



DAS AVENTURISCHE JAHRBUCH FÜR DAS JAHR 1036 BF

CHARAKTERE

ВОП РАПГ УПД ПАМЕП

Wie bereits im *Aventurischen Jahrbuch für das Jahr 1036 BF* für *Totenlichter*, *Schleierspiel* und *Nebelschwaden* erläutert, gehören in diesem Jahr *Königsspiel* und *Der Zorn des Satuul* in die Reihe von Szenarien, die das *Lebendige Aventurien* an wichtigen Handlungsorten und in wichtigen Ereignissen durch die Spieler erfahr- und veränderbar machen und sie so aktiv an der bewegten Geschichte Aventuriens teilhaben lassen.

Die Abenteuer dieser *Lebendiges-Aventurien*-Reihe werden für gewöhnlich ein Vierteljahr lang von den Alveraniern auf allen möglichen Veranstaltungen und Conventions angeboten und danach greift die Redaktion für die offizielle Geschichtsschreibung Aventuriens den häufigsten Ausgang des Abenteuers auf. Die vorgefertigten Charaktere, die den Spielern für diese Abenteuerreihe auf den Conventions angeboten wurden, finden sich nun an dieser Stelle versammelt. Dabei gilt, dass die Figuren in der Zukunft noch eine Rolle in Aventurien spielen werden und so in die Rolle der Großen der unterschiedlichen Reiche wachsen. Der Clou dabei ist, dass die Spieler auch diese Charaktere aktiv mitgestalten können, sei es in Form von Zitaten oder der Ausarbeitungen von Details, Steckenpferden und Macken oder das Ausspielen von großartigen Aktionen, die diese Figuren im Verlaufe des Abenteuers erfahren oder leisten. Dadurch können die Spieler sich diese Charaktere wirklich zu Eigen machen und können deren Zukunft ebenfalls aktiv mitgestalten.

Mitgestalten gefällig?

Solltet ihr die Gelegenheit verpasst haben, auf einer Convention ein griffiges Zitat oder eine besondere Grille für einen Charakter an die Alveraniere weitergegeben zu haben, ist das natürlich kein Beinbruch – ihr könnt trotzdem auf die Figur einwirken.

Schickt einfach eine e-mail mit dem Betreff: *LA-Held* [*Name des betreffenden Charakters*] [*Name des gespielten Abenteuers*] an feedback@ulisses-spiele.de. Darin könnt ihr dann Zitate oder Begebenheiten nachreichen. Vergesst euren Namen nicht, damit wir euch auch unter die Danksagungen aufnehmen können.

Wie sich diese Charaktere verändern, kann man zum Beispiel an den Werten und dem jeweiligen Lebenslauf der Figuren *Eichward von Kolburg* (der seinen ersten Auftritt in *Totenlichter*, dem ersten Abenteuer der *Lebendiges-Aventurien*-Reihe hatte), *Vitaro Shoy'Rina* und *Saref ibn Saiman* (beide in *Schleierspiel*, dem zweiten LA-Abenteuer), die sich erneut unter den Charakteren für das *Aventurische Jahrbuch* finden.





KÖNIGSSPIEL

EICHWARD VON KOLBURG

ADEPTUS MINOR DES KAMPFSEMINARS
ANDERGAST, MITGLIED DES ORDO
DEFENSORES LECTURIA

Mit Dank für die Anregungen und Ausarbeitung an Christian Kolb, Jan und Serge Zanot.

HINTERGRUND

Eichward ist der zweitgeborene Sohn des bekannten Andergaster Ritters und Turniermarschalls *Wolorion von Kolburg*. Man entdeckte seine magische Begabung recht früh auf einem Turnier, so dass Eichward direkt zu einer fundierten Ausbildung an das Kampfseminar in der Hauptstadt entsandt wurde. Doch hätte es sein Vater lieber gesehen, wenn sein Sohn auch Ritter und Turnierstreiter geworden wäre und so vergingen einige Jahre in grimmigem Schweigen zwischen Vater und Sohn. Der junge Magier tat sich neben seinen magischen Fähigkeiten außerdem als erfolgreicher Schürzenjäger hervor, der (zumindest nach Andergaster Verhältnissen) als ein wortgewandter Charmeur und überzeugender Redner gilt.

Als Eichward nach seiner Ausbildung sofort dem ODL beitrug, um gegen die Schwarzen Schergen zu kämpfen, veröhnten er und sein Vater sich wieder. Dem Magier werden seitdem diverse Liebschaften nachgesagt – sogar eine mit *Brunhild Eichenkind*. Sein Trinkkumpan *Gerwulf Zantentöter* verschaffte Eichward schließlich einen Posten in der ODL-Ordensburg Vallusa, wo der junge Kampfmagier schon der Großmeisterin *Llezean von Vallusa* wegen seines Pragmatismus angenehm auffiel.

Nach seinen vielen Einsätzen in den Schwarzen Landen hat er sich in den Augen der ODL nun bewiesen und wird auch mit Aufgaben außerhalb der Schwarzen Lande betraut, die sowohl von politischer als auch repräsentativer Natur sind.

