirche **1035 BF** stifteten die adligen Kapitulare dem Orden ein neues Wappen. Zusammen mit Rittern aus Greifenfurt und Weiden eroberte der Orden **1036 BF** die Passfeste *Greyfensteyn* und richtete dort eine weitere Niederlassung ein.

DIE WAHRER UND DIE ORKS

„Wir haben euch, Unsere Freunde und Räte, zusammengerufen [...], um euch Kunde zu geben [...], dass Wir es für gut und recht halten, einen Heerzug zu rüsten. Und zu keinem anderen Behufe, als den Sündenpfuhl Khezzara vom Dereland auszulöschen.“

—*Dragosch Armalion von Sichelhofen, Schwert der Schwerter, 1016 BF*

Diese Worte des Wahrers, der von allen am höchsten gestiegen und am tiefsten gefallen ist, bringen die Motivation der Rhodensteiner hinsichtlich der Orkbedrohung auf den entscheidenden Punkt: Den Ork um jeden Preis zu

wehren, vielleicht gar zu vernichten. Das ist – neben dem Bewahren und Sammeln rondrianischen Wissens – die Kernaufgabe der Gemeinschaft.

Für die Orks sind die Wahrer ein alter Feind in neuem Gewand. Doch die Taten einiger der ihren – allen voran die des inzwischen heiliggesprochenen Herdan – haben dazu geführt, dass der Orden die Aufmerksamkeit des Aikar erregte. Er hält es für möglich, dass *Abtmarschall Brin* ihm dereinst als *Streiter der Menschengötter (Roter Mond 173)* gegenüberstehen wird. Dessen ist dieser sich bewusst und der Wunsch seines Schwertvaters, einen Schwertzug auszuloben, der Khezzara vom Derenrund tilgt, ist unvergessen. Mehr noch: Unterdessen ist er zu seinem eigenen geworden.

DIE WAHRER HEUTE

Der Orden zur Wahrung ist heute stärker als je zuvor. Seine – im Schwertbund – einmalige Ausrichtung, die Konzentration auf die Orkenwehr und die Sammlung rondrianischen Wissens beschert den Wahrern einen steten Zustrom an Mitgliedern. Zum einen gilt es in Weiden als Ehre, ein Kind ins Noviziat auf den Rhodenstein zu schicken und damit „ein weiteres heiliges Schwert gegen die Schwarzpelzbrut zu schmieden“. Zum anderen bescherten die letzten, von Kriegen geprägten Jahre dem Orden einen steten Zufluss an versehrten Geweih-

ten. Für den Dienst im Feld untauglich, erkennen sie ihren neuen Lebenszweck im Sammeln und Archivieren rondrianischen Wissens. Denn hier können sie der Leuin als Schreiber, Illuminator, aber auch Archivar dienen. Ein großer Teil der jungen Priester jedoch zieht nach seiner Weihe aus, um der Göttin als Kriegschonist auf den Schlachtfeldern Aventuriens zu dienen.

Zudem fließen dem Orden kontinuierlich Mittel aus den Börsen vermögender Adliger zu, denen daran gelegen ist, dass



die rondragefälligen Glanzpunkte ihrer Familiengeschichte anerkannt und bewahrt werden. Einen auf dem Rhodenstein gefertigten „Schild“ vorweisen zu können – ein Buch, das den größten rondragefälligen Recken ihrer Zeit gewidmet ist und ihre Taten verzeichnet –, gilt in einigen Regionen inzwischen als Statussymbol. In Weiden, wo Ordensangehörige Seite an Seite mit Rittern gegen die Feinde stehen, bedenken Adlige die Wahrer aus Dankbarkeit bisweilen auch mit weitaus bodenständigeren Schenkungen wie Nahrungsmitteln und anderen Dinge des täglichen Gebrauchs, was dem Orden ein gutes Auskommen sichert.

Bisweilen ernten die Wahrer in der Rondrakirche ob ihrer „Orkobsession“ und der Beschränkung ihrer Ordensniederlassungen auf die Schildlande Unverständnis. Im Großen und Ganzen genießen sie inzwischen aber über alle Sennengrenzen hinweg einen guten Ruf.

DIE TALISMANSCHWERTER DES ORDENS ZUR WAHRUNG

Èrian ist das Talismanschwert des Ordens. Der uralte Zweihänder wurde einst vom Heiligen *Leomar von Baburin* und später von *Emmeran von Trallop* getragen. Sankt Leomar ist erklärter Schutzheiliger des Ordens, Emmeran sein geistiger Vater. Bis die Senne Orkenwehr aufgelöst wurde, war Èrian das Amtsschwert des Abtmarschalls.

Mit ihrer Auflösung ging die Kernaufgabe dieser Senne auf die Wahrer über. Seit jener Zeit führt der Abtmarschall **Lirondiyān** das Taliamanschwert der Senne Orkenwehr als Amtsschwert. Èrian wurde zur Standeswaffe des Erzkanzlers, was diesem – nach rondrianischem Verständnis – zusätzliche spirituelle Bedeutung zukommen lässt, denn der alte Zweihänder gilt als heiliger Kleinod, nicht zuletzt deswegen, weil der aus dem wachenden Schlaf erwachte Heilige (siehe das Abenteuer **Donner und Sturm**) selbst es 1032 BF auf Bitten des Abtmarschalls erneut weihte, was Èrians Wert für die Wahrer ins Unermessliche steigen ließ.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Obgleich der Orden einer der jüngsten der *Rondrakirche* ist, zählt er zu den traditionsbewussten und eher konservativen Gemeinschaften. Die meisten Geweihten erkennen den Nutzen seiner wachsenden Archive an und Brins Entscheidung für den Orden hat das im Schwertbund aufgrund von Dragoschs Untaten lange vorherrschende Misstrauen getilgt. Einzig die wenigen Tempel in Weiden, die nach dem Entschluss der Erhabenen kirchenunmittelbar blieben, stören sich bisweilen an der Dominanz des Ordens. Doch der Abtmarschall erkennt die Oberhoheit der Kirche an, was dazu beiträgt, das Interesse von Kirche und Orden im Gleichgewicht zu halten. Breite Unterstützung genießt der Orden in der *Weidener Ritterschaft*.

Unüberbrückbare Feindschaft herrscht zwischen den Rhodensteinern und den *Orks* (siehe **Die Wahrer und die Orks** auf Seite 155). Das Verhältnis zum *Orden vom Bannstrahl Praois* ist von großem Misstrauen und bei einigen Mitgliedern auch Feindschaft geprägt. Dessen Rolle bei der *Schlacht im Drachenspalt* ist unvergessen und soll es auch bleiben.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Die Tracht der Wahrer entspricht im Wesentlichen dem in der Senne des Nordens gebräuchlichen Ornat. Kettenhemden und Plattenteile sind die bei weitem gebräuchlichste Rüstung, über der ein roter Wappenrock – meist aus Wolle oder Leinen, das Wappen groß auf Brust und Rücken – getragen wird. Novizen müssen sich mit ungebleichter Wolle begnügen, der Abtmarschall trägt reinweiß. Die Mäntel der geweihten Ordensmitglieder sind grau, allein die der Hohen Kapitulare sind weiß. Üblicherweise verfügen sie über tiefe Kapuzen und seit einiger Zeit ist es Mode, die hierzulande häufigen Pelzverbrämungen mit weißen Federn zu schmücken.

Die bisherigen, ganz den kirchlichen entsprechenden Schwertfibeln des Ranges wurden nach 1035 BF durch ordenseigene ersetzt. Einheitliches Element auf allen Fibeln ist das umlaufende Lilienbord. Die Schwerter weisen bei Knappen der Göttin feine, an eine Feder erinnernde Gravuren auf, derweil sich bei Rittern der Göttin Feder und Schwert kreuzen. Das Löwinnenhaupt höherer Ränge ist durch einen Luchskopf ersetzt worden.

Das Schwert, sei es das zu einer, das zu anderthalb oder das zu zwei Hand, gilt im Orden als vornehmste Waffe. Darüber hinaus werden die Novizen an Wurf- und Stoßspeer ausgebildet. Im Orden teilen sich die Meinungen hinsichtlich der Ehrenhaftigkeit von Bögen, sodass es in seinen Reihen vergleichsweise wenige kompetente Schützen gibt. Die Kriegerreiterei hingegen steht in hohem Ansehen und jeder Novize wird im Umgang mit der Lanze ausgebildet.

Jeder Wahrer besitzt ein Schreibkästchen, das Pergamente, meist ein Vademecum, Feder und Federmesser, Tinte, Kohlestifte sowie Siegelwachs und Siegel enthält. Ebenso obligatorisch ist eine lederne Pergamenthülle, die am Gürtel getragen wird und einige Bögen Pergament, Kohlestifte und bisweilen Feder und Tinte enthält, um eilige Notizen verfertigen zu können.

Neben den genannten Symbolen, Lilienbord, Feder und Schwert, ist das Löwinnenhaupt früherer Tage beinahe verschwunden. An seiner Stelle prang nun das Haupt eines Luchses, der hierzulande das Symboltier Rondras ist.

STRUKTUR

Der Orden zur Wahrung nimmt ausschließlich Rondrageweihte und –novizen auf. Wie andere kirchliche Orden unterscheiden die Rhodensteiner zwischen Rang und Amt. Kinder werden frühestens mit 10 Jahren ins Noviziat genommen, das beim Orden zur Wahrung mindestens acht Jahre



dauert. Die Bezeichnung *Page der Göttin* ist im Orden – wie in der ganzen Senne des Nordens – ungebräuchlich. Stattdessen hat sich der Begriff *Skutigeri* (Mehrzahl; Einzahl: Skutigerus/Skutigera) eingebürgert. Eine Anspielung auf den blanken Knopf, den Novizen als Rangabzeichen tragen, die vom bosparanischen Wort *scutum* (Schild) abgeleitet ist. In den Rängen entspricht der Orden der Struktur der Rondrakirche. Der *Abtmarschall*, Anrede Eure Exzellenz, ist dem Schwert der Schwerter direkt unterstellt, alle anderen Geweihten sind dem Abtmarschall und ihren direkten Vorgesetzten untertan.

ORDENSÄMTER

Das Hohe Kapitel

Oberstes Gremium des Ordens ist das *Hohe Kapitel*, wie die Gruppe der fünf höchsten Geweihten genannt wird:

- ☞ der *Abtmarschall* ist der Hochmeister des Ordens. Er wird vom Kapitel, der Versammlung aller geweihten Ordensmitglieder, gewählt und vom Schwert der Schwerter bestätigt. Ihm obliegt es, den Orden in Frieden und Krieg zu führen.
- ☞ die *Erzkanzlerin* ist Stellvertreterin des Abtmarschalls. Sie repräsentiert den Orden nach außen und sie steht dem *Siegelamt* vor, in dem die übrigen Amtsbereiche koordiniert werden.
- ☞ die *Tresslerin* ist oberste Bibliothekarin und Archivarin des Ordens. Sie leitet das *Schriftamt*, dem alle Sammlungen und Schreibstuben zugeordnet sind.
- ☞ der *Truchsess* verwaltet alle Burgen, Güter, Besitzungen und das Vermögen des Ordens. Er steht dem *Goldamt* vor.
- ☞ der *Erzabt* steht dem *Löwenamt* vor. In seinen Verantwortungsbereich fallen die Verwaltung aller Tempel des Ordens sowie die Oberaufsicht über die Novizenausbildung. Darüber hinaus ist er oberster Richter des Ordens.

In den jeweiligen Ämtern kümmern sich die *Siegelmeister* genannten Stellvertreter der Hohen Kapitularer um das Tagesgeschäft. Trotz ihrer bedeutungsvollen Ämter ragen sie, wie die Äbte, nicht aus der Hierarchie hervor. Sie gehören – wie alle geweihten Wahrer – dem Ordenskapitel an, das das Hohe Kapitel berät. Eine weitere Besonderheit des Ordens zur Wahrung ist, dass der Abtmarschall vom gesamten Ordenskapitel gewählt wird. Ebenso ist – neben dem Schwert der Schwerter – nur das Kapitel in der Lage, den Abtmarschall bei gravierendem Fehlverhalten abzusetzen.

Das Weite Kapitel

Ordentliche Mitglieder des Ordens zur Wahrung müssen Rondra geweiht sein oder dies anstreben. Mit den *Rittern der Wahrung* gibt es jedoch auch Laien, die dem Orden zugehörig sind. Die Gesamtheit der Ritter der Wahrung bildet das *Weite Kapitel*, in dem vornehmlich Questen ausgelobt und Angelegenheiten des Ordens besprochen werden. Aus ihrer Mitte wählen die Ritter der Wahrung sogenannte *Ehrenkapitulare*, die das Privileg haben, den Sitzungen des Ordenskapitels beiwohnen und darin sprechen zu dürfen, ohne stimmberechtigt zu sein.

Zuvörderst werden Adlige zu Laienmitgliedern berufen, in deren Herrschaftsbereich sich Besitzungen des Ordens befinden. Darüber hinaus finden nur Recken Aufnahme, die den Tugenden des Ordens folgen, tadellos vor der Herrin Rondra sind und mindestens zwei Bürgen aus dem Kapitel oder vier aus dem Weitem Kapitel vorweisen können. Ritter der Wahrung ist ein Ehrentitel und sein Träger kein ordentliches Mitglied des Ordens, er zählt aber zu dessen geschätzten Gönnern und Förderern.

AUFNAHME UND INITIATION

Zwar ist ein Großteil der Wahrer von adliger Abstammung, doch ist es für eine Aufnahme keinesfalls notwendig von Geblüt zu sein. Menschen niederer Geburt, die aufrechten Herzens um Aufnahme bitten, werden ebenso wie blaublütige Sprösslinge zunächst vom Löwenamt auf ihre Eignung hin geprüft. Neben einer rondrianischen Gesinnung ist bei Kindern, die das Noviziat anstreben, vor allem von Bedeutung, ob sie den Anforderungen der Ausbildung körperlich gewachsen sind. Von Vorteil ist auch, wenn sie bereits Lesen und Schreiben können sowie über zumindest rudimentäre Kenntnisse in Götterkunde und Geschichte verfügen.

Aufnahme und häufig auch INITIATION finden in einer feierlichen Zeremonie und meist vor dem versammelten Kapitel statt. Das Kind schwört – erstmals bei seinem Blute – ein guter Novize zu sein. Die Zeremonie ähnelt jener zu Beginn einer Knappenschaft.

Rondrageweihte, die sich um eine Aufnahme bewerben, sollten über Fähigkeiten verfügen, die dem Orden nützlich sind, oder zumindest bestrebt sein, sich solche Fähigkeiten anzueignen. Ist dies der Fall, nimmt der Orden auch schwer versehrte Priester auf.

DIE WEIHE

Das Noviziat auf dem Rhodenstein entspricht größtenteils dem des allgemeinen Rondranoviziats, ist aber länger als dieses, was vor allem daran liegt, dass den Kindern zusätzlich Kenntnisse in Fremdsprachen, der Sagenkunde und natürlich in schriftlichem Ausdruck beigebracht werden.