ZITATE

„Selbstverständlich kann ich reiten ... wenn Ihr möchtet, kann ich euch private ... Reitstunden ... anbieten.“

„Mein Gegner endete stets als Häuflein Asche [Pause] – oder doch zumindest stark verkohlt.“

WESENSZÜGE

Schürzenjäger und wortgewandter Charmeur. Überzeugender Redner. Er sieht in jeder Unterhaltung die Chance auf einen Flirt, jeden Blick eines weiblichen Wesens als Bestätigung seiner Wirkung auf das weibliche Geschlecht. Drückt sich – um Eindruck zu schinden – sehr geschwollen und gelehrt aus. Stets bemüht, wie aus dem Ei gepellt aufzutreten.

LEBENS LAUF

1004 BF: Geboren in Andergast.

1014 BF: Aufnahme im Kampfseminar Andergast.

1021 BF: Bestehen der *examinatio*, Ernennung zum *adepus minor*.

1023 BF: Eintritt in den ODL im Ordenshaus Andergast.

1025 BF: Versetzung ins Ordenshaus des ODL in Vallusa.
seit 1026 BF: Verschiedene Aufträge für den ODL in den Schwarzen Landen.

Herbst 1034 BF: Großmeisterin Llezean schickt Eichward in die Warunkei, um dort dem Markgrafen *Sumudan von Bregelsaum* bei einem Geister- und Untoten-Problem zu Seite zu stehen. Er beginnt eine Liebschaft mit *Gilara von Horsen* (Abenteurer *Totenlichter*).

Sommer 1035 BF: Eichward begibt sich im Auftrag des ODL nach Tiefhusen, um dort an der Versteigerung der Schätze aus dem Sternengold beizuwohnen und auf dem königlichen Ball einige Herzen zu brechen (Abenteurer *Königsspiel*).

VERBINDUNGEN

Llezean von Vallusa (Großmeisterin des ODL), Wolorion von Kolburg (Vater, Turniermarschall Andergasts), Gerwulf Zantentöter (Freund), Brunhild Eichenkind (Lehrmeisterin am Kampfseminar, ehemalige Liebschaft), Gilara von Horsen (Perricumer Analysemagierin, ehemalige Liebschaft).

EICHWARD IN TÖTENLICHTER

Von der Ordensgroßmeisterin Llezean wird Eichward mittlerweile mit verschiedensten Aufträgen in und um die Schattenlande herum beauftragt. Dabei hat er schon häufiger dem Markgrafen Sumudan als magischer Berater zur Verfügung gestanden.

Beteiligte Charaktere: Ailmar von Bregelsaum (Ritter des Alten Schlags), Bishdalia von Mersingen (Etilianierin), Derling Bernfarninger (Grenzjäger), Edil Finsterbinge (Entdecker), Eichward von Kolburg (Andergaster Kampfmagier, ODL), Gilara von Horsen (Rommilyser Analysemagierin), Heldgar von Pandlaril (Knappe Aigilmars), Leugrime Favarian von Gareth (Rondrageweihete, verstorben ☠), Radrun Schattenschlag (Rabenhexe)

EICHWARD IN KÖNIGSSPIEL

Nach einiger Zeit in der Warunkei erhielt Eichward von Großmeisterin Llezean den Auftrag für den ODL in Tiefhusen einige Stücke vom Sternengold zu erwerben, die magisches Metall (besonders Arkanium oder Titanium) enthalten. Die Grauen Stäbe erhoffen sich, nach eingehenden Forschungen, die Kenntnis zu erlangen aus diesem zugleich göttlichen wie auch magischen Metallen Waffen gegen die Schrecken der Schattenlande zu erschaffen. Zum Empfang von König Arion III. von Westak-Tiefhusen kommt er in erster Linie, um einigen der anwesenden Damen den Hof zu machen.

Beteiligte Charaktere: Eichward von Kolburg (Andergaster Kampfmagier, ODL), Firian Eisspeer (Firungeweiheter), Iannara Blättertau (auelfische Auenläuferin), Juminka Linjeff (norbardische Händlerin), Saref ibn Saiman (Mondsilberwesir der Mada Basari), Ulwine Wachter (Tiefhusener Verwahrerin), Urrach (halborkischer Schmied), Vitario Shoy'Rina (Agent der Hand Borons)



FIRIAN EISSPEER FIRUNGEGEWEIHTER WANDERER

HINTERGRUND

Firian wurde ursprünglich unter den Namen Gernot als Sohn eines Köhlerpaars im Svellttal geboren. Seine Eltern fanden im Verlauf des Orkensturms den Tod, als Orks ihre Hütte überfielen und brandschatzten. Wie durch ein Wunder fanden sie den Knaben nicht, den die Mutter hinter einem Wandverschlag versteckt hatte. Das lodernde Feuer wurde durch einen plötzlich einsetzenden Schneefall schnell erstickt.

Am folgenden Tag fand der Jäger *Nordan* den stumm weinenden Jungen bei den Leichen seiner Eltern, als er die Gegend wegen des ungewöhnlichen Schneefalls vom Vortag erkundete. Er sah in dem ungewöhnlichen Wetter ein Zeichen Firuns, nannte den Jungen Firian und nahm ihn mit sich, um ihn aufzuziehen und im Glauben an Firun und der firungefälligen Jagd zu unterweisen. Zehn Jahre lang kümmerte er sich hingebungsvoll um den Jungen, der schnell lernte und viel Interesse und ein intuitives Verständnis für die Jagd und die Geheimnisse der Natur zeigte.