Die Weihe neuer Priester findet ausschließlich auf dem Rhodenstein statt und nach Möglichkeit kehren alle Wahrer zum *Schwurfest* (5. Rondra) auf die Stammburg zurück. Die eigentliche Weihe entspricht weitgehend der üblichen rondrianischen Zeremonie, allein das Weihegelübde wurde entsprechend den Tugenden des Ordens erweitert: „[...] *Mit Wort und Tat werde ich dir dienen, deine Worte in die Länder Deres tragen und Taten, die deiner würdig sind, getreulich sammeln und bewahren.* [...]“ Auch erhält jeder neugeweihte Rhodensteiner neben seinem Namensschwert eine lederne Pergamenthülle, die er fürderhin stets am Gürtel zu tragen hat.

Am ersten Tag des *Schwurfests* (15. und 16. Rondra) feiern die Wahrer – und alle Rhodensteiner Bürger – den „*Tanz der Drachen*“. Gerade die jüngst geweihten Knappen und Knappinnen der Göttin sehnen diesen Tag herbei, denn die beiden unter ihnen, die sich bei ihrer Weihe durch besondere Kampffertigkeit hervorgetan haben, werden erwählt, um in golde-



nem Harnisch und geflügeltem Helm Pyrdacor den Guldenen darzustellen. Sie treten gegen zwei erfahrene Ordensritter an, die angetan mit Löwenhelm und Kupferharnisch für Famerlor den Löwenhäuptigen stehen.

»Zur ersten Stunde der Rondra trafen die vier Streiter auf dem Rhodensteiner Markte unter der Flammenden Eiche aufeinander, um hier den Triumph des Löwenhäuptigen über den Guldenen zu feiern. Die zwei Unerfahrenen kämpften den Tanz als Herausforderer, die zwei Erfahrenen verkörperten den Verteidiger von Alverans Ordnung. [...] Während Pyrdacor immer wieder heimtückisch und falsch zustieß wie eine Viper, kämpfte Famerlor wild und kraftvoll. Die Schwerter gleißten im Fackellicht, Sprechgesänge gelleten durch die Nacht und die Kämpfenden fochten sich in Ekstase, in der die scharfen und tödlichen Klängen nur um Haaresbreite an den Körpern vorbei zischten. Wie Blitz und Donner traf Stahl auf Stahl und als der Morgen graute, blieb Pyrdacor zerrissen auf dem Kampfplatz zurück. Ein einziges Mal war es den Knappen der Göttin auferlegt, wider die Göttin zu streiten. Doch wenn ihr Schwertarm wacker ist und ihr Herz rein, so wird es ihnen dereinst vergönnt sein, im Tanz der Drachen das Schwert für Rondra zu führen. [...].«

—aus einem Brief des fahrenden Ritters Odilbert von Winsheym, 1016 BF

ΤΥΓΕΠΔΕΠ ΥΠΗ ΙΔΕΑΛΕ

»Eine neue Gemeinschaft von treuen Dienern der Rondra ward gegründet, den Ruhm der Göttin zu vergrößern. Der junge Bund gab sich den Namen Heiliger Orden zur Wahrung ruhmvoller Schriften und Taten zu Ehren unserer Frauen und Göttin Rondra zu Rhodenstein. Er verfolgt die Bewahrung der rondragefälligen Taten großer Recken und möchte den Kreis der Unsterblichen um die Herrin von Blitz und Donner vergrößert wissen[...] Natürlich achten die Wahrer auch sämtliche Codizes des Bundes der Schwerter und üben sich in der Vervollkommnung der rondrianischen Künste. [...].«

—Herdan Ęrian von Rhodenstein, in einem Brief an den Weidener Baronsrat, 1010 BF

„[...] Doch ohne die Erben der Dämonenkronen gering zu schätzen, gebe ich zu bedenken, dass auch die Orken und ihre finsternen Götzen die Zwölfgöttlichen Lande bedrohen. Ich selbst habe die Zeichen gesehen und ich sage Euch: Narren wären wir, wenn wir die Bestrebungen des Aikars und seines Marschalls hohnlachen würden. Eine starke Wehr gegen die Orken brauchen wir, die eherne Präsenz unserer Kirche, denn Weiden allein steht sonst verloren!“

—Brin Lirondiyān von Rhodenstein im Streit um die siebte Senne zu Ayla von Schattengrund, 1026 BF

Der Orden zur Wahrung ist zuvörderst den rondrianischen Tugenden verpflichtet und nach dem Verständnis der Rhodensteiner sind die Ideale des Ordens untrennbar mit diesen verbunden. Die Aufgaben, rondrianische Kunde zu sammeln, Mysterien des Kultes aufzuspüren, zu ergründen und zu bewahren, stehen gleichberechtigt neben der unbe-

dingten Wacht gegen den vom Finsterkamm her dräuenden Ork sowie der Pflicht aller Diener Rondras, den Schwachen Schild und Schwert zu sein und die Kräfte der Finsternis zu bekämpfen.

ΟΡΔΕΠΣΠΙΕΔΕΡΛΑΣΣΥΠΓΕΠ

Derzeit verfügt der Orden über drei Tempelburgen. Zudem unterstehen dem Orden die meisten Rondratempel im Herzogtum Weiden. Prominenteste Ausnahmen sind *Lohenharsch*, Tempel von Baliho und zugleich Grablege der Meister der Senne Orkenwehr, sowie die *Halle der Orkenwehr* zu Tralop, die jeweils kirchenunmittelbar blieben.

ΔΟΜΙΝΑ ΡΟΝΔΡΑ ΤΡΑΠΣ ΑΩΑΕ

Das Kloster liegt im Süden Weidens, inmitten der reichen Grafschaft Baliho. Es ist eine kompakt gebaute Höhenburg auf dem Gipfel einer kleinen Hügelkette ein paar Meilen nördlich der Stadt Auen. Zum Ordensland gehören mehrere kleine Weiler, die dem Kloster tributpflichtig sind. Etwa zwei Dutzend Geweihte tun Dienst in *Trans Aquae*. Die Tätigkeitsschwerpunkte liegen im Kopieren bedeutsamer rondrianischer Werke sowie in der Unterstützung des Balihoer Adels bei seinem Schutzauftrag. Hierzu unternehmen die mehrheitlich jungen Geweihten häufig Ausritte bis in die Schwarze Sichel und zu Zeiten der Wildermark entlang der durchlässigen Südgrenze des Herzogtums.

ΠΑΣΣΕΣΤΕ ΓΡΕΥΦΕΠΣΤΕΥΠ

Die außerhalb der Reichsgrenzen eine Tagesreise von Yrramis entfernt liegende Passfeste ist die jüngste Niederlassung des Ordens. Die Ordensleute halten hier an der Seite von Rittern aus Greifenfurt und Weiden Wacht und es ist ein offenes Geheimnis, dass der Greifensteyn der Brückenkopf ist, an dem dereinst der Schwertzug der Rhodensteiner gegen Khezzara seinen Anfang nehmen soll. Vorläufig dient ein Dutzend Geweihter hier und widmet sich – neben der Orkenwacht – vornehmlich der Archivierung rondragefälliger Taten aus der Markgrafschaft Greifenfurt.

ΔΕΡ ΡΗΟΔΕΠΣΤΕΠ – ΓΕΔΑΧΤΠΠΙΣ ΩΕΙΔΕΠΣ

Trutzig erhebt sich der Burgfelsen des Rhodensteins über den Finsterbach und es heißt, auf seinem Gipfel habe von alters her stets eine Befestigung gethront. Der Grundstein der heutigen Burg wurde in bosparanischer Zeit gelegt.

Das Dorf Rhodenstein liegt südlich der Burg und ist von dieser durch einen gut zehn Schritt breiten Wassergraben getrennt. Hinter dem **Wassertor (1)** ziehen sich zwei Kasernengebäude aus Fachwerk entlang. Sie wurden errichtet, als das Reichsheer während des zweiten Orkensturms hier lagerte. Heute beherbergt das **Pächterhaus (3)** neben der Brauerei und der Bäckerei des Ordens die Werkstätten spezialisierter Handwerker wie Buchbinder, Goldschmied und Schnitzer. Diese sind Pächter des Ordens und leben vornehmlich von dessen Aufträgen. Gegenüber erhebt sich die **Halle der Flammenden Eiche (2)**, der Pilgertempel Rho-



densteins. Er ist umgeben vom **Boronanger** (4) des Klosters. Nach rondrianischer Sitte werden die Ordensmitglieder verbrannt und die Urnen mit ihrer Asche in Felsnischen beigesetzt. Inmitten des Angers erhebt sich ein inzwischen stattlicher Schössling der *Flammenden Eiche*. Gemeinhin wird er als Herzbaum des Ordens zur Wahrung angesehen. **Quietsche-Alrik** (5) ist der Spitzname des Turmes, dessen Lastenaufzug es ermöglicht, die Burg leichter anzudienen. Sein Name rührt von der häufig quietschenden Winde her. Die beiden oberen Geschosse sind mit Geröll gefüllt, das im Kriegsfall durch große Luken nach unten entlassen wird, um den Turm schnell unbrauchbar zu machen. Stallungen und Pilgerunterkünfte finden sich im **Rieshaus** (6), benannt nach den hier untergestellten Traloper Riesen der Ordensleute. Das **Pilgertor** (7) trennt den allgemein zugänglichen Teil vom privaten ab. Waffenknechte der Familie Pratos sowie mindestens ein Ordensmitglied stehen hier Tag und Nacht Wache. Hinter dem **Pratostor** (8) erstreckt sich ein unbefestigter Platz, in dessen Mitte der Herzbaum – eine imposante Rosskastanie – der Familie Pratos von Rhodenstein steht. Deren **Stammsitz** (9) grenzt direkt an die Ordensburg. Durch das *Luchsentor* geht es hinauf zur **Herzburg** (10), dem eigentlichen Rhodenstein und damit dem Sitz des Ordens zur Wahrung.

DIE HERZBURG DES RHODENSTEINS

Zwei Ordensmitglieder halten stets Wacht am **Leomarstor** (1). **Torgang** und **Stallungen** (2) für die Rösser hoher Reisender schließen sich direkt an. Gegenüber liegt eine **Wach- und Waffenkammer** (3).

Der links vom Torgang abzweigende Gang führt zum **Schreibzimmer des Truchsesses** (6) und seines Siegelmeisters sowie zu einer Wendeltreppe. Über diese ist der **Grüne Saal** (10), der erste der Bibliotheksräume, zu erreichen. Der in Grüntönen gehaltene Raum ist der repräsentativste der Burg und der Name jedes Besuchers wird von der Tresslerin oder ihrem Siegelmeister in einem Buch festgehalten. In den alten Schränken lagern geographische Werke, vor allem über das Herzogtum Weiden und den Norden Aventuriens. Des Weiteren befindet sich hier ein aus Blutulmenholz gefertigter **Hesindeschrein**. Nur Ordensmitglieder haben Zutritt zum **Grünen Skriptorium** (11), in dem Ordensmitglieder an den Abschriften alter Bücher, der Niederlegung bekannter Sagen und an Chroniken aktueller Geschehnisse arbeiten.

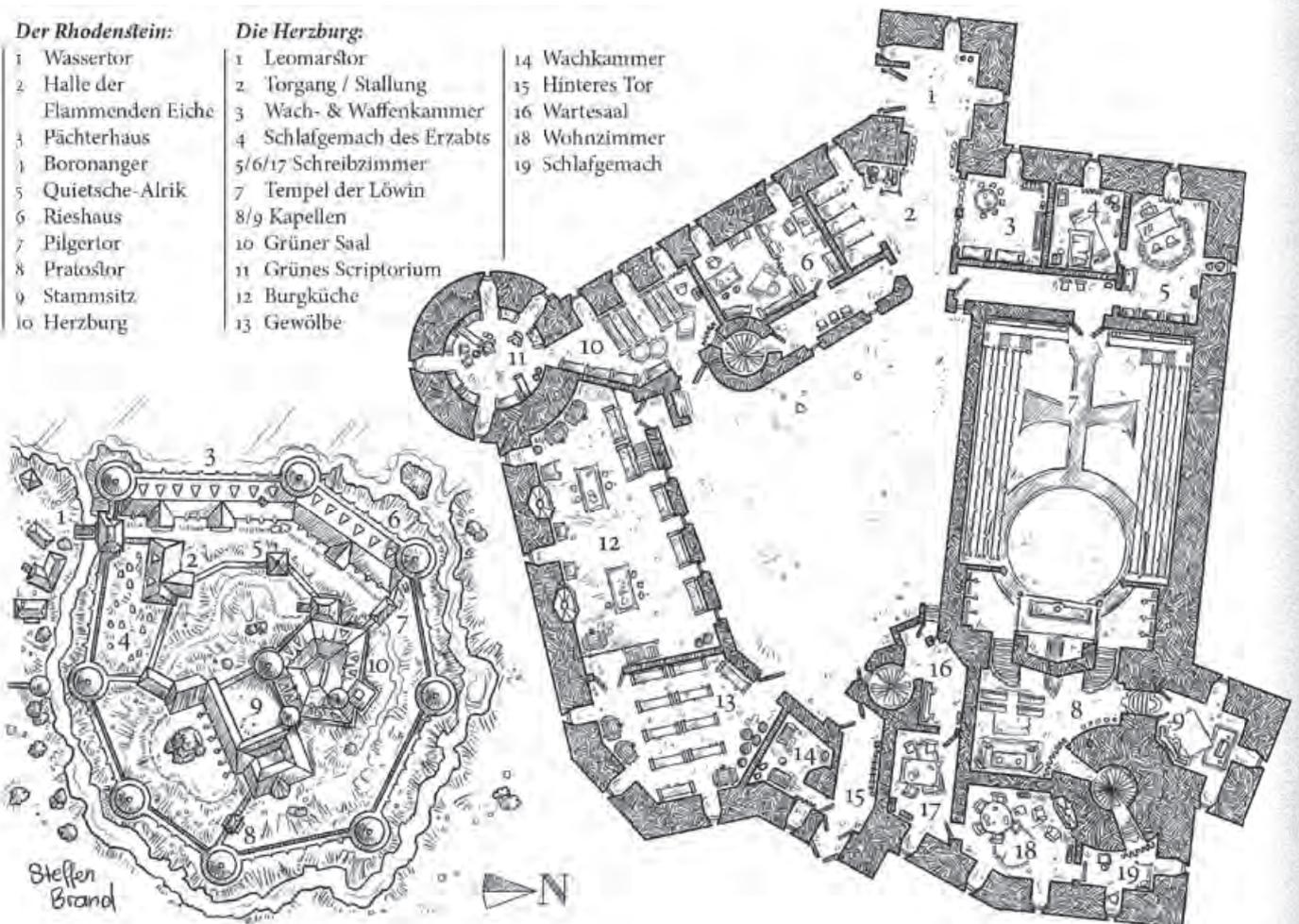
Der rechts vom Torgang abzweigende Gang führt zum **Schlafgemach des Erzabts** (4), seinem **Schreibzimmer** (5), in dem sich auch der Arbeitsplatz seines Siegelmeisters befindet, und schließlich in den **Tempel der Löwin** (7). Die Ritter, Knappen und Novizen versammeln sich hier morgens und abends zum

Der Rhodenstein:

- 1 Wassertor
- 2 Halle der Flammenden Eiche
- 3 Pächterhaus
- 4 Boronanger
- 5 Quietsche-Alrik
- 6 Rieshaus
- 7 Pilgertor
- 8 Pratostor
- 9 Stammsitz
- 10 Herzburg

Die Herzburg:

- 1 Leomarstor
- 2 Torgang / Stallung
- 3 Wach- & Waffenkammer
- 4 Schlafgemach des Erzabts
- 5/6/17 Schreibzimmer
- 7 Tempel der Löwin
- 8/9 Kapellen
- 10 Grüner Saal
- 11 Grünes Skriptorium
- 12 Burgeküche
- 13 Gewölbe
- 14 Wachkammer
- 15 Hinteres Tor
- 16 Wartesaal
- 18 Wohnzimmer
- 19 Schlafgemach





Göttinnendienst. Die Tempelhalle dient zudem als *Kapitelsaal*, in dem regelmäßig Sitzungen des Ordenskapitels abgehalten werden. Mehrere Stufen führen hinab in die gemeinsame **Kapelle der Heiligen Ardare und Thalionmel (8)**, zu der jedoch nur die Mitglieder des Hohen Kapitels Zutritt haben. Die **Kapelle Sankt Leomars (9)** wiederum ist allein dem Abtmarschall – sowie der Meisterin des Bundes und dem Schwert der Schwerter, weilen sie auf der Burg – vorbehalten.