Als Firian 12 Jahre alt war, trafen er und sein Ziehvater im Winter auf der Pirsch auf eine Bärenspur und folgten ihr neugierig, um zu sehen, was das Tier aus seinem Winterschlaf gerissen haben könnte. Überrascht stellten sie fest, dass die Spur zu ihrem Lager führte und hier fanden sie schließlich einen gewaltigen Grimmbären, der sich ihnen drohend in den Weg stellte. Nordan wollte sich zurückziehen, doch Firian ging ohne Scheu auf das gefährliche Tier zu und als er es fast erreicht hatte, verwandelte es sich plötzlich in einen Mann. Der Firungeweihete *Wildgrimm Eberwert* offenbarte dem Jungen, dass er von Firun berührt wäre, nahm ihn als Novizen an, und bildete Firian in den folgenden 12 Jahren aus. Erklärte ihm sowohl die Mysterien Firuns wie auch die Geheimnisse des Svellttals und der nördlichen Lande. Zu seiner Weihe musste er sich einem Vielfraß stellen, dessen Fell er noch heute voller Stolz trägt. Firian zieht für gewöhnlich allein durch die nördlichen Lande, um seinem Gott zu dienen und gegen Frevler an Firun und der Natur zu kämpfen, ist dabei mehrfach auf die Lowanger Geweihte Riva Salmfang getroffen, mit der ihn eine innige Freundschaft verbindet. Hin und wieder überbringt Firian auch heute noch Nachrichten für Riva oder den Lowanger Firuntempel. Während seiner Kämpfe gegen die Brut Gloranas hat Firian sich inzwischen viele Narben zugezogen, die auf die meisten Menschen eher abschreckend wirken, ihm jedoch als Zeichen seines gottgefälligen Lebens in Kampf und Wettstreit gelten, so dass er sie nicht verbirgt.

ZITATE

„Wir sind nicht allein, denn der Alte vom Berge ist stets bei uns.“

„Das Leben ist eine Prüfung und kein Zuckerschlecken. Und jetzt hör auf dich zu beklagen.“

WESENSZÜGE

Ernsthaft und beherrscht (außer bei Freveln gegen die Jagd, Firun oder die Natur). Wortkarg und in sich gekehrt. Sucht eher die Auseinandersetzung mit Firun und der Natur als mit den Menschen.

LEBENS LAUF

1008 BF: Im Svellttal geboren.

1010 BF: Tod seiner Eltern im Orkensturm. Der Jäger Nordan zieht ihn auf.

1020 BF: Beginn seines Noviziats bei Wildgrimm Eberwert.

1032 BF: Weihe im Silberbuchenwald. Beginn der Freundschaft mit Riva Salmfang.

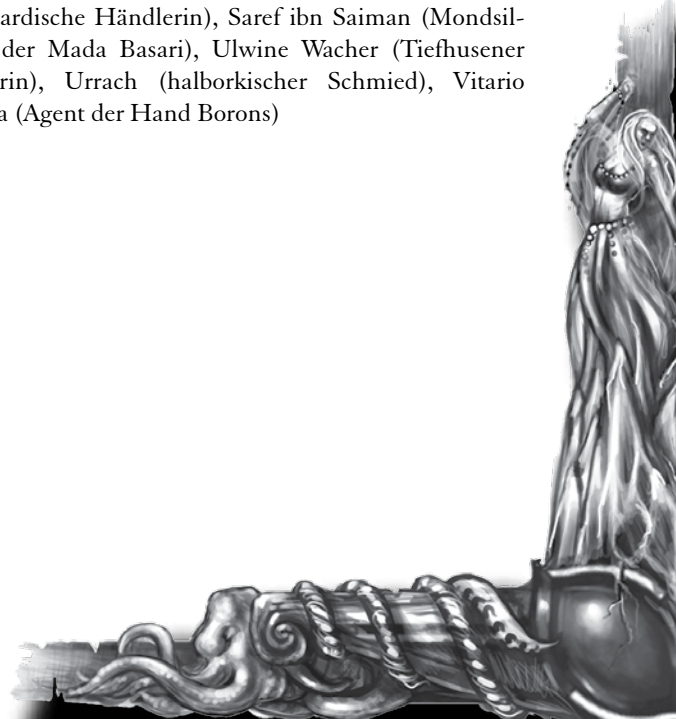
VERBINDUNGEN

Nordan (Ziehvater, Jäger), Riva Salmfang (Firungeweihete), Irian Eiskristall (Firungeweihete zu Lowangen), Wildgrimm Eberwert (Firungeweihete, Lehrmeister)

FIRIAN IM KÖNIGSSPIEL

Nach dem merkwürdigen Verschwinden von mehreren Geweihten aus dem Firuntempel in Tiefhusen ist er auf Bitten Riva Salmfangs in die Stadt gekommen, um den Vorkommnissen nachzugehen. Zum königlichen Empfang wurde er als Vertreter des hiesigen Tempels eingeladen, der in unregelmäßigen Abständen von Riva betreut wird. Auch wenn er sich in der Königsstadt fehl am Platz fühlt, ist er gekommen um seinen Gott zu vertreten und die Menschen und auch die Orks an Firuns Macht zu gemahnen.