Jenseits des Burghofs liegt die **Burgküche (12)**. Der alte Koch *Ulmar*, seine Tochter *Henna* und ihre zehn Knechte und Mägde sorgen für das leibliche Wohl der Burgbewohner. Große Mengen haltbarer wie frischer Nahrungsmittel lagern im **Gewölbe (13)**, in dem eine Falltür hinab in unterirdische Lagerräume führt. Zwei ältere Novizen wachen stets über die Sicherheit des **Hinteren Tors (15)**, an dem eine weitere **Wachkammer (14)** liegt. Die Ausfallpforte wird von zwei schweren, eisenverstärkten Toren gesichert, die hinter Gesträuch verborgen liegen und von außen kaum zu sehen sind.

Wer auch immer den Abtmarschall sprechen will, wird zunächst in den **Wartesaal (16)** geführt. Die **Schreibkammer des Abtmarschalls (17)** schließt sich direkt an und an diese wiederum sein behagliches **Wohnzimmer (18)**. Hier empfängt Brin Freunde und Vertraute zu einer Partie Garadan oder zu Gesprächen am prächtigen Kamin. Wesentlich nüchterner ist sein **Schlafgemach (19)**, von dem aus eine Treppe direkt in den im ersten Stock liegenden *Hohen Kapitelsaal* führt. Ein ebenerdiger Durchgang ermöglicht außerdem den direkten Zugang zur **Kapelle (8)**.

Im **ersten Obergeschoss** liegen die Wohn- und Arbeitsräume der Erzkanzlerin, Zimmer für hohe Gäste und der *Rittersaal* genannte Speisesaal. Über dem *Grünen Saal* befinden sich eine weitere Bibliothek mit Skriptorium sowie die Zellen der Ritter und Knappen der Göttin. Im **Dachgeschoss** gibt es weitere Zellen für die jüngeren Knappen der Göttin sowie den Schlafsaal der Novizen. Darüber hinaus verfügt die Burg über weitläufige **Kelleranlagen**.

WAS DENKT ... ÜBER DIE WAHRER

ein kirchlicher Rondrageweihter: „Lange haben wir ihnen misstraut. Doch die Wahrer haben sich aus dem Schatten des verderbten Dragosch gelöst und sind heute ein ehrenvoller Teil des Schwertbundes.“

die Hesindekirche: „Ihr Tun ist löblich und wir beten zur Allweisen, sie möge dem Sammeln manche Erkenntnis folgen lassen.“

der Aikar Brazoragh: „Standhaft und wachsam. Würdige Feinde und vielleicht mehr als das.“

Aschepelz, Hochschamane Tairachs im Finsterkamm: „Widersacher, die in ihrer Wut blind und taub sind. Fallen sie, fällt Weiden!“

der Weidener Adel: „Die Wahrer verstehen uns! Sie kennen den Feind und verlieren die stete Bedrohung nicht aus den Augen, wie das Reich oder der Löwenthron. Sie sind wertvolle Verbündete.“

das Volk: „Sie sind uns näher als andere Rondrianer, hören uns gerne zu, und wenn's hart auf hart kommt, stehen die Wahrer in der ersten Schlachtenreihe.“

WAS DENKEN DIE WAHRER ÜBER...

... **einen kirchlichen Rondrageweihten:** „Es ist gut, dass der Schwertbund sein Misstrauen uns gegenüber fahren lässt. Denn auch wenn uns mancher nicht versteht, so sind wir doch Geschwister im Geiste.“

... **die Hesindekirche:** „Sie sind weise, wissend und suchend. Doch ihnen fehlt der Fokus, der uns leitet.“

... **den Aikar Brazoragh:** „Er ist der Feind. Ihn gilt es zur Strecke zu bringen.“

... **Aschepelz, Hochschamane Tairachs im Finsterkamm:** „Wir wissen zu wenig über ihn. Er ist wie der Schatten eines Toten und das bedeutet nichts Gutes.“

... **den Weidener Adel:** „Der Adel Weidens ist heute wie ehemals das Herz der Ritterschaft und der Göttin treu ergeben.“

... **das Volk:** „Im Volk kursieren bisweilen wunderbare Geschichten, deren Kern sich zu ergründen lohnt.“

BEDEUTENDE MITGLIEDER DER WAHRER

☛ **Abtmarschall Brin Lirondiyan von Rhodenstein** (*995 BF, groß, schlank, rote Haare, grüne Augen, meisterlicher Schwertkämpfer und Mystiker, brillanter Priester) ist ein Neffe des Ordensgründers. Sein in der Jugend aufbrausendes Wesen hat er heute weitgehend im Griff, was vor allem darin begründet liegt, dass Brin nach langem Hadern



BRIN LIRONDIYAN VON RHODENSTEIN



den ihm von der Göttin zgedachten Weg gefunden hat. Er führt den Orden mit kluger Hand und mutigem Herzen. Die Einheit der Rondrakirche bedeutet ihm als traditionalistischem Priester viel.

☛ **Erzkanzlerin Sariya Fulmiar von Donnerbach** (*988 BF, Tulamidin, 1,67 Schritt, ergrauende schwarze Haare, dunkle Augen, liebt Silberschmuck, meisterliche Diplomatin und Gelehrte, brillante Kalligraphin) ist eine Händlertochter aus Aranien, die ihr Herz in Donnerbach an die Göttin verlor und den Orden mitbegründete. Lange war sie die gestrenge Tresslerin des Ordens, ehe ihre Begabung für Diplomatie offenbar wurde: Sariya versteht es meisterhaft, ihre Gesprächspartner für sich und ihre Ziele einzunehmen. Ihr Steckenpferd ist die tulamidische Kalligraphie.

☛ **Tresslerin Irmina Vermias von Rhodenstein** (*1006 BF, kräftig, aschblonder Lockenkopf, neugierig, volksnah, durchschnittliche Schwertkämpferin, brillante Illuminatorin) entstammt einem verarmten Heldenrutzer Rittergeschlecht. Ihre nur durchschnittliche Kampfbegabung wird von ihren Fertigkeiten an der Feder bei weitem übertroffen, und so wurde sie schnell Sariyas Schützling. Irmina ist neugierig und neuen Techniken sowie Ideen gegenüber aufgeschlossen. Als Kämpferin und als Wächterin über die Schriftensammlungen des Rhodensteins ist sie sehr auf Sicherheit bedacht. Sie ist mit einem Buchbinder aus dem Dorf verheiratet und hat zwei Kinder.

☛ **Truchsess Wolfhard Melynlas von Rhodenstein** (*992 BF, breitschultrig, lange braune Haare und Vollbart, sangesfreudig, meisterlicher Lanzenreiter und Verwalter) ist ein Weidener, wie er im Buche steht. Er entstammt dem alten Geschlecht von Binsböckel, entsagte seinem Erbe aber, um seiner Berufung zu folgen. Wolfhard hält regen Kontakt zu vielen Weidener Adelshäusern und ist auf den meisten Burgen ein gern und, sofern es seine Pflichten erlauben, häufig gesehener Gast. Auf seinen Reisen kreuzt er seine Lanze freudig mit jedem, der ihn zu einem ritterlichen Wettstreit herausfordert. Es heißt, Wolfhard habe an jedem Finger seiner Hände eine Geliebte. Tatsächlich hat er sein Herz an eine Handwerkerin in Baliho verloren, die sich seinem Werben jedoch beharrlich widersetzt.

☛ **Erzabt Alguin Elvenor von Rhodenstein** (*1001 BF, schlank, kurze dunkle Haare, braune Augen, meisterlicher Menschenkenner und Ausbilder, brillanter Priester) folgt 1038 BF dem gefallenen *Lysterian Aratil von Jergenquell* (siehe das Abenteuer **Firuns Flüstern** aus dem Zyklus **Splitterdämmerung**) nach. Er stammt aus Perricum, schloss sich aber bereits als Novize dem Orden zur Wahrung an, wo Erzabt und Abtmarschall seine spirituelle Stärke erkannten und gezielt förderten. Obgleich noch recht jung, ist der „dunkle Alguin“ – wie er ob seines Teints auch genannt wird – im Orden gleichermaßen beliebt wie geachtet. Daran ändert auch die Verzagtheit nichts, die ihn angesichts seines jähen Aufstiegs bisweilen überfällt.

WEITERE RHODENSTEINER

Wigbald Isgart von Baliho (*1005 BF, Burgsass; dunkelblonde Sturmfrisur, athletisch, kompetenter Schnitzer, meisterlicher Speerwerfer) folgte Norre von Bjaldorn als Burgsass nach. Er ist ein pragmatischer, wortkarger Priester, der seinen Pflichten gewissenhaft nachkommt und Selbiges von anderen erwartet.

Hlíf Scelafyr von Rhodenstein (*1009 BF, Äbtissin von Trans Aquae, groß und kräftig, rotblonde Mähne, grüne Augen, jähzornig, sangesfreudig, kompetente Verwalterin, meisterliche Erzählerin) hat thorwalsche Wurzeln, die gekappt wurden, als sie nahe des *Tempels der Reue* (siehe **AB 151**) von ihrer in Seenot geratenen Otta über Bord ging. Ein Rondrageweiheter rettete das Kind und brachte es in einen Tempel, wo es aufgezogen wurde. Hlíf ist eine bodenständige und volksnahe Priesterin, deren Zorn ebenso legendär ist wie ihre Erzählkünste. Sie führt Trans Aquae mit leichter, im Bedarfsfall aber unbarmherziger Hand.

Geron Fulmidian von Rhodenstein (*988 BF, Abt von Greyfensteyn, dunkelblond, grüne Augen, eitel, gutaussehend, brillanter Schwertkämpfer) diente dem Orden lange als Erzkanzler und war als solcher bestrebt, diesen wieder zu der Macht zu führen, die er unter der Ägide Dragoschs innehatte. Inzwischen ist Geron geläutert und hat sein Amt niedergelegt. Als Abt von Greyfensteyn hat er nur ein Ziel: den Schwertzug auf Khezzara vorzubereiten.

Finglan Ingraht von Rhodenstein (*1000 BF, rotbraune Haare und Vollbart, verwegene Erscheinung, meisterlicher Wildniskundiger, Kämpfer und Chronist) dient dem Orden seit seiner Weihe als Kriegschronist. Als solcher ist er stets am Rande großer militärischer Konflikte zu finden, über die er getreulich berichtet. Zudem ist Finglan bestrebt, dem Orden geeigneten Nachwuchs zuzuführen.

Linhai Thoroglam von Nordhag (*995 BF, Hofgeweihte der Herzogin von Weiden, 1,79 Schritt, athletisch, hellbraune Haare, viele Narben) zählte schon zu den Weggefährten Herzogin Walpurgas, als diese noch Markgräfin der Heldenrutzer war. Linhai ist eine ihrer engsten Vertrauten und bisweilen heißt es gar, sie stünde Frau Walpurga näher als dem Orden.

Grassus Iralyncis von Rhodenstein (*1006, Rondrahofkaplan der Kaiserin Rohaja I. von Gareth, 1,84 Schritt, schwarzer Vollbart, grüne Augen) sieht es als seine Aufgabe an, Chroniken über die rondragefälligen Taten der Kaiserin sowie ihres Umfeldes zu verfassen.



DIE WAHRER IM SPIEL

DIE WAHRER ALS FEINDE DER HELDEN

Als Teil der Rondrakirche ist der Orden zur Wahrung ein Vertreter der zwölfgöttlichen Ordnung. Mithin steht er eigentlich nur solchen Helden feindlich gegenüber, die diese gefährden oder unterwandern.

Darüber hinaus mag es vorkommen, dass die Helden Nachforschungen in einer Sache anstellen oder bereits Quellen sowie Zeugnisse besitzen, auf die auch der Orden ein Auge geworfen hat. In diesem Fall wird der Orden offen und mit Nachdruck die Herausgabe fordern und kann sich dabei auf seinen – teilweise großen – Einfluss stützen. Intrigen und Angriffe aus dem Hinterhalt sind hingegen nicht zu befürchten.

DIE WAHRER ALS VERBÜNDETE DER HELDEN

Die Rhodensteiner sind leicht als Verbündete zu gewinnen, wenn die Aussicht besteht, entweder den Ordenschroniken etwas Lohnenswertes hinzufügen zu können oder dem Erbfeind im Kampf zu begegnen. Bisweilen erteilt der Orden

auch Aufträge an reisende Abenteurer und erweist sich als ebenso zuverlässiger wie strenger Auftraggeber. Als Reisegefährten bringen Rhodensteiner alle Vor- und Nachteile in eine Gruppe ein, die auch von einem kirchlichen Rondrageweihten zu erwarten sind.

In Weiden und Umgebung bieten sich berittene Patrouillen des Ordens als Retter in der Not sowie Ortskundige und Informationsgeber an.

Ein Held als Mitglied

Einen Rhodensteiner zu spielen kann eine interessante Alternative zu einem klassischen Rondrageweihten sein. Der selbstgewählte Schwerpunkt des Ordens ist die perfekte Motivation für einen jungen Geweihten, ein Leben als wandernder Priester zu wählen und so leicht in die entlegensten Ecken Deres oder an Orte der Gelehrsamkeit zu gelangen.