Beteiligte Charaktere: Eichward von Kolburg (Andergaster Kampfmagier, ODL), Firian Eisspeer (Firungeweihete), Iannara Blättertau (auelfische Auenläuferin), Juminka Linjeff (norbardische Händlerin), Saref ibn Saiman (Mondsilberwesir der Mada Basari), Ulwine Wacher (Tiefhusener Verwahrerin), Urrach (halborkischer Schmied), Vitario Shoy'Rina (Agent der Hand Borons)





IANPARA BLÄTTERTAU AUVELFISCHE AUENPLÄUFERIN

HINTERGRUND

Iannara Blättertau wurde als Tochter von zwei Elfen der Tropfenträumer-Sippe am Nuran Rorwhed geboren und wuchs behütet und glücklich im Norden des Rorwheds auf. Sie liebte die Natur und war häufig am Wasser unterwegs, wo sie sich besonders mit den verspielten Fischottern hervorragend verstand. Lange Jahre war das Leben für sie vor allem ein Spiel und sie genoss den Wechsel der Jahreszeiten, das Leben in ihrer Sippe und die ausgedehnten Streifzüge durch die Natur. Gerne begab sie sich auch in der Gestalt ihres Seelentiers zu den Fischottern und spielte mit ihnen oder verbarg sich magisch, um die Tiere in den Auen und im Wald zu beobachten. Im Winter des Jahres 1010 BF begann sie schlecht zu träumen und immer häufiger sah sie im Schlaf wie der Fluss sich rot färbte und hörte die Schreie von Tieren und Elfen. Die weisen Alten des Stammes sahen darin ein Zeichen, dass die ungetrübte Zeit ihres Lebens vorbei sei und sie sich auf die Suche nach dessen Sinn machen sollte. So begann sie im Frühling am Fluss und in der Umgebung zu meditieren und in ausgedehnten Streifzügen durch das Land zu ziehen, ohne jedoch ihr Lebenslied finden zu können. Im Rahja des Jahres 1010 BF schließlich überrannten die Orks das Svellttal, doch der direkte Lebensraum der Tropfenträumer blieb verschont, da er weitab der Menschen lag. Iannara und viele andere ihrer Sippe zogen in die Umgebung und hielten vereinzelte Orks davon ab, in das Gebiet der Sippe einzudringen. Auf einem ihrer Streifzüge kam sie mit zwei ihrer Sippenbrüder bis zur Straße zwischen Norhus und Riva, wo sie den Händler *Nardon Weller* fand, der gerade mit seinen Bewaffneten gegen eine Gruppe Orks kämpfte. Die Elfen halfen den Menschen gegen die Wildpelze und kümmerten sich anschließend auch um die Verletzten, wobei Iannara sich in Nardon verliebte. Nach der Rückkehr zu ihrer Sippe träumte sie nun nicht mehr von Blut und Zerstörung sondern von dem jungen Menschenmann und so dauerte es nicht lange, bis sie sich auf den Weg nach Tiefhusen machte, um ihn dort zu finden. Der erste Besuch einer menschlichen Stadt war ein Schock für sie, zumal sie unter orkischer Besatzung stand. Tapfer fragte Iannara sich zu Nardon durch und als sie ihn gefunden hatte, nahm er sie gerne in sein Haus auf. So lebte sie einige Zeit bei ihm, doch immer wieder zog es sie in die Natur hinaus und zu ihrer Sippe zurück und im Laufe der Jahre wurde aus ihrer anfänglichen Liebesbeziehung eine tiefe Freundschaft. So ist sie heute nicht mehr so häufig in Tiefhusen zu finden, besucht Nardon aber immer noch gerne.

ZITATE

„Die *fjalgra* sind Bestien – also behandelt man sie am besten auch genauso. Indem man sie mit einem schnellen, gezielten Schuss von ihrem leidigen Leben erlöst.“

„Das ist selbst mir deutlich zu *badoc*! Damit will ich nichts zu schaffen haben.“

WESENSZÜGE

Melancholisch und ruhig. Manchmal aufbrausend (besonders wenn sie Naturfrevel sieht oder orkische Grausamkeiten).

LEBENS LAUF

984 BF: Geboren in Tropfenträumer-Sippe am Nuran Rorwhed.

1010 BF: Kämpfe der Tropfenträumer-Sippe während des Orkensturms.

Ende Rahja 1010 BF: Rettet den Tiefhusener Händler Nardon Weller vor orkischen Wegelagerern.

seit 1011 BF: Besucht Nardon immer wieder in Tiefhusen und begleitet ihn auch teilweise auf seinen Reisen.

seit 1018 BF: Kehrt immer häufiger und länger zu ihrer Sippe zurück.

VERBINDUNGEN

Nardon Weller (Händler aus Tiefhusen, Freund), Rogald Gemebsen (Fellhändler)

IANPARA IM KÖNIGSSPIEL

Iannara begleitet auf sein Bitten hin ihren alten Freund Nardon Weller zum Empfang des Königs. Auch wenn sie das Getue der Menschen im Angesicht des Königs für völlig verfehlt hält, tut sie Nardon den Gefallen gerne, um die Menschen besser zu begreifen.

Beteiligte Charaktere: Eichward von Kolburg (Andergaster Kampfmagier, ODL), Firian Eisspeer (Firungeweiter), Iannara Blättertau (auelfISChe Auenläuferin), Juminka Linjeff (norbardische Händlerin), Saref ibn Saiman (Mondsilberwesir der Mada Basari), Ulwine Wacher (Tiefhusener Verwahrerin), Urrach (halborkischer Schmied), Vitario Shoy'Rina (Agent der Hand Borons)



ЇУМІНКА ЛІНІЄФ

НОРБАРДИСЧЕ ХАЃДЛЕРІН ІМ ДІЕНСТЕ ДЕС ХАНДЕЛШАУСЕ СТОЕРРЕБРАНДТ

НІПТЕРГРУП

Die Norbardin *Juminka Linjeff* wurde in Riva geboren, wo sich ihre Sippe vor einigen Generationen niedergelassen hat. Von Kindesbeinen lernte sie das Handeln wie auch den Umgang mit den verschiedenen Kulturen. Schnell zeigte sich, dass sie einiges Geschick für das Feilschen besaß, wobei ihr hübsches Aussehen ihr zusätzlich von Nutzen war. Sie selbst fühlte sich eher zu Glücksspielen hingezogen und büchste immer wieder von zu Hause aus, um in verschiedensten Tavernen dem Spiel zu frönen.

Schnell genüßten Juminka Spiele um ein paar Kreuzer nicht mehr und da sie ein glückliches Händchen für Würfel und Karten hatte, brachte sie bald klingende Münze von ihren Ausflügen mit. Die Einsätze wurden immer höher und bald fand sie sich in verqualmten Hinterzimmern wieder, wo um größere Summen gespielt wurde. Aber hier waren auch die Spieler besser. So kam es wie es kommen musste – trotz ihres Glücks verlor sie häufiger, als sie gewann. Dadurch kam sie in die Bedrängnis Geld beschaffen zu müssen und so landete Juminka schließlich im Viertel Undere Wyk, wo sie in zwielichtigen Tavernen spielte und auch mit dem einen oder anderen Herren auf sein Zimmer ging, wenn sie ihren Einsatz nicht mehr bezahlen konnte.

Doch Juminka wurde immer besser und hatte bald genügend Gold angesammelt, um auch kleinere Pechsträhnen verkraften zu können. Inzwischen waren ihrer Familie ihre Spielsucht aufgefallen und Juminkas Umgang ein Dorn im Auge. Schließlich brachte die Muhme der Sippe sie im befreundeten Handelskontor Stoerrebrandt unter, wo *Bärmund Erbarmer* das Mädchen unter seine Fittiche nehmen sollte. Er unterrichtete Juminka im Handel und Verhandeln – speziell für den Umschlag großer Waren. Doch Juminkas Leidenschaft für das Spiel hielt sich hartnäckig und sie schlich sich immer wieder verkleidet in die Taverne *Neue Zeit* in der Underen Wyk, wo sie sich inzwischen mit *Ludovico Heusinger* angefreundet hatte, der ihre Eskapaden deckte und ihr auch schon das eine oder andere Mal mit ein Kleingeld aushalf. Dabei spekulierte er vor allem darauf, die hübsche Frau auf sein Lager zu bekommen. Bis heute hat sie es verstanden, Ludovicos Hilfe anders zu vergelten, wie zuletzt bei der Wahl zum Stadtrat. Dabei ging sie mit ihrer ganzen Überzeugungskraft für ihn auf Stimmenfang war.

Auf Handelsreisen besucht sie gern einschlägige Spielhäuser oder Tavernen um ihrem Laster nachzugehen und setzt dabei bisweilen auch Stoerrebrandtsches Geld ein, wenn ihr eigenes zur Neige geht. Bisher konnte sie es immer wieder beschaffen, so dass die Unterschlagungen noch nieman-

dem aufgefallen sind. Seit *Vanjescha Stoerrebrandt* nach Riva versetzt wurde hat sich zwischen den beiden Frauen eine freundschaftliche Konkurrenz entwickelt und so ziehen sie des Nachts häufig zusammen los und wetten vorher darauf, wer wohl mehr Geld an einem Abend gewinnen kann. So hat Juminka nun zum Ärger von Bärmund eine Fürsprecherin im Kontor, die ihre Spielleidenschaft deckt und in Schutz nimmt. Vanjescha möchte ihr gerne zu einer Heirat in die Familie Stoerrebrandt verhelfen während Juminkas Familie sie lieber in die norbardische Sippen-Ehe aufnehmen möchte. Sie selbst hat sich noch nicht entschieden und versucht alle beteiligten Parteien noch etwas hinzuhalten.

ВЕСЕНСЗÜGE

Einer Karten- oder Würfelpartie nie abgeneigt, weiß ihre weiblichen Vorzüge geschickt zu ihrem Vorteil einzusetzen, durchsetzungsfähige Verhandlungspartnerin.

ЛЕБЕНСЛАУФ

- 1006 BF: Geboren in einer Norbardensippe in Riva.
- 1018 BF: Ihre Spielleidenschaft entfaltet sich.
- 1020 BF: Beginn einer Lehre bei Stoerrebrandt.
- 1025 BF: Einstellung als Handelsassistentin im Stoerrebrandt-Kontor.
- ab 1029 BF: Juminka wird verstärkt auf Handelsfahrten geschickt, wo sie im Namen des Kontors Waren an- und verkauft.