Der Orden steht Menschen mit entsprechender Neigung und Eignung offen und obgleich er im konservativen Weiden beheimatet ist, stellen Standesschranken in der Regel kein Hindernis dar. Der Rhodenstein bietet sich auch an, um eine Heldenfigur in den wohlverdienten Ruhestand zu entlassen.

GEHEIMNISSE DES ORDENS ZUR WAHRUNG

GIFTIGE PAPIERE

Dragosch Aldewin von Sichelhofen war ein ehrgeiziger und machthungriger Mann, der nicht immer dem rondrianischen Kodex folgte. So sammelte er mit großem Eifer Informationen, die, würden sie bekannt, so manchen Mächtigen des Reiches belasten, ja, sogar ruinieren könnten. Vorsichtig wie er war, verteilte er die Papiere auf verschiedene Geheimverstecke, von denen gut die Hälfte noch nicht entdeckt wurde. Mindestens zwei Kassetten mit Dokumenten befinden sich unentdeckt auf dem Rhodenstein, eine auf Gut Corrhenstein, dem Stammsitz seiner Familie in der Bärwaldener Baronie Hollerheide, und eine in einem alten Turm in den Drachensteinen. Allein das Hohe Kapitel weiß von der Existenz dieser Papiere und würde es sich einiges kosten lassen, diesen Makel auf der Ehre des Ordens zu tilgen. Das bisher gefundene Material wurde ausnahmslos zerstört.

INGERIMMS WOHLWOLLEN

Von jeher zeichnet sich der *Federturm*, wie der Turm genannt wird, in dem sich die drei Skriptorien der Burg befinden, durch eine gleichbleibende, angenehme Temperatur aus. Nach dem letzten Orkensturm entdeckten Arbeiter den Grund dafür: Im Fundament des Turmkellers fanden sie einen großen,

hitzeabstrahlenden Basaltbrocken. Kaum erkennbare Linien zeichnen Abbilder von Flammen und Hämmern und schnell galt der Stein als ingerimmheilig. Hinzu gerufene Ingerimmgeweihte wollten dies zwar nicht bestätigen, bestritten es aber auch nicht.

Tatsächlich ist der Stein ein Gravesch-Altar aus der Zeit, als *Nargazz Blutfaust* über Weiden herrschte. Sollte der Orkschamane *Ursdarak (Roter Mond 154)* je Kenntnis von seiner Existenz bekommen, würde er sicher alle Hebel in Bewegung setzen, um diesen alten Kultgegenstand seines Volkes in die Hände zu bekommen. Die Wahrer hingegen würden sich des Steins umgehend entledigen, erführen sie von seiner wahren Natur.

DER LOCKRUF DER ALTEN KLAMM

Jenseits des Finsterbaches erstreckt sich der unheimliche Blautann und nicht weit von der Furt entfernt nimmt die Alte Klamm ihren Anfang. In dieser Schlucht geriet der letzte Abtmarschall des Ordens in einen Orkhinterhalt und überlebte als einziger von mehreren Dutzend Geweihten. Seither gilt die Alte Klamm als verfluchter, unheimlicher Ort.

Dort eine Nacht zu verbringen, ist unter den Novizen eine hoch angesehene Mutprobe. Sie ist vom Hohen Kapitel zudem streng verboten, denn ebenso oft, wie die Ausflüge glimpflich ausgehen, ziehen sie Tod, Verschwinden oder Wahnsinn eines Novizen nach sich. Was freilich nicht dazu führt, dass die Novizen davon ablassen würden.



Geweihte im Orden zur Wahrung

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 14 **IN** 11 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7

Schwert:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N

Zweihänder:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 2W6+4 **DK** S

LeP 32 **AuP** 39 **KeP** 31 **RS** 4 **MR** 5 **GS** 6

Häufige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Geweiht, Gutes Gedächtnis, Jähzorn, Moralkodex (12; Rondrakirche: Gnade, Verteidigung der Schwachen, Ritterkodex), Neugier, Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Vorurteile (gegen Orks) 8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (10; Rondra), Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Wuchtschlag

Talente: Lanzenreiten 8, Schwerter 12, Zweihandschwert 10, Körperbeherrschung 5, Reiten 10, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 5,

Lehren 8, Menschenkenntnis 5, Schriftlicher Ausdruck 8, Überzeugen 6, Wildnisleben 6, Geografie 7, Geschichtswissen 9, Götter und Kulte 12, Heraldik 10, Sagen/Legenden 8, Heilkunde Wunden 5

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGNUNGEN, EHRENHAFTER ZWEIKAMPF, EXORZISMUS, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, HEILIGER BEFEHL, INITIATION, MÄRTYRERSEGEN, OBJEKTSEGEN (I UND II) OBJEKTWEIHE, SCHUTZSEGEN (I-III), SEGNUNG DER STÄHLERNEN STIRN

Ritter der Göttin: AT/PA +3/+2, LeP +3, KeP +4, AuP +6, MU+1, CH+1, KO+1, Ausfall, Niederwerfen, Sturmangriff, sowie Liturgien bis zum Grad VI.

Kampfverhalten: Angehörige des Ordens zur Wahrung kämpfen stets offen und nie aus dem *Hinterhalt*. Da ihnen der Kampf an sich heilig ist, ziehen sie ihn bisweilen bewusst in die Länge, indem sie *Ausweichen* oder *Finten* setzen. Doch auch *Wuchtschläge* sind ebenso gebräuchlich wie *Ausfälle* oder *Sturmangriffe*. Wie andere Rondrageweihte opfert ein Wahrer sich im Kampf auf, wenn der Schutz der Gefährten oder Schwacher dies erfordert.



DER WIDDERORDEN

„Ich mag Zwölfgelbzopf. Und Nüsse. Aber Zwölfgelbzopf ist nett. Nicht wie Graubusch. Manchmal kommt sie rüber. Zwölfgelbzopf, nicht die Nuss. Und manchmal erzählen wir Sachen, die hier geschehen. Aber Zwölfgelbzopf ist dumm wie Nuss. Versteht nichts von den Dingen, die erwachen, von denen, die aus der Kälte kommen. Ich mag Zwölfgelbzopf. Und Nüsse.“

—gehört von einem sprechenden Otter jenseits des Walsachs, 1034 BF

„Ich glaube ja, es gibt die gar nicht, die Walsachpiraten. Die vom Orden, die kapern selbst, und dann behaupten sie, es wären die Piraten gewesen. Und dann verkaufen sie die Beute, von der sie behaupten, sie hätten sie den Piraten weggenommen. Weil sie behaupten, man könne nicht wissen, woher sie ist, daher können sie sie verkaufen. Weil, man kann sie nicht zurück geben. Ganz schön ausgefuchst, diese Widderleute.“

—gehört von einem betrunkenen Flößer in Niederwals, neuzeitlich

KURZCHARAKTERISTIK

Der göttergefällige Orden vom Starken Widder zur Befriedung und Erkundung der wilden Walgebirge, gestiftet von Seiner Hoheit und Adelsmarschall Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig, üblicherweise Widderorden genannt, wurde 1008 BF vom damaligen Adelsmarschall Jucho von Dallenthin mit dem Ziel gegründet, das Walgebirge und Überwals zu erkunden. Nach den Umwälzungen der jüngeren Vergangenheit widmet sich der Orden dieser Aufgabe wieder mit Nachdruck. Seine Mitglieder werden jedoch auch gegen die Bedrohungen aus dem Überwals ausgeschiedt, seien es Flusspiraten oder weit unnatürlicheres Gelichter.

Gebräuchliche Namen: Widderorden, Widderritter, Walsachwächter

Wappen: Steigender silberner Widder auf rotem Grund

Wahlspruch: „Wachend – Wissend“

Herkunft: Neersand, gegründet 15. Rondra 1008 BF

Persönlichkeiten: **Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken** (*981 BF, Ordensmeisterin), **Jergan Radab** (*978 BF, Burgmeister), **Larle Bronskoje** (*1000 BF,

Burgmeisterin), **Prinz Kolkja von Firunsmarschen und Jadvigenitz** (*1006 BF, Burgmeister), **Tannjew von Krepelaw** (*982 BF, Prior)

Personen der Historie: **Jucho von Dallenthin und Persanzig** (*966 BF, Stifter des Ordens und ehemaliger Adelsmarschall)

Beziehungen: ansehnlich (ehemalige Abgänger, Kriegerakademien des Bornlandes, Handelshäuser, Adelsgeschlechter)

Finanzkraft: hinlänglich (Einnahmen aus Geleitfahrten und kleineren Ländereien)

Zitat: „Fern des Heims, fern der Familie stehen wir, die vergessene Wacht, mit festem Blick auf das Überwals.“
—Tissa Bornski auf den Zinnen von Burg Trallsky

Bedeutende Niederlassungen: Niederwals (Hauptsitz), Festum, Rivilauken, Walserswacht

Besonderheiten: Die Kriegerakademien Neersands und Festums sind verpflichtet, ihre Abgänger für ein Jahr zum Widderorden zu entsenden.

Größe: etwa 50 Ordensritter, 120 Ordensleute, Anwärter und Bedienstete

GESCHICHTE

Der recht junge Widderorden wurde am **15. Rondra 1008 BF** vom damaligen Adelsmarschall *Jucho von Dallenthin und Persanzig* mit dem Zweck gestiftet, die Plage der Piraterie auf dem Walsach einzudämmen und Überwals wie Walgebirge zu erkunden. Er legte in der Gründungsurkunde fest, dass die Kriegerschule zu Neersand und die Festumer Kavaliersakademie verpflichtet sind, ihre Abgänger für ein Jahr in die Obhut des Ordens zu geben. Zur Stiftung gehören neben Geldmit-

teln auch einige Güter und ein Ordenshaus in Niederwals, ein repräsentatives Stadthaus in Festum und eine Reihe von ehemaligen Festen der Theaterritter entlang des Walsachs, von denen jedoch meist nur Mauerreste die Jahrhunderte überdauert haben.

Schon am Tag seiner Gründung geriet der Orden in den Verdacht, seine Stiftung lediglich einem politischen Schachzug Juchos zu verdanken, der damit seine Wiederwahl zum



Adelsmarschall gegen *Thesia von Ilmenstein* durchsetzen wollte. Diesen Makel konnte die von Jucho eingesetzte Ordensmeisterin *Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken* jedoch abschütteln, und sie wurde in ihrer Position von der späteren Adelsmarschallin *Thesia von Ilmenstein* bestätigt.

In den ersten Jahren war die Instandsetzung der gestifteten Befestigungen eine besondere Herausforderung für den Orden, die bis heute noch nicht abgeschlossen ist.

Im **Winter 1020 BF** kam es während der borbaradianischen Invasion zu einer tiefen Spaltung des Ordens. Besonders aus der nördlichen Festung *Walserswacht* liefen zahlreiche Mitglieder, aufgrund von Familienbanden oder aus persönlichen Gründen, zum Feind über. Ein aus *Trallsky* entsand-

ter Einsatztrupp verschwand spurlos, und in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 1021 BF* standen sich schließlich Ordensmitglieder auf beiden Seiten gegenüber. Erst nachdem die Truppen des Notmärker Grafen *Uriel* vernichtend geschlagen worden waren, erlangte die Ordensmeisterin die Befehlsgewalt über die abtrünnigen Ritter zurück, und bis heute werden die Ereignisse von damals totgeschwiegen.

Nach dem Ende des Borbaradkriege konnte der Orden **1024 BF** die meisten größeren Piratenbanden auf dem *Walsach* mit Waffengewalt und Verhandlungsgeschick zurückdrängen und die Zahl der Überfälle durch die berühmten Piratenkapitäne *Rangnid Thorkildsdottir* und *Mjesko Einhand* auf dem *Walsach* deutlich verringern.

DER WIDDERORDEN HEUTE

Zwar wächst die Zahl der Ordensritter unter Ordensmeisterin *Dobrischanja* kaum, doch immerhin sind die Burgen in *Otra*, *Trescha* und *Trallsky* wie auch der Wehrturm an der *Walserswacht* wieder soweit in Stand gesetzt, dass sie zumindest als sichere Rückzugsorte dienen können. Dem Orden fehlen jedoch die Mittel, um sie wie zu Zeiten der *Theaterritter* ausbauen zu können.

Zum Stiftungsvermögen gehören unter anderem Ländereien in *Niederwals*, einige Zollregalien am *Walsach* und einige kleine und wenig profitable Gehöfte am Rande des *Überwals*. Außerdem lässt sich der Orden *Geleitfahrten* den *Walsach* entlang von den Pelz- und Holzhändlern bezahlen. Zu guter Letzt bildet das bei gestellten Piraten- und Räuberbanden sichergestellte Beutegut ein nettes Zubrot, von dem auch die jeweils beteiligten Ordensritter ihren Anteil bekommen. Dies lohnt sich nach Jahren der Ruhe besonders dank der *Brinbaumer*, einer aus *Söldlingen* und entflohenen Leibeigenen bestehenden Bande, die seit der Plünderung *Brinbaums* ihr Unwesen zwischen *Gorbitz* und *Trallsky* treibt und auch schon in der Nähe von *Elkfurt* gesehen wurde. Auch wenn der *Widderorden* immer wieder einzelne Gruppen von Piraten und Strauchdieben festsetzen und aufhängen kann, scheint der Orden die Plage nicht in den Griff zu bekommen. Mittlerweile wird gemutmaßt, dass verschiedene kleinere Räuberbanden als *Brinbaumer* agieren, um mit diesem Namen ihre Opfer zusätzlich einzuschüchtern.



dunklen, etwas unförmig wirkenden Bau wehen die Banner des Ordens, und es ist auf den ersten Blick zu erkennen, dass das Gebäude von vielen Meißeln in Form geschlagen wurde. Tatsächlich war der Bau bei der Übergabe an den Orden über-

und über mit bizarren Ornamenten, *Gargylen-* und *Goblinfratzen* verziert. Vormalig bot er einem *Kuriositätenkabinett* Unterschlupf, das in einem Akt der Geschmacklosigkeit „*Tempel des Namenlosen*“ getauft wurde und den gruselnden Besuchern allerlei Absurdes und Grausiges präsentierte. Nach dem Einschreiten der Bürgerschaft *Neersands* wurde das Kabinett geschlossen, für eine Handvoll Batzen von Herzog *Jucho* erworben und dem Orden übergeben. Bis heute gilt es als typischer Strafdienst für junge Ordensmitglieder, auf das Dach zu steigen und auch die letzten der *Fratzen* und *Zeichen* mit *Hammer* und *Meißel* abzuschlagen.

Frisch in den Orden eingetretene Krieger aus *Neersand* und *Festum* finden sich üblicherweise zuerst in *Niederwals* ein, um den verschiedenen Standorten zugewiesen zu werden oder Dienst im Ordensarchiv zu tun. Auch wenn es eine Erlaubnis zum Betreten des *Überwals* zu erwerben gilt, ist man an diesem Ort richtig, auch wenn sich Ordensmeisterin *Dobrischanja* bei Verwaltungsaufgaben dieser Art meist von ihrem Prior *Albin Miljes* vertreten lässt.

FESTUM

In einem unscheinbaren Bürgerhaus im Stadtteil *Mauergärten*, vom *Tempel der Löwin* und der *Festumer Kavaliersakademie* fußläufig gut zu erreichen, ist die *Festumer Repräsentanz* des Ordens untergebracht. Das Bürgerhaus wird von bis zu vier Rittern des Ordens und einigen Ordensleuten bewohnt. Wenn wichtige Verhandlungen mit Vertretern der *Festumer Handelshäuser* oder dem *bornländischen Adel* geführt werden müssen, wird der *Salon* des Ordenshauses herausgeputzt, um eine standesgemäße Unterbringung zu gewährleisten.

DIE BURGEN DES WIDDERORDENS

NIEDERWALS

In der kleinen Ortschaft, durch die *Walsachmündung* von *Neersand* getrennt, steht der Hauptsitz des *Widderordens*. Er ist leicht zu finden, da er als eines von drei steinernen Gebäuden des Dorfes direkt am Dorfplatz neben dem *Perainetempel* und dem Haus des Dorfschulzen steht. Vor dem



RIVILAUKEN

Das kleine Jagdschloss Rivilauken wurde von Ordensmeisterin Dobrischanja dem Widderorden geschenkt. Das Fachwerkgebäude am Ostufer des Walsach liegt der gleichnamigen Ortschaft gegenüber. Vor einigen Jahren wurden am Rand der Parkanlage Steg und Bootshaus errichtet, um Platz für zwei größere Ruderboote zu schaffen, mit denen der Widderorden den Walsach entlang Patrouille fährt.

Da am Ostufer immer wieder Biestinger gesichtet werden, von den Bauern der Region auch Otterleute genannt, ist das Jagdschloss ein guter Ort, um mit der Suche nach diesen mysteriösen Feenwesen anzufangen. Hinter vorgehaltener Hand munkeln einige Dörfler, dass es die Ordensmeisterin wenig Überwindung gekostet hat, das Schloss an den Orden abzutreten, da es aufgrund der bisweilen zu üblen Scherzen aufgelegten Biestinger kaum von der Familie von Hollerow und Rivilauken aufgesucht wurde. Vier Ritter und zehn Ordensleute halten das Jagdschloss in Schuss und kümmern sich um die Boote des Ordens.

OTRA

Wie an einer Perlenkette liegen die drei Festungen Otra, Trescha und Trallsky entlang des Walsach zwischen Rivilauken im Süden und Brinbaum im Norden.

Etwa zwei Meilen vom Dorf Otra entfernt liegt die gleichnamige Ordensburg, ein von einer Bruchsteinmauer umgebener Bergfried. Als der Widderorden die heruntergekommene Burg in Besitz nehmen wollte, musste er erst eine Goblinssippe vertreiben, die sich hier niedergelassen hatte. Bis heute kommt es immer wieder zu Konflikten mit Goblins, die zum Teil mit erstaunlicher Beharrlichkeit aus dem Hinterhalt angreifen. Ab und an fliegen nächtens auch Brandpfeile und andere Geschosse über die Mauer hinweg. Zu einem offenen Schlagabtausch zwischen dem Orden und den Rotpelzen ist es jedoch noch nicht gekommen, und auch von dem kleinen Rondraschrein im Wald bei Otra haben sich die Goblins bisher ferngehalten. In der Burg halten zehn Ordensritter und zwanzig Ordensleute aus, angeführt von Burgmeister Kolkja von Firunsmarschen und Jadvigenitz, und stoßen immer wieder gen Osten vor, um allzu vorwitzige Rotpelzbanden in die Schranken zu weisen.

Eine Besonderheit der Burg Otra stellt der sogenannte Drachenfels dar, ein wuchtiger Findling, der vor einigen Jahren von einem Drachen in den Burghof geschleudert wurde. Er wurde auf Befehl Kolkjas vor die Tore der Burg geschleift und mit Hämmern in zwei Teile zertrümmert, als Zeichen, dass sich der Orden nicht von Geschuppten einschüchtern lässt.

TRESCHA

Hoch über dem Dorf Trescha auf einer Klippe erbaut, wacht die Burg Trescha über den Walsach. Am Aufweg befindet sich ein kleiner Schrein des Heiligen Perkai, der gegen die Schrecken des Überwals angerufen wird. Hier sammeln sich immer wieder Expeditionen des Widderordens, um nach Osten in die Wildnis aufzubrechen.

Ein Teil des alten Bergfrieds ist noch in gutem Zustand. Sogar einige Wandmalereien aus der Zeit der Theaterritter sind

erhalten, und unter der Anleitung von Burgmeisterin Larle Bronskoje hat die Burgbesatzung, acht Ordensritter und zwölf Ordensleute, begonnen, in einem noch nicht wieder hergerichteten Wirtschaftsgebäudes unter dem Estrich verborgene Mosaik freizulegen.

TRALLSKY

Mitten im Sumpfland, gegenüber des gleichnamigen Städtchens, liegt die kleine Burg Trallsky. Sie besteht aus einer auf einem Steinfundament errichteten Motte, die von einem Wall mit Palisade geschützt wird. Die Burg wird von einer überschaubaren Kernbesatzung von vier Ordensrittern und sechs Ordensleuten unterhalten, da aufgrund ihrer Lage weder Angriffe gefürchtet werden, noch Expeditionen von hier in die Wildnis aufbrechen können. Die Wacht in der Burg Trallsky gilt im Orden als Strafdienst, da Burgmeister Jergan Radab als verrückt, zumindest jedoch als ausgesprochen verschroben gilt. Er versucht seit Jahrzehnten, die wechselnden Adelsmarschälle des Bornlandes vom Nutzen einer Elchreiterei zu überzeugen, und hält einige Reitelche in den Burgmauern. Bisweilen nötigt er jüngere Ordensleute dazu, selbst Erfahrungen auf dem Rücken der Elche zu machen, mit recht unterschiedlichen Ergebnissen.

WALSERWACHT

Der am nördlichsten gelegene Stützpunkt des Ordens ist der Wehrturm Walserwacht an der Mündung des Nagrach in den Walsach. Das Gebäude war nach einem Sabotageakt der Piraten vor einigen Jahren bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Inzwischen konnten die drei Ordensritter und fünf Ordensleute jedoch in den neu errichteten Bau einziehen, von wo sie einen deutlich besseren Blick auf den von den Flößern und Schiffern gemiedenen Nagrach haben als vom alten Gutshof, in dem sie zuvor Quartier bezogen hatten.

DER BURGMEISTER DER WALSERWACHT

Der Wehrturm der Walserwacht ist ein wahrhaft götterverlassener Ort. Fern der Zivilisation, am reißenden Strom des Nagrach gelegen, dem Überwals nah wie kaum ein anderer Platz. Der Burgmeister des nördlichsten Stützpunktes des Widderordens wird hier nicht benannt werden, denn genau so ein Ort wie die Walserwacht kann Ausgangspunkt für viele Abenteuer sein. Daher ist er auch ideal für eine Heldengruppe, die vom Widderorden gen Norden entsandt wurde, um den Wehrturm zu besetzen, das Umland im Auge zu behalten, vielleicht auch die eine oder andere Expedition am Nagrach entlang zu unternehmen oder nach Relikten der Theaterritter zu suchen. Goblins, Biestinger und Drachen bevölkern das Land, und nur wenige mögen den Helden wohlgesonnen sein. Die einzige Konstante in der Ordensniederlassung ist Tannjew von Krempelow, der dem Burgmeister als Prior mit Rat und Tat zur Seite steht.



Die Ordensmeisterin legt besonderen Wert darauf, dass die Besatzung in Walserwacht die Augen offen hält, denn der berühmte Piratenkapitän Mjesko Einhand soll irgendwo am Nagrach sein Lager aufgeschlagen haben und dort seit Jahr und Tag an einem perfiden Racheplan feilen.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Über die Jahre sammelt ein so streitbarer Orden wie der Widderorden auch Feinde. Hierzu gehören beispielsweise die *Goblinsippen* im Überwals, von denen zumindest einige noch die Geschichten aus alten Zeiten kennen. Sie erkennen im Widderorden eine Art neue Theaterritter wieder, so dass so manche Goblinschamanin mutmaßt, dass der Orden sich wie einst seine Vorgänger das Ziel gesetzt hat, sie aus ihren angestammten Revieren zu vertreiben.

Gefürchtet sind die Ritter des Ordens aber auch bei *entlaufenen Leibeigenen, Räuberbanden* und *Flusspiraten*, die sich jenseits des Walsachs ein Quartier gesucht haben. Dies gilt besonders für die *Brinbaumer*, die immer wieder Gehöfte, Weiler und Flößer überfallen und besonders den Walserwächter Ordensmitgliedern das Leben schwer machen. Aber auch der Piratenkapitän *Mjesko Einhand* und seine Bande gelten immer noch als Geißel des Walsachs, weshalb die Ordensmeisterin ein Kopfgeld von 100 Batzen auf seine Ergreifung ausgesetzt hat – tot oder lebendig.

Die Haltung der Ordensleute zu *Biestingern*, den tierischen Feenwesen des Überwals, ist gespalten. Einerseits sind die Feen in Otter-, Hamster- oder Eichhörnchengestalt sehr verspielt, treiben allerlei magischen Schabernack, neigen zu seltsamen Andeutungen und scheinen Gesprächen nur für wenige Minuten folgen zu können, ohne das Thema zu wechseln oder einfach zu verschwinden. So kann das meist ungeplante Zusammentreffen mit ihnen durchaus lästig oder gar gefährlich werden. Andererseits ist der Widderorden ausgesprochen interessiert an dem, was die Biestinger über das Überwals und die Theaterritter zu berichten haben. Einige von ihnen behaupten gar selbst, Theaterritter gesehen und gesprochen zu haben, und es ist schwer einzuschätzen, ob dies der Wahrheit entspricht, denn niemand weiß, wie alt Feenwesen werden. Auch ist unklar, ob sie Menschen wirklich unterscheiden können und nicht einfach allerlei Absonderliches behaupten, um Interesse und Neugierde zu wecken. Speziell



Burgmeisterin Larle Bronskoje steht im Ruf, Kontakte zu den Biestingern zu pflegen.

Gute Verbindungen pflegt der Orden mit den *Kriegerakademien in Neersand* und *Festum*. Besonders die jungen Krieger aus Neersand leisten ihr Jahr beim Widderorden gerne, da Ordensritterin Vestissja Bornski an der Akademie lehrt und regelmäßig Exkursionen in das Überwals organisiert. Viele Festumer Eleven hingegen sind nicht allzu erfreut über den erzwungenen Dienst im Orden, erwarten sie doch nach dem Ende ihrer Ausbildung gut bezahlte Schutz- und Wachdienste bei den Haushältern Festums. Etwas schwierig gestaltet sich hingegen der Kontakt zur *Drachentreiter-Akademie zu Birkholt*. Als einzige bornländische Kriegerakademie wurde sie nämlich schlichtweg vergessen, als Adelsmarschall Jucho die Pflichten der Akademien festsetzte, und

kaum ein Gesichtsverlust ist größer, als vom Adelsmarschall persönlich vergessen worden zu sein. Daher versucht Akademieleiterin Jedwinja Turjeleff händelringend, die Verpflichtung auf ihre Schüler zu erweitern, was jedoch nicht so einfach ist, wie es klingt. Traditionell gilt die Gründungsurkunde des Ordens als bindend und darf nicht ohne Weiteres geändert werden.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Das Zeichen des Widderordens ist der steigende silberne Widder auf rotem Grund. Die Ritter tragen ihn auf Wappenrock und Schild und verwenden ansonsten gerne die Farbkombination Rot und Silber, die Farben des Ordens und der Herrin Rondra. Bisweilen vermischt sich diese Symbolik auch mit der der Theaterritter, wobei es sich im Einzelfall kaum sagen lässt, ob ein silberner Löwe einfach nur ein Zeichen Rondras ist, oder doch die Nähe zum Theaterrorden ausdrücken soll.

ORGANISATION, HIERARCHIE UND AUFNAHME

Wie es sich für einen Ritterorden gehört, ist der Widderorden klar hierarchisch gegliedert. Geleitet wird er von *Ordensmeisterin Dobrischanja* von Hollerow und Rivilauken, die im Ordenshaus in Niederwals die Verwaltung im Auge behält, Expeditionen ins Überwals plant und die gesammelten Erkenntnisse zusammenträgt. In den Burgen des Ordens steht der *Burgmeister* den Rittern und Ordensleuten vor, dem als Vertretung meist ein *Prior* zur Seite steht. Die Mitglieder des Ordens unterteilen sich wiederum in *Ordensritter*, *Ordensleu-*



te und Anwärter. Die Ritter des Ordens sind zumeist Krieger, aber auch einige Wildnis- und Zauberkundige sind dem Orden beigetreten, um den Walsach zu beschützen und das Überwals zu erkunden. Die Ordensleute sind einjährig verpflichtete Krieger, Bedienstete und Waffenknechte, die den Rittern unterstehen. Wer jenseits der Dienstverpflichtung in den Orden eintreten will, durchläuft eine einjährige Ausbildung in Niederwals, in dem der Anwärter von der Ordensmeisterin geprüft und in den Traditionen und Regeln des Ordens unterwiesen wird. Zur Aufnahme ist es nicht zwingend, Krieger oder Ritter zu sein. Wer sich nützlich machen kann, ob mit magischen Kräften oder in den dichten Wäldern des Bornlandes, ist herzlich willkommen. Bisher haben sich keine Geweihten dem Orden angeschlossen.

Ein zusätzlicher Anreiz, dem Orden beizutreten, ist die Zuweisung eigener Ländereien jenseits des Walsachs. Für viele Ordensritter ist dieser Landbesitz zwar nur nominell, doch für einige landlose Bronnjarenöhne und -töchter ist der Reiz eines eigenen Herrschaftsbereichs Anlass genug, um nach ihrer Dienstzeit tatsächlich mit einer Handvoll Leibeigener in das Überwals zu ziehen. Einige konnten dort tatsächlich kleine, meist von einer einfachen Motte geschützte Weiler errichten. Andere bleiben spurlos in der Wildnis verschwunden.