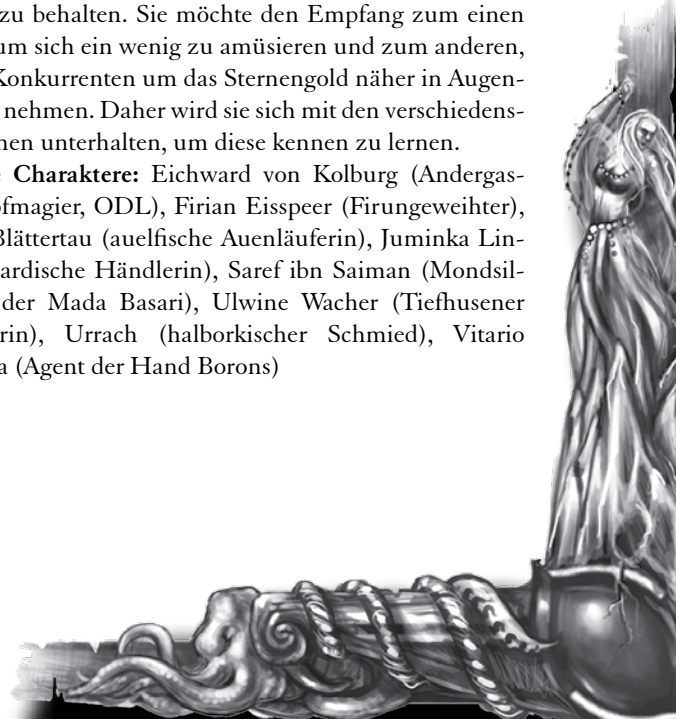
ВЕРБІНДУНГЕН

Bärmund Erbarmer (Leiter des Stoerrebrandt-Kontors in Riva), Vanjescha Stoerrebrandt (Vertreterin der Familie Stoerrebrandt in Riva), Ludovico Heusinger (Besitzer des *Neue Zeit* in Riva), Marwik Gurmüt (Spieler aus dem *Neue Zeit* in Riva)

ЇУМІНКА ІН КӨПІГСПІЕЛ

Juminka wird von Bärmund Erbarmer nach Tiefhusen geschickt, um hier einige Stücke Sternengold für das Handelshaus Stoerrebrandt zu erwerben und die Konkurrenz im Auge zu behalten. Sie möchte den Empfang zum einen Nutzen, um sich ein wenig zu amüsieren und zum anderen, um ihre Konkurrenten um das Sternengold näher in Augenschein zu nehmen. Daher wird sie sich mit den verschiedensten Personen unterhalten, um diese kennen zu lernen.

Beteiligte Charaktere: Eichward von Kolburg (Andergaster Kampfmagier, ODL), Firian Eisspeer (Firungeweiter), Iannara Blättertau (auelfische Auenläuferin), Juminka Linjeff (norbardische Händlerin), Saref ibn Saiman (Mondsilberwesir der Mada Basari), Ulwine Wacher (Tiefhusener Verwahrerin), Urrach (halborkischer Schmied), Vitario Shoy'Rina (Agent der Hand Borons)





SAREF İBN SAİMAN

MONDSILBERWESİR DER MADA BASARI

Mit Dank für die Anregungen und Ausarbeitung an Felix Köllner und Michael Neumann.

HINTERGRUND

Als jüngster Sohn in einer Familie mit aufstrebenden Politikern und Wissenschaftlern musste sich *Saref* nie um Geld sorgen und war mit seiner unwichtigen Rolle als Nesthäkchen vollends zufrieden. Doch der launenhafte und richtungslose Lebenswandel des Jungen veranlasste seinen Vater, *Jashan Tilténbrugger*, dazu, ihm alle Geldmittel zu streichen und ihn vor die Wahl zu stellen: Entweder er nähme die Position als Schreiber im Dienste der Mada Basari an oder man würde ihn nie wieder mit auch nur einem Heller unterstützen. Wütend, aber aus Sorge um seinen Lebensstil, kam er den Forderungen seines Vaters nach und entdeckte zu seiner Überraschung, dass ihn die Arbeit der Händlerorganisation zu faszinieren begann. Erstmals verfolgte er mit Eifer und Freude eine Tätigkeit und arbeitete sich schnell zu einflussreicheren Posten hoch. Nachdem er sich mehrfach vor den kritischen Augen *Sybia von Zorgans* bewiesen hatte, ernannte sie ihn zum neuen Mondsilberhadjin Baburins und entsandte ihn dorthin, mit dem Hintergedanken, er möge vielleicht etwas die Wogen zwischen dem Herrscherhaus und den Mada Basari glätten. Um sich von dem Erbe seiner Familie zu distanzieren, änderte er seinen Namen zu „ibn Saiman“, zu Ehren eines berühmten Mondsilberwesirs der Mada Basari. Dem etwas dicklichen Tulamiden mag man kaum zutrauen, dass er auf den Straßen einen ebenso effizienten Agenten abgibt, wie er seine offizielle Position in der Mada Basari ausfüllt. Mittlerweile hat er sich für seine Vorgesetzten unverzichtbar gemacht und wird normalerweise nur mit delikaten und herausfordernden Aufträgen betraut. Nachdem seine Vorgesetzte aus Baburin unter mysteriösen Umständen verschwand, wurde ihm die vorläufige Position des Mondsilberwesirs übertragen, was ihm aber nicht zu einem angenehmen und ruhigen Lebensstil sondern viel mehr viele politisch orientierte Reisen einbrachte.

ZITATE

- ☞ Nachdem seine Kleidung etwas knitterte und ein wenig Staub abbekommen hatte: „Ach nein. Verzeiht, aber so kann ich mich nicht blicken lassen. Wo kann ich mich neu einkleiden?“
- ☞ „Euer Lächeln, werde Dame, wird sicherlich jede Zunge lösen.“

WESENSZÜGE

Findet die Verwendung von Giften unphexisch. Geht jedem noch so kleinen Gerücht (und meist auch erfolgreich) nach.