WAS DENKT ... ÜBER DEN WIDDERORDEN

ein Abgänger der Birkholter Kriegerakademie: „Vergessen? Wie kann man eine so ruhmreiche Akademie wie die unsere übersehen? Da steckt mehr dahinter! Vielleicht stecken sie sogar mit den Drachen des ehernen Schwertes unter einer Decke!“

ein entfloher Leibeigener: „Lieber im Überwals verhungern, als zurück unter die Knute. Hier bin ich wenigstens mein eigener Herr. Lebend kriegen mich die Widderritter nie!“

ein Flußschiffer auf dem Walsach: „Mein Vater hat oft davon erzählt, wie gefährlich der Walsach früher war. Gut, Klippen, Sandbänke und die Eisschollen aus dem Nagrach sind auch kein Honigschlecken, aber immerhin halten die Ordensleute die dreimal verfluchten Piraten und Räuber kurz. Ist wohl aber leider wie mit Löwenzahn: Man kann ihn ausreißen, aber im nächsten Jahr ist er wieder da.“

ein Abgänger der Festumer Kavaliersakademie: „Ja, ist sicher wichtig, den Walsach zu bewachen. Aber ausgerechnet ich? Sollen sie doch irgendwelche Waffenknechte anheuern. Warum muss ich ein ganzes Jahr auf einer Ruine im Nichts versauern, wenn die Pfeffersäcke mit der Geldkatze winken?“

WAS DENKT DER WIDDERORDEN ÜBER...

... die Biestinger: „Verrückte kleine Wesen, aber sie wissen weit mehr, als ihre dunklen Knopfaugen ahnen lassen. Man sollte sie nur nicht zu nahe kommen lassen, sonst sind Bart und Haar ab, bevor man bis drei zählen kann!“

... die Walsachpiraten: „Pack! Wenn die Bronnjaren ihre Leibeigenen besser im Griff hätten, wäre dieser Plage sicher bald der Garaus gemacht.“

... die Goblins: „Die Theaterritter haben ihre Festungen nicht ohne Grund gebaut. Die Rotpelze mögen faul, dumm und feige wirken, aber sie haben den Altvorderen manch blutigen Kampfgeliefert. Rondra stehe uns bei, sollten sie sich noch einmal zusammenrotten wie damals.“

DER WIDDERORDEN UND SEINE MITGLIEDER

Der Widderorden besteht aus rund 170 Mitgliedern, von denen 50 im Range eines Ordensritters stehen und die restlichen 120 einfache Ordensleute und Anwärter sind.

☛ **Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken** (*981 BF, drahtig, kurze graue Haare, nickt im Gespräch häufig knapp) ist seit 1008 BF die Ordensmeisterin des Widderordens. Mit dem Alter ist aus einer überragenden Schwertkämpferin, die in der Kriegerschule zu Neersand ausgebildet wurde, eine erfahrene und strenge Verwalterin geworden. Dobrischanja hat bei den Wahlen 1035 BF Ugo von Eschenfurt unterstützt und fürchtet nun, da das Amt des Ordensmeisters alle 12 Jahre vom Adelsmarschall neu vergeben wird, um ihre Position. Sie will daher unbedingt Erfolge vorweisen, um die Gunst der Adelsmarschallin zu erlangen, und konzentriert die Bemühungen des Ordens zunehmend auf die Erforschung des Überwals, in der Hoffnung, dort wegweisende Hinterlassenschaften der Theaterritter zu finden.

☛ **Jergan Radab** (*978 BF, kräftig mit wachsendem Bauchansatz, Glatze, häufig mit Elchdame Thesia III. unterwegs) gilt auch innerhalb des Ordens als ausgesprochen verschoben. Seine Versuche, die Elchreiterei durchzusetzen, wurden zuerst belächelt, wandelten sich aber mit der Zeit zu einer Belastung für die Glaubwürdigkeit des Ordens, weshalb er zum Burgmeister der Burg Trallsky befördert wurde. De facto dorthin exiliert, versucht er zwar, den ihm unterstellten Ordensleuten immer noch die offensichtlichen Vorzüge des Kriegselches vor Augen zu führen, jedoch erreichen seine Eigenwilligkeiten kaum mehr Fremde, da sich nur selten jemand in das Sumpfland um die Burg verirrt.

☛ **Larle Bronskoje** (*1000 BF, hochgewachsen, blond mit einem Dutzend langer Zöpfe, eher herbe Schönheit) ist die Burgmeisterin der Burg Trescha und gilt als ausgewiesene Expertin, was die Hinterlassenschaften der Theaterritter angeht. Außerdem soll sie gute Kontakte zu den Biestingern des Überwals haben, da sie während einer Patrouille entlang des Flussufers verschwand und erst einige Wochen später mit fehlendem Haupthaar wieder aufgetaucht ist. Mittlerweile sind ihre Haare wieder zur gewohnten Länge nachgewachsen, doch über die Vorkommnisse während der Zeit ihres Verschwindens schweigt sie sich eisern aus.

☛ **Prinz Kolkja von Firunsmarschen und Jadvigenitz** (*1006 BF, bulliger Kämpfer mit leichter Hasenscharte) gilt als entschiedener Streiter gegen die Rotpelze im Überwals. Aufgrund seiner strebsamen Art und rondragefälligen Tapferkeit ist er in recht jungen Jahren zum Burgmeister der gefährdetsten Ordensburg ernannt worden, deren Region oft von kleineren Gruppen Rotpelzen heimgesucht wird. Seinen wichtig klingenden Namen hat er seinen Eltern zu verdanken. Als vierter Sohn der Familie ist ihm jedoch nichts vom Erbe geblieben.



☛ **Tannjew von Krempelow** (*982 BF, scharfe Gesichtszüge, akkurate Frisur, stechender Blick, hinkt leicht rechts, bis auf markige Kommentare zu Kampf und Krieg meist recht wortkarg) ist der Prior von Walserswacht und Sohn des vormaligen Burgmeisters. Sein Amt versteht er penibel und pflichtbewusst, das Ansehen des Ordens geht ihm über alles. Er weiß viel über die jüngere Vergangenheit des Bornlandes, doch über das Meiste spricht er nicht, schon gar nicht mit Außenstehenden. Er unterhält gute Beziehungen zu Graf Alarich von Notmark, was den Wehrturm immer wieder zum Ziel für Angriffe der Brinbaumer und der Walsachpiraten unter Mjesko Einhand macht.

DER WIDDERORDEŇ IM SPIEL

Wen es in den Osten des Bornlandes verschlägt, wird früher oder später auf die Ritter des Widderordens treffen. Ohne ihre Erlaubnis ist es verboten, das Überwals zu betreten, und sie sind auch die ersten Ansprechpartner, sollte man Interesse an den Mysterien des Überwals oder gar des Ehernen Schwerts haben. Sie organisieren immer wieder Exkursionen und Expeditionen ins Überwals, weshalb sie zu den wenigen gehören, die sich zumindest halbwegs in der Wildnis jenseits des Walsachs auskennen.

Da der Orden mehrere der alten Burgen der Theaterritter bezogen hat und in ihrer Umgebung nach Spuren des ehemaligen Ritterordens sucht, dürfte es kaum überraschen, dass die Mitglieder sich häufig gut mit der entsprechenden Epoche auskennen. Es ist jedoch sehr vom Anlass abhängig, ob sie bereit sind, ihr Wissen mit Fremden zu teilen.

DER WIDDERORDEŇ ALS FEIND DER HELDEN

Sympathisieren die Helden mit Piraten, Dieben oder entlaufenen Leibeigenen, stecken sie ihre Nase in die Angelegenheiten der Ordensritter oder treiben sie sich ohne Erlaubnis im Überwals herum, können Helden schnell an den Widderorden geraten. Die Ordensritter sind meist in kleinen, schlagkräftigen Gruppen unterwegs und wissen zudem ihren Heimvorteil zu nutzen. Sollten sie die Helden für Räuber oder anderes Gesindel halten, werden sie einiges daran setzen, sie ohne viel Federlesen am nächsten Ast baumeln zu lassen.

Die Ordensmeisterin möchte in ihrem Amt bestätigt werden, und ist äußerst bemüht, hierfür die Weichen entsprechend zu stellen. Sollten die Helden also gegen die Adelsmarschallin

GEHEIMNISSE RUND UM DEN WIDDERORDEŇ

PIRATEN!

Mit der Piratenkapitänin Rangnid Thorkildsdottir und ihrer Nebelbringer-Ottajasko hat der Widderorden einen inoffiziellen Friedensvertrag geschlossen. Solange sie mit ihrer Mannschaft keine weiteren Überfälle verübt, können sie sich unbehelligt am Unterlauf des Hursach ansiedeln. Dies geht auf die Bergung eines wichtigen Reliktes der Theaterritter zurück, bei der Rangnid eine nicht unwichtige Rolle gespielt haben soll.

Ihr ehemaliger Kampfgefährte, Mjesko Einhand, hat sich hingegen schon vor Jahren Blakharaz, dem Herren der Rache, angedient. Seine Rachegeleüste richten sich insbesondere gegen das Geschlecht der Notmärker Grafen, denn Graf Uriel ließ dem entflohenen Leibeigenen einst die Hand abschlagen. Mit der Zeit wurden seine Rachepläne immer komplexer und zunehmend auch wirrer. Oft plant er tagelang, um nur kein Detail auszulassen. Dabei übersieht er aber häufig, dass er sein Netz viel zu weit spannt, um seinen Kontrollzwang überhaupt ausüben zu können. Seine Piraten schickt er immer wieder aus, um Teile seines Plans in die Wege zu leiten. Er gilt als tyrannischer Anführer, der keinerlei Widerworte duldet, wenn man nicht an seinem Haken enden will. Trotz allem bleibt Mjesko gefährlich, umschleichen doch dunkle Schatten immer öfter seine Hütte. Ob von ihm gerufen, um endlich seine Pläne in die Tat umzusetzen, oder darauf wartend, dass ihm die verpfändete Seele schlussendlich zwischen den Fingern zerrinnt, weiß wohl selbst Mjesko nicht.

Die Brinbaumer sind tatsächlich ein loser Verbund von Piraten, die unter gleichem Namen fahren. Eine Gruppierung aber geht mit besonderer Härte gegen den Widderorden vor. Es handelt sich um Überlebende und Nachkommen Getöteter aus Brinbaum, die um die dunklen Machenschaften des ehemaligen Burgmeisters wissen und Vergeltung wollen.

SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Der vormalige Burgmeister von Walserswacht, Berschin von Krempelow, schloss sich im Krieg ohne Zögern den Truppen des Notmärker Grafen an. Sein Sohn Tannjew stand an seiner Seite in den brennenden Trümmern von Brinbaum, als die Stadt von den Truppen des Notmärkers niedergemacht wurde. Er war es auch, der den Entsatztrupp aus Trallsky ins Überwals führte und sie dort in einen Hinterhalt lockte, so dass sie den Tod fanden. Bis heute schweigt sich Tannjew über die Vergangenheit aus, doch Dobrischanja ahnt seine Verwicklung, weswegen sie seit Jahren verhindert, dass er den Ordenssitz im Norden selbst führt. Als Prior ist er jedoch seit dem Krieg eine Konstante und verfügt so über weit mehr Einfluss, als der Ordensmeisterin lieb ist. Insbesondere unter Unzufriedenen, aber auch unter den jüngeren Ordensleuten, die den Krieg nur noch aus Erzählungen kennen, findet er immer wieder Anhänger, die ihm zustimmen, wenn er von strengerer Ordensführung und dem härteren Vorgehen in der guten alten Zeit spricht. Der Name seines Vaters wird im Orden noch heute in Ehren gehalten, um das Andenken des Ordens nicht zu beschmutzen.



intrigieren, haben sie damit zu rechnen, dass Dobrischanja sie im Auge behält. Auch wenn jemand in der jüngeren Vergangenheit des Ordens herumstochern sollte, wird die Ordensmeisterin oder möglicherweise sogar Tannjew von Krepeluw mit ungewohnter Härte gegen sie vorgehen. Da der Orden aufgrund seines Dienstes auf dem Walsach gute Beziehungen zu verschiedenen Festumer Handelshäusern pflegt und dank seiner Verbindung zu den Kriegerakademien zudem Mitglieder aus vielen Adelsfamilien des Bornlandes hat, kann dies bis zur Verbannung aus Festum oder sogar dem Bornland führen.

DER WIDDERORDEN ALS VERBÜNDETER DER HELDEN

Besonders für seine Expeditionen benötigt der Widderorden wildniskundige aber auch gelehrte Begleiter, die die magischen Phänomene des Überwals genauso interpretieren können, wie die Hinterlassenschaften der Theaterritter und anderer menschlicher und sonstiger Bewohner dieser wilden Lande. Besonders magische Bedeckung ist gerne gesehen, nicht zuletzt, seit in den

letzten Jahren zunehmend übernatürliche Phänomene zu beobachten sind.

Haben sich die Helden um den Orden und seine Ziele verdient gemacht, kann er sie auch durch Empfehlungen unterstützen. Der Widderorden verfügt über gute Verbindungen zu vielen Handelshäusern, Kriegerakademien und Adelsfamilien des Bornlandes und kann entsprechende Kontakte vermitteln.

EINE HELDIN ALS MITGLIED DES WIDDERORDENS

Als Abgängerin der Kriegerakademien von Neersand oder Festum werden Heldinnen ganz automatisch für ein Jahr Mitglieder des Widderordens. Daher kann es eine interessante Abwechslung darstellen, zusammen mit anderen Helden eine eigene kleine Burgbesatzung oder eine ordensinterne Expedition gen Osten zu bilden. Nach der Zeit im Orden sind die Bande zwischen den ehemaligen Ordensleuten häufig stark, und so mancher Krieger hat im Orden wertvolle Freunde und Verbündete gefunden – oder aber einen Feind fürs Leben.

Auch die Suche nach Geheimnissen der Vergangenheit oder aber die Vergabe von Land im Überwals kann ein Anreiz für eine Mitgliedschaft sein.

Typisches Mitglied des Widderordens

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 10

FF 11 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 8

Schwert:

INI 7+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+4 **DK** N

Kurzbogen:

INI 7+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+4

Borndorn:

INI 7+1W6 **FK** 14 **TP** 1W6+2

LeP 31 **AuP** 34 **WS** 7 **RS** 4 **MR** 4 **GS** 8

Waffenlos:

INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Vor- und Nachteile: Aberglaube 5, Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Prinzipientreue 10 (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen)

Sonderfertigkeiten: Waldkundig; Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Langes Kettenhemd), Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente: Athletik 6, Reiten 4, Sinnenschärfe 5, Skifahren 5, Zechen 7, Etikette 4, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Fährtensuchen 4, Orientierung 7, Wildnisleben 8, Geschichtswissen 3, Heraldik 2, Kriegskunst 6, Sagen und Legenden 7, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 5, Heilkunde Wunden 5, Kochen 3

Erfahrenes Mitglied: AT/PA +3/+2, LeP+4, AuP + 3, INI +4, KK +1, KO +1, Sumpfkundig, Finte, Kampfflexe, Athletik +2, Sinnenschärfe +2, Fährtensuchen +2, Wildnisleben +3, Kriegskunst +3

Kampfverhalten: Die meisten Mitglieder des Widderordens wurden auf einer Kriegerakademie ausgebildet, und kämpfen nach ritterlichen Idealen – es sei denn, sie befinden sich gerade inmitten einer Kneipenschlägerei. Sinken ihre Lebenspunkte unter die Hälfte, versuchen sie, sich zurückzuziehen und ihre Kameraden dabei zu decken. Den Bogen setzen sie nur selten im Kampf gegen menschliche Gegner ein.