LEBENS LAUF

- ☞ **1006 BF:** Geboren in Zorgan.
- ☞ **1026 BF:** Verpflichtung bei den Mada Basari.

☞ **1030 BF:** Versetzung auf die Position des Mondsilberhadjin Baburins.

☞ **1035 BF:** Auf der Hochzeit der Baburiner Fürstenfamilie deckt er eine oronische Verschwörung gegen das Fürstenhaus auf und hilft bei der Vernichtung der Ach al’Jähangîr (Bruderschaft der Eroberer), einem von Belkelel beeinflussten Levthan.Kult. Hinter den Ereignissen vermutet er seine ehemalige Vorgesetzte Shahane ay Zedrakkin, kann ihr dies aber nicht nachweisen (Abenteuer **Schleierspiel**). Ernennung zum Mondsilberwesir Baburins.

VERBİNDUNGEN

Fürstenhaus Revennis von Baburin, Ishannah al’Kira (Schwertmeisterin), Salamon ibn Dafar (Mondsilberwesir von Elburum), Mada Basari, Sybia al Nabab (Mondsilbersultana)

SAREF İN SCHLEIERSPIEL

Als Bindeglied zwischen Mada Basari und dem Fürstenhaus ist es seine Pflicht an der Hochzeit teilzunehmen, doch sorgen ihn mittlerweile auch die wirren Gerüchte auf den Straßen, die manchmal sogar von einem Putsch gegen den Herrscher flüstern. Generell ist er bemüht, die Stimmung in der Stadt wieder zu beruhigen und eventuelle Eskalationen hinter den Kulissen nicht nach außen dringen zu lassen oder am besten gleich zu verhindern.

Beteiligte Charaktere: Aischanka saba Nedimara (Balayan nach al’Kira, aranische Schwertgesellin), Hierion Berliand (Hofmagier in Baburin, Absolvent der Schule der Austreibung), Marwamir von Revennis (Krieger vom Keshal Hashinnah zu Baburin), Rowin von Perricum (Rondrageweiheter aus Perricum), Saref ibn Saiman (Mondsilberhadjin der Mada Basari), Sharan Tarefsun ash’Yakuban (Rahjageweiheter aus Zorgan), Yamira as-Sarjaban (Schöne der Nacht, Harani von Shara), Vitario Shoy’Rina (Diplomat Al’Anfas)

SAREF İN KÖNIGSSPIEL

Saref wurde von der Mada Basari ausgeschiedt, um im hohen Norden etwas von dem zum Verkauf stehenden Sternengold zu erwerben. Dabei ist er vor allem auf der Suche nach Stücken, in denen noch ein wenig vom göttlichen Wirken erhalten geblieben sein mag (konkret sucht er nach Eternium), und befugt, so weit zu gehen, wie es Phexens Regeln erlauben, um in den Besitz dieses Metalls zu kommen. Auf dem Empfang möchte er sich vor allem amüsieren und von den unbekanntenen Leckereien des hohen Nordens probieren.

Beteiligte Charaktere: Eichward von Kolburg (Andergaster Kampfmagier, ODL), Firian Eisspeer (Firungeweiheter), Iannara Blättertau (auelfische Auenläuferin), Juminka Linjeff (norbardische Händlerin), Saref ibn Saiman (Mondsilberwesir der Mada Basari), Ulwine Wacher (Tiefhusener Verwahrerin), Urrach (halborkischer Schmied), Vitario Shoy’Rina (Agent der Hand Borons)



ULWINE WACHER VERWAHRERIN AUS TIEFHUSEN

HINTERGRUND

Ulwine Wacher wurde 995 BF als Tochter von *Joswin* und *Wulinde Wacher* in Tiefhusen geboren, wo sie bei ihrer Mutter lebte, da der Vater als Verwahrer häufig durch das Land reiste. Trotzdem wurde er zum Helden ihrer Kindheit und wann immer er zu Hause war musste er ihr von seinen Reisen erzählen, von den Menschen, denen er geholfen hatte und den Räubern, die er zur Strecke gebracht hatte.

So wuchs mit den Jahren ihr Wunsch selbst Unschuldige zu beschützen und Räuber zu bestrafen und seit ihrem zehnten Lebensjahr begleitete sie manchmal ihren Vater auf seinen Reisen und ließ sich von ihm viel über das Recht und den Kampf erklären.

An ihrem 13. Geburtstag trat sie der Stadtwache von Tiefhusen bei, wollte zunächst in der Stadt für Recht und Ordnung zu sorgen und eine gute Wache werden, um sich anschließend für die Ernennung zur Verwahrerin zu empfehlen. So machte sie ihren Lehrern viel Freude, lernte sie doch eifrig und schnell und zeigte einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn.

Doch noch bevor sie überhaupt in die Reihen der Stadtwachen aufgenommen wurde, fegte der Orkensturm über das Land und sie verteidigte zusammen mit den anderen Gardisten zunächst die Stadt und dann die königliche Burg, wobei sie vielen Bürgern auf dem Weg dorthin behilflich war und so dem einen oder anderen das Leben rettete, wenn er zu langsam war.