DER LOGENGENERATOR

Als kleine Spielerei und zur Unterstützung am Spieltisch ist hier ein System aus Zufallstabellen angegeben, mit dem man sich seine eigene Loge zusammenstellen kann. Dieses System deckt den Namen der Loge, ihre Ziele und mit wie viel Energie die Logenmitglieder diese verfolgen, aber auch sozialen Stand, Art und Anzahl der Mitglieder ab.

Ein Beispiel

Zur Bestimmung des Namens würfeln Sie 6W20. Nehmen wir als Ergebnis 10, 5, 12, 9, 18, 3 an. Aus den Tabellen ergibt sich daraus der Name *Freie Bruderschaft des unsichtbaren Schildes zu Kuslik*.

Nun folgen 2W20 zur Bestimmung der Ausrichtung und der Ziele der Loge: 6, 18. Die Loge *Freie Bruderschaft des unsichtbaren Schildes zu Kuslik* vertritt also wirtschaftliche Interessen, diese aber nur als reines Alibi.

Um die Beziehungen und die finanziellen Mittel der Loge zu bestimmen, würfeln Sie weitere 2W20: 16, 4. Die Beziehungen der Loge sind daher ansehnlich, die finanziellen Mittel

hinlänglich. Die Art der Mitglieder und die Größe der Loge lässt sich mit weiteren 2W20 bestimmen: 3, 19.

Die Loge lässt also nur Mitglieder bestimmter Familien zu und hat zwischen 25 und 50 Mitglieder.

Es lässt sich also Folgendes zusammenfassen:

Die Loge *Freie Bruderschaft des unsichtbaren Schildes zu Kuslik* steht für wirtschaftliche Interessen ein, auch wenn dies eher als Alibi fungiert. Die Mitglieder scheinen also relativ angesehen und wohlhabend zu sein. Außerdem dürfen nur Mitglieder bestimmter Familien in die mit 25-50 Mitgliedern recht große Loge aufgenommen werden. Beispielsweise treffen sich in ihr die angesehenen Familienmitglieder alt eingesessener Tuchhändlerfamilien aus Kuslik. Offiziell treffen sie sich zwar, um über Handelsbeziehungen und neue Stoffmoden zu sprechen, aber nach Jahren und Jahrzehnten haben sich diese Veranstaltungen immer mehr zu gemütlichem Zusammensein gewandelt, so dass die früheren Pläne, ihre Geschäfte durch den „unsichtbaren Schild“ ihrer Gemeinschaft zu schützen zunehmend in den Hintergrund rücken.

LOGEN: BEBENPUNG

1: Erstes Attribut des Namens (W20)

- 1 ehrbare
- 2 uralte
- 3 ewige
- 4 goldene
- 5 göttliche
- 6 geheime
- 7 mystische
- 8 allweise
- 9 unabhängige
- 10 freie
- 11 verschwiegene
- 12 verborgene
- 13 heilige
- 14 ruhmreiche
- 15 erhabene
- 16 <bleibt leer>
- 17 <bleibt leer>
- 18 <bleibt leer>
- 19 <bleibt leer>
- 20 <bleibt leer>

2: Erster Teil des Namens (W20)

- 1 Die <1. Attribut> Loge
- 2 Der <1. Attribut> Orden
- 3 Das <1. Attribut> Haus
- 4 Der <1. Attribut> Bund
- 5 Die <1. Attribut> Bruderschaft/Schwesterschaft
- 6 Die <1. Attribut> Gemeinschaft
- 7 Die <1. Attribut> Liga

8 Die <1. Attribut> Gesellschaft

9 Die <1. Attribut> Freunde

10 Die <1. Attribut> Beschützer

11 Die <1. Attribut> Ritter

12 Die <1. Attribut> Suchenden

13 Die <1. Attribut> Verteidiger

14 Die <1. Attribut> Sehenden

15 Die <1. Attribut> Söhne/Töchter

16 Die <1. Attribut>

Brüder/Schwestern

17 Die <1. Attribut> Diener

18 Das <1. Attribut> Bündnis

19 Die <1. Attribut> Großloge

20 Die <1. Attribut> Vereinigung

3: vom/des

1-10 vom/von der

11-20 des/der

4: Zweites Attribut (W20)

1 sagenhaften

2 geheime

3 rote

4 verborgene

5 mystischen

6 wohlfeile

7 schwarze

8 flüsternde

9 unsichtbare

10 horasische

11 freie

12 göttlichen

13 brennende

14 wahrhaftige

15 tausend

16 zahllosen

17 <bleibt leer>

18 <bleibt leer>

19 <bleibt leer>

20 <bleibt leer>

5: Zweiter Teil des Namens (W20)

1 Tempel

2 Rose

3 Herz

4 Weisheit

5 Lilie

6 Auge

7 Thron

8 Bündnis

9 Schatten

10 Flamme

11 Drache

12 Verborgenen

13 Turm

14 Haus

15 Schwert

16 Dererund

17 Steinmetze

18 Schild

19 Geheimnis

20 Palast



6: Zusatz (W20)

1 zu Arivor	6 des Horas	11 zu Neetha	16 <bleibt leer>
2 zu Vinsalt	7 zu Silas	12 zu Dról	17 <bleibt leer>
3 zu Kuslik	8 zu Farsid	13 zu Rethis	18 <bleibt leer>
4 zu Pertakis	9 zu Grangor	14 <bleibt leer>	19 <bleibt leer>
5 zu Bethana	10 zu Belhanka	15 <bleibt leer>	20 <bleibt leer>

AUSRICHTUNG DER LOGE

Wichtigkeit der Logenziele (1W20):

1-6	reines Alibi
7-10	oberflächlich
11-14	ernst, aber passiv
15-18	ernst und aktiv
19-20	fanatisch

Art der Logenziele

(1W20, wird mit 1W20 aus der Wichtigkeit addiert):

2-8	Geselligkeit oder Brauchtum
9-16	Kultur oder Wissenschaft
17-24	Wirtschaft
25-32	Politik
33-40	Religion

BEDEUTUNG DER LOGE

Beziehungen (1W20):

1-5	minimal
6-9	gering
10-13	hinlänglich
14-16	ansehnlich
17-18	groß
19	sehr groß
20	immens

Finanzkraft (1W20, wird mit 1W20

aus der Bestimmung der Beziehungen addiert)

2-9	minimal
10-19	gering
20-27	hinlänglich
28-32	ansehnlich
33-36	groß
37-38	sehr groß
39-40	immens

BEGRENZUNG DER MITGLIEDER (1W20)

1-2	Berufsgruppe (nur Winzer, nur Magier)
3-4	Familienzugehörigkeit (nur Marvinkos)
5-6	Reichtum (nur Wohlhabende)
7-8	Politische Macht (mindestens Stadtrat)
9-10	Stand (nur freie Bürger, nur Hochadel)
11-12	Religion (nur Ilaristen, nur Ingerimmgläubige)
13-14	Herkunft (nur aus Dról, nur Tulamiden)
15-16	Geschlecht (Frauen)
17-18	Alter (unter 40, über 60)
19-20	Bildung (es wird nur Bosparano gesprochen, muss zwergische Zahlenmystik beherrschen)

GRÖÖE DER LOGE (1W20)

1-5	3-10 Mitglieder
5-15	11-25 Mitglieder
15-19	25-50 Mitglieder
20	50+ Mitglieder



INDEX

- 35-Tage-Krieg 142
- A**
- Abdul al-Mersukh 93-99
- Abdul ibn Ghulsee 6
- Abu Rafim 141
- Achaz 95, 96, 98
- Adilron ay Oikaldiki 55, 57, 59
- Adlerorden 56, 57, 60, 61, 102-106, 115, 118-121
- Agha 7
- Aikar Brazoragh 155, 160
- Akademie des magischen Wissens zu Methumis 61, 100, 105
- Al Rakshaz 135
- Al'Adamantim 6-11
- Al'Mahmoud 7, 8
- Alborn, König 55
- Aldec Praiofold II. 12, 13
- Alguin Elvenor von Rhodenstein 154, 161
- Alimee von Tiefhusen 70, 74
- Almarick Korbinger 32, 37
- Alrenzo Olivari 122
- Alrik der Ritterliche, Kaiser 63
- Alrika Maurenstein 110
- Alter Palast, der 6, 9
- Amazeroth 37, 38, 79
- Amelthona Praiadne II. 12, 13
- Amene II., Königin 101
- Amene-Horas 55, 75, 101, 104
- Amir Honak 20, 23-25
- Amira Honak 21
- Anconiten 133, 143, 144
- Ancorium von Mantrash'Mor 47
- Archipel der Risso 40-42
- Archiv Z 126, 128, 130
- Arosto Botta 55, 60
- Aslân al'ashtranim 33
- Atvarya 8
- Auriculisten 114, 121
- Avesha 8
- Ayla von Schattengrund 155, 158
- Azaril Scharlachkraut 32-39
- B**
- Badilakaner 89, 90
- Bal Honak 19-24
- Bal Honaks Rüstung 22, 24
- Bal Mhanad 8
- Balodea Bombastos 110
- Bankhaus Bosparan 127
- Banner des Verderbens 69
- Bannstrahler s. Orden vom Bannstrahl Praios'
- Barngrimm Radobrecht 131, 138
- Basaltfaust 19-25
- Belhalhar-Splitter 27
- Belhardan 30
- Belharion Menning 26, 28, 30, 31
- Beni Arrat 93-97
- Beni Szelemjati 94, 95
- Berschin von Krempelow 169
- Biestinger 166-168
- Blasius von Eberstamm 88
- Blutritual 9, 28, 30
- Bodar der Kahlkopf, Kaiser 63
- Borbarad 26, 27, 31, 32-39, 47, 60, 78, 79, 125, 132-135, 148
- Borbaradial 32, 36, 38
- Borbaradkirche 31, 32-39, 83
- Boromeo Abdul ben Tirato s. Abdul al-Mersukh
- Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie 40-46, 125
- Braniborier 14
- Brin Lirondiyan von Rhodenstein 154, 158, 160
- Brinbaumer 165, 167, 169
- Bruder Lichtbringer 153
- Bruder Memento 47
- Bruderschaft der Wissenden 37, 131, 133
- Bund der verborgenen Weisheit zu Kuslik 116
- Bund des Wahren Glaubens 47-54, 149
- Bund des Weißen Pentagramms 37, 131, 133
- Burg Auraeth 12, 13, 15, 18
- Burg Lichtenneck 12, 13
- C**
- Cairon 33, 34
- Calandra 32, 33, 38
- Canyzeth 77, 78, 86
- Cedraion 136
- Celissa ash Manek 131, 138, 140
- Cesara della Carenio 100, 105
- Charyptoroth-Splitter 33
- Coramar ya Strozza 31
- Cuanu 110
- Curthan Piccinio 55, 60
- D**
- Daradors Klaue 31
- Delgado Sanudo 74
- Der Greif s. Obaran
- Desideria von den Schlangen 77, 78
- Dexter Nemrod 12, 108
- Diamant 6, 8, 9
- Diamant von Brig-Lo 53
- Diamantenen, die s. Al'Adamantim
- Diamantenes Sultanat 6-8, 10, 11
- Diener des Lebens 141, 142
- Diener des Namenlosen 18, 48, 57, 59, 69, 70, 71, 73, 79, 103
- Directorium für besondere Angelegenheiten 55-62, 109
- Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken 164, 165, 167, 168
- Domina Rondra trans Aquae 154, 155, 158
- Donnerburg 64, 67
- Dornen der Rose 70-76
- Drachenstreiter-Akademie zu Birkholt 167
- Draconiter 34, 77-86, 136
- Dragosch von Sichelhofen 154, 155, 162
- Drego von Angenbruch 108-113
- Dreischwesternorden 87-92
- Dukatengarde 19, 23
- Dunkle Halle der Geister zu Brabak 41, 44
- E**
- Edigna von Pandlaril 63, 68
- Ehrbare Bruderschaft der horasischen Rose zu Vinsalt 117, 119
- Eichward von Kolburg 131, 139, 140
- Eingeweihten von Kuslik 79
- Einsatzinheit Rot 134
- Eisenkragen des Blakharaz 18
- Eiserne Schlange 78, 80
- Elfte Schwadron 108, 109, 112
- Emmeran Èrian von Trallop 154, 156
- Enzo ya Celatum 116, 119, 120
- Erechthon 77, 78, 79, 83, 85
- Èrian 156
- Erster Wesir, der 6, 9, 10
- Erynnion Quendan Eternenwacht 77, 78
- Esfira 90, 92
- Eslamin Phraisop 142



Esmeralda Martinez	94, 97	Heiliger Orden der drei guten Schwestern von den Feldern	87-92
Ewiges Licht, das	14, 152	Heiliger Therbün von Malkid	141, 143, 147
Ezzelino Merzari	41, 44	Heiliges Horarium	101, 103
F		Helme Haffax	26-30, 34
Falconia von Eslamsroden	148, 149, 152	Hemandu	26, 28, 29
Famerlín	131, 135, 136	Herdan von Rhodenstein	154, 155, 158
Faredeon ibn Aylanora	131, 138, 140	Hexatéer	51
Feqz	8	Hilberian Praiogriff II.	15
Ferruginion	136	Hlíf Scelafyr von Rhodenstein	161
Feste Donnersturm	63, 67	Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blute	100-107
Festumer Kavaliersakademie	147, 164, 165, 168	I	
Festumer Wechsel- und Einlagenhalle	124-130	Ifram ibn Dhorai	11
Finglan Ingraht von Rhodenstein	161	Illumnestra XII.	47-50
Firdayon, Familie	59, 101, 102, 107	Imja Luranin	131, 139
Flammende Eiche von Rhodenstein	159	Informationsinstitut	109
Freidenker	36, 114, 116, 118, 120	Ingolf Notmarker	31
Freunde des bosparanischen Altertums	122	Inquisition, die	13, 14, 17, 18, 34, 102
Fürstkomturei	26-30, 109, 113	Iradon Kolenfeld von Grai	27, 29, 38
G		Iralda	110
Gaiomo Geraucis	40, 44	Irmina Vermias von Rhodenstein	154, 161
Galotta	33, 113	Isora ter Bresefinck	70, 73
Gerbald II. von Gareth, Kaiser	141, 147	Istav Kulibin	7
Gero von Hartheide	31	Izmaban saba Dscherid	93, 94, 98
Geron Fulmidian von Rhodenstein	155, 161	J	
Gerwulf Kramer	110	Jahr des Feuers 13, 88, 108-111, 148, 152	
Ghulsev ben Abdul	93, 95, 98	Jassafer ibn Hamil	11
Ghulsev XXIII.	94	Jast Gorsam vom Großen Fluss	64
Gilborn von Punin	12, 13, 18	Jergan Radab	164, 166, 168
Gismondo Bellarini	47, 50	Jucho von Dallenthin und Persanzig	164, 165, 167
Gismondo ya Fiammingo	100, 105, 107	Julfo von Faldoret	100
Giuliana di Montazzi	60	K	
Godefroy von Ibenburg-Luring	15	Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik	111
Goldene Allianz	40, 57	Kaiserlich-Garetische Informationsagentur	32, 108-113, 130
Goldilon	s. Odilon von Faldras	Kaiserliches Institut für Angewandte Mechanik	55, 56, 58, 60, 62
Golgariten	79, 83	Kaiserlose Zeit	124
Gorien	141, 143	Katechismus	33, 34
Göttertrutz	47, 49, 50, 52	Katjenka Tsrkevist	124
Graphiel Blauendorn-Lacara von Metenar	12	Katra Voltana	38
Grassus Iralyncis von Rhodenstein	161	Kerime al Kadim	77, 79, 83
Graue Garden, die	134, 136, 137, 140	Keshal Nanduria	77, 79, 83
Greifenstab	153	Keshal Rohal	135
Greifwyn von Bregelsaum	87-90	Kette der Zwölfgötter	53
Grenosia Suretas	122	KGIA	s. Kaiserlich-Garetische Informationsagentur
Greyfensteyn	154, 155, 158, 161	Khadan Varsinian Firdayon	100, 105
Griffmar von Salderkeim	108, 111, 113	Khaled ibn Malekh	10
Gwidühenna von Faldahon	12, 14, 15	Khezzara	155, 158, 161
Gylvana von Belhanka 70, 71, 73, 75, 117		Khômkrieg	20, 23, 93, 95
H		Khorim Jenderen	47
Hagen Gerion	131, 132, 135, 138	Kolkja von Firunsmarschen und Jadvigenitz	164, 166, 168
Hagen von Föhrenstieg	12, 15	Korlenus Beramo	19, 20, 24
Haldur di Nautariani	55, 60	Koschgau	108, 109, 113
Halef sal Hassim	6, 10	Kosmogonika	48, 53
Halle des Quecksilbers	128, 129	Kultisten des Goldenen Drachen	79
Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana	61, 133	L	
Hammerfaust, Familie	40, 43, 44	Ladifaahri	87
Hand Borons	57, 109	Landor Spillatonia	100, 105, 107
Handelscompagnie & Bankhaus ya Strozza	57, 127	Larle Bronskoje	164, 167, 168
Harad von Krotenu	68	Lea Elida Welfenhaag	78, 80, 86
Harika ni Coalgha	40	Leatmon Phraisop d.Ä.	142
Hasrabal ben Yakuban	7, 11, 135, 138	Leibold Gaschenker	131, 132
Hasrabal von Gorien	s. Hasrabal ben Yakuban	Letzte Schwadron	108-113
Hauptmann Tarek	19, 23	Leuhenhard Valgrimm von Wolfsstein	68
Haus der letzten Geheimnisse von Gnaph'Caor	36	Lichtträger des Roten Sterns	95, 98
Haus des Schwarzen Einhorn	36	Liga zur Währung der roten Rose	116-121
Heilig-Blut-Ritter	100-107	Linhai Thoroglam von Nordhag	161
Heilige Amarzah von Parthalir	63, 69	Lirana aus Punin	146
Heilige Bruderschaft vom roten Turm	122	Liscom von Fasar	33
Heilige Quellen von Ilsur	144		



Llezean von Yyoffrynn-Thama	131, 137, 138, 140	Orden zur Wahrung vom Rhodenstein	154-163
Loge	114-122, 171	Oron	11, 71, 142
Loge der Hörenden zu Kuslik	121	P	
Logengenerator	171	Palast Rahjas auf Dere 71, 72	
Lossagung von Aranien	6	Parinor Goldquell	84
Lovisa Weyringer	116, 119	Perainfried Zweihofer	110
Lucilla ya Torese	55, 60	Perdido Dorkstein	26
Ludofried von Rallerspfort	148	Perval Groterian	77, 84
Lund Menning von Simmingenau	s. Belharion Menning	Pfeile des Lichts	133, 137
Lysmina Vallyari	55, 60, 62	Phedro ya Mezzani	131, 138
Lysterian Aratil von Jergenquell	161	Phenia Delazar	94
M		Phranya Zornbrecht	20
Mactaleänata	29, 31	Polissena di Fruganza	116, 119
Mada Basari	127	Portlas Canyziad	77, 79, 83
Madra saba Yakuban	7	Porto Mizirion	40-43
Magister Falke	131, 139	Porto Sancta Elida	40-43, 46
Malekh ibn Ayman	6, 10, 11	Praiodan von Weißfels	12, 13, 15
Mantrash'Mor	47-53	Praioedeus Viburian van Halsing	12
Marano	47, 49, 53	Praioslob von Selem	31
Marbio ter Bredero	121	Prinzessin Lamea	40, 60
Marcello Rondaligo	120	Prinzipismus	102-105
Mazur al-Shafir	10	Puristen	103-105
Messalia di Aragoja	95	Q	
Mesut ben Abdul	93, 94, 97	Quanionsqueste	13, 14, 17
Milota Tsirkevist	124-126, 128	Quedora Sanudo	64
Mirion ab Djugan'Kaij	47	Quernax Sohn des Quarox	139
Mishkara	145	R	
Mizirion III. de Sylphur von Brabak	41, 42, 128	Rabengarde	21-23
Mjesko Einhand	165, 167, 169	Radscha Uschtammar	7, 8, 11
Mondfalke	148, 152	Rafaelo Delazar	19, 23
Monebu von Belhanka	74, 75	Rahandra	8
Muakim al'Assarbad	32, 37, 38	Rahjakavalieri	71, 72
Myrdon Zhayadan	38	Ralman von Firdayon-Bethana 56, 58	
Π		Rammsporn (Agent)	62
Naclador	78, 86	Randolph von Rabenmund	63
Nacladora Berlinghan	77, 84	Rangnid Thorkildsdottir	165, 169
Nadira saba Shenila	6, 10	Rapherian von Eslamshagen	12
Nagra	40-44, 57	Ras'ar'Ragh	8
Nanduskirche	34, 36	Raulgrimm von Spogelsen	108, 110
Nandusrepublik	78, 119	Rayo Brabaker	26
Nasar	12, 15	Reo Cordovan Sapallyo	55, 60
Nasir Malkid	141-145	Reshemin Jaraldo	123
Naumstein	56, 57	Reto von Gareth, Kaiser	26
Nedimajida von Tuzak	26, 27	Rhodenstein	158-160, 162
Nikolita Pechstein	121	Ricciata	111
Nissa ay Komra	26, 28, 30	Ritterschaft des Roten Drachen	103
Nita von den Adlern	55, 57, 60	Robureon	136
Nordlandbank	124-130	Rohaja, Kaiserin	109, 113, 149, 161
Novadis	7, 19-21, 51, 93-95, 97, 98	Rohalswächter	132, 133, 139, 140
O		Rohezal	33
Obaran	148-151, 153	Rondrigan Paligan von Perricum	108, 109, 111, 113
Oderin du Metuant	20, 21	Rondrigo Delazar	19, 20, 23, 24
Odilon von Faldras	63, 69	Rote Keuche	142
Okim ben Abdul	93, 95, 97	Ryadimasad, Familie	96
Oktogon	77-79, 82, 86	S	
Ontho Gaschenker	132	Sacer Ordo Draconis	77-86
Orden der Heiligen Noiona	142	Sahil ibn Qusrh	68
Orden der Schlange der Erkenntnis	79, 83, 133	Saiman ibn Al'Mahmoud	6
Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben	131-140	Saladan von Arivor	21
Orden des Blutroten Tempels d. Großen Verschlingers zu Hemandu	26-31	Samthandschuhe	109, 111, 113
Orden des Donners	63-68	Sancta Lamea	47, 49, 50
Orden des Goldenen Falken	148-153	Sancta Lindegard	88-90, 92
Orden des Schwarzen Raben	21, 22	Sangreal	104, 149, 150, 152
Orden des Tempels zu Jergan	26	Sangulmeon	136
Orden vom Bannstrahl Praios'	12-18, 65, 79, 156	Saria von Merici	77
Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer zu Salzsteige	64	Sariya Fulmiar von Donnerbach	154, 155, 161
Orden vom Pentagramm zu Vinsalt	133	Schlacht am Rhodenstein	154
Orden zur Sanften Ruhe	142		



Schlacht am Szinto	20
Schlacht an der Trollpforte	78, 111
Schlacht auf dem Mythraelsfeld	13, 78, 108
Schlacht auf den Vallusanischen Weiden	165
Schlacht in der Gorischen Wüste	33, 34
Schlacht von Jergan	26
Schleierschwörung	11
Schlund des Verschlingers	31
Schule der Austreibung zu Perricum	133
Schule der Schmerzen in Elburum	144
Schwarze Mutter	32, 35
Schwert der Schwerter	64, 65, 136, 154, 155, 157
Seeschlacht von Phrygaios	20, 25
Sekte von Ilaris	36, 79
Shamaham	26, 29, 32, 36
Sheranbil Kulibin	7, 10
Sheranbil VI.	s. Sheranbil Kulibin
Shikanydad	27, 29
Shila Al'Agrah	141, 143
Sidi Parinor	141, 142
Sidoneax Sohn des Sargosch	55
Silem-Horas	48, 53
Silem-Horas-Edikt	53
Sindar	110
Soleria Aurealis	47
Sorp Sanderwik	144
Sphäre der Mada	78, 86
Spital Unseres Gütigen Vaters Therbún von Malkid	142
Sprache der Blumen	73
Stab des Vergessens	20
Staryun Loriano	100-107
Stipen Kulibin	7
Stoerrebrandt	126-128
Streit um die siebte Senne	155
Sulvodan ya Piccionoro	100, 105
Sumudan von Aldyra	55, 59, 60
Sumudan von Bregelsaum	89
Swantje von Rabenmund	89, 90
Syldake Lohnfels	78, 79
T	
Tafel der Heiligen Canyzeth	77, 86
Tannjew von Kremelow	164, 166, 169, 170
Tar Honak	20
Tarlisin von Borbra	131, 132, 134, 136
Tashcár	56
Telki Elutarkis	77, 79, 83
Tempel des Endlosen Heerwurms	36
Tempel des Wegbereiters	36
Teucas Irian Dorgando Schwarzenstamm de Solstono	100, 105, 107
Thalessia Moorstein	87, 90
Thalia aus Kutaki	50, 52
Thancilla Drachentochter	77-79, 84
Tharsonia	38
Therbúniten	141ff
Therbúnsfibel	143
Thesia von Ilmenstein	165
Thorstor ibn Thorwulf	131, 132, 138
Thorwulf Hammerfaust	44
Thronwig von Bregelsaum	87-90
Timor Horathio Firdayon	100, 101
Tolman, König	56
Totogi	19, 23, 25
Trantor Fernblick	87, 88, 90
Turm des Kristallgötzen	36
Turundir Sohn des Togomil	50, 53
Tyndara Pekkarin	121

U

Überwals	164-170
UcURI-Funken	149
Ucurian Jago	12, 13
Ucuriaten	s. Orden des Goldenen Falken
Ucuris Siegel	153
Ucuris Vermächtnis	153
Uled ash'Shebah	79
Ulyssa dell'Antergo	56, 117, 121
Umbilicus	86
Umm Ghulshach	8
Universität Methumis	118, 119
Urskararak	162
Uthuria	23, 40-44, 46, 51, 52, 96, 130

V

Valacino Germondi Baruzia	23
Valeriá Malagreia	19-25
Vantessa von Aralzin	68
Veluria von Greifenfurt	33
Vigo Aluter	122
Voltan von Rommilys	26

W

Wahrer der Ordnung Bosparan	100, 101, 105
Wahrer des Heiligen Blutes	100, 102, 104
Wala von Wiesenweihen	146
Walbrecht von Bethana	100, 105
Walpurga von Löwenhaupt	63, 68, 161
Walsach	164, 165, 166, 168, 170
Walsachpiraten	164, 168, 169
Walserswacht	164, 166, 169
Weg des wehrhaften Fuchses	50, 52
Widderorden	164-170
Wigbald Isgart von Baliho	161
Wolfgang Melynlas von Rhodenstein	154, 161
Wulfgang von Salinmoor	63, 68
Wulfgang Tannhauser	77, 78, 83
Wulfgang von Rallerstein	109, 113
Wunwald Herntaler von Ehrenstein m.H.	63, 64, 68, 69

X

Xamanotha von Gnaph'Caor	32, 37
Xantillia Cornia	19, 20, 23
Xeraan	32-38

Y

Yeliz Halisha ay Zorgan	63, 66, 68, 69
Yolina von Aralzin	141, 146
Yorgos ya Ciolonya	55, 57, 60

Z

Zantur von Gallestra	30
Zefira saba Abdul	93, 95, 97
Zeforika, Familie	40, 43
Zeugnis der letzten Tage	38
Zholvar	98
Zorganpocken	142
Zornbrecht, Familie	95
Zul'Marald	22, 24
Zurbaran der Rote	32, 38
Zweiter Finger Tsas	109
Zwölfgöttliches Konzil zu Perainefurten	47, 49, 50

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, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unterge-
gangener 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 kom-
men. 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.

ORDEEN UND BÜNDNISSE

REDAKTION: MARIE MÖPKEMEYER

Für manchen aventurischen Helden hat sich schon die Frage gestellt, wie er den Draconitern oder einem der anderen zahlreichen Kirchenorden beiträgt. Und wie wird man Mitglied der Basaltfaust oder des ODL, und wie leiht man sich Geld bei der Nordlandbank? Wie entgeht man am besten den Spionen des Directoriums, und was muss man tun, um in eine horasische Loge aufgenommen zu werden?

Orden und Bündnisse setzt die Reihe um die Beschreibung aventurischer Organisationen fort und präsentiert eine große Vielzahl unterschiedlicher Orden, Logen, Gesellschaften und weiterer Gemeinschaften, die jeder Meister für das Spiel in Aventurien nutzen kann.

Dieser Band enthält alle wichtigen und relevanten Informationen über die beschriebenen Organisationen. Auf einen Blick kann man mehr zu der Geschichte und Struktur eines Ordens erfahren, hat eine Übersicht über dessen wichtigste Mitglieder oder erhält Informationen, wie man einen Helden als Teil dieser Gemeinschaft spielen kann.

Der vorliegende Band enthält u.a. folgende Organisationen: Die Nordlandbank, das Directorium, die Therbüniten, die Draconiter, den ODL, den Widderorden, die geheimnisvolle Letzte Schwadron, die Borbaradkirche sowie den Orden zur Wahrung vom Rhodenstein.

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.