Nach dem Frieden mit den Orks musste der König seine Stadtwache deutlich reduzieren und so machte sie sich als Söldnerin auf eigene Rechnung daran, die Rechtschaffenden vor den Orks und menschlichen Räubern zu beschützen.

In den drei Jahren, die sie dieser Tätigkeit nachging, erwarb sie sich den Ruf loyal und absolut unbestechlich zu sein und verdiente sich die Dankbarkeit von so manchem Handelsherren, dessen Wagenzug sie beschützte.

1014 BF sprach *Ulwine* bei König *Arion III.* vor, nachdem ihr zu Ohren gekommen war, dass er immer noch Verwahrer ernennt. Aufgrund ihres guten Rufes konnte sie schon bald das Ernennungsschreiben in den Händen halten und reist seitdem als *Svellterin* durch das Land und hat sich in den letzten Jahren auch den Respekt der Orks als gute Kämpferin verdient. Inzwischen hat sie gelernt, den Orks gegenüber als Mann aufzutreten, um entsprechend respektiert zu werden. In solchen Fällen nennt sie sich *Ulwin* und mittlerweile hat sie sich an diesen Namen so sehr gewöhnt, dass sie ihn häufig auch unter Menschen benutzt.

WESENSZÜGE

Ruhig und besonnen strebt sie stets nach Gerechtigkeit und der Bestrafung von Menschen und Orks, welche in ihren Augen ein Verbrechen begangen haben.

LEBENS LAUF

- 995 BF: Geboren in Tiefhusen.
- ab 1005 BF: Begleitet ihren Vater auf seinen Reisen.
- 1008 BF: Beginn ihrer Ausbildung in der Stadtwache.
- 1011 BF: Nach dem Orkensturm und der Besetzung der Stadt muss sie die Stadtwache verlassen und wird zur Söldnerin, die Reisenden Schutz bietet.
- 1014 BF: Nachdem bekannt wird, dass *Arion III.* immer noch Verwahrer ernennt reist sie zu ihm und erhält das Ernennungsschreiben.
- ab 1014 BF: Als *Svellterin* im *Svellttal* unterwegs.

VERBINDUNGEN

Wulinde Wacher (Mutter in Tiefhusen), *Arion III.* von *Westak-Tiefhusen* (König Tiefhusens, Lehnsherr; hat sie ernannt und schätzt ihre Arbeit), *Cella Honorald* (Kommandantin der Stadtwache von *Lowangen*), *Vitus Gelringer* (Wirt von *Firuns Gruß* in Tiefhusen), *Runhild Hermertal* (Waffenhändlerin aus Tiefhusen)

ULWINE IN KÖNIGSSPIEL

Ulwine wird von *Arion III.* zum Empfang geladen, um sie zu ehren und den angereisten Gästen zu demonstrieren, dass er in seinem Einflussbereich für Ruhe und Ordnung sorgt. Da sie sich ihm verpflichtet fühlt und sich auch auf einen ruhigen und angenehmen Abend freut geht sie zur Festlichkeit.

Beteiligte Charaktere: *Eichward* von *Kolburg* (Andergaster Kampfmagier, ODL), *Firian Eisspeer* (Firungeweiter), *Iannara Blättertau* (auelfische Auenläuferin), *Juminka Linjeff* (norbardische Händlerin), *Saref ibn Saiman* (Mondsilberwesir der *Mada Basari*), *Ulwine Wacher* (Tiefhusener Verwahrerin), *Urrach* (halborkischer Schmied), *Vitario Shoy'Rina* (Agent der *Hand Borons*)





URRACH HALBORKISCHER WAFFENSCHMIED VON TIEFHUSEN

HINTERGRUND

Urrach wurde von einer menschlichen Sklavin der *Drughash* im *Thasch* geboren. Schon von klein auf musste er spüren, dass er als minderwertig galt, und alle auf ihn heruntersahen. Er wurde oft geschlagen und entging bösen Streichen oft nur durch seine Vorahnungen von Gefahr. Dabei wurden ihm mehrfach die Nase und der Kiefer gebrochen sowie mehrere Zähne ausgeschlagen, was ihn nicht gerade zu einer hübschen Erscheinung gemacht hat. Er zog er sich immer mehr zurück und wurde zu einem Einzelgänger, der lieber Dinge erschuf als mit den anderen Orks zu raufen. Manchmal verschwand er für einige Tage im Wald, wenn seine Ahnungen ihm sagten, dass es gerade zu gefährlich zwischen den anderen war.

Als schließlich der Frühling anbrach und damit die Zeit seiner Mannbarkeitsprüfung nahte, wollte keine der ausgesandten Gruppen ihn in ihren Reihen haben und er zog alleine in die Welt hinaus. Er erreichte die ersten Städte und traf zum ersten Mal in seinem Leben Menschen, die keine Sklaven waren und Orks anderer Stämme, die mit ihnen zusammenlebten. Fasziniert beobachtete er dies zunächst versteckt und fühlte sich besonders zu den Schmieden der *Burrkuzk* hingezogen.

Eines Tages verfolgte er einen der *Drasdech* des Stammes, auf der Suche nach gutem Erz. Hier wäre der Schmied beinahe von einem fallenden Baum erschlagen, doch *Urrach* rettete ihm durch sein Gefahrengespür das Leben. Als Dank nahm *Urgazz*, der *Drasdech*, ihn als Lehrling auf und unterrichtete ihn in der Schmiedekunst. Wenn er bei seinem Lehrmeister doch sehr glücklich war, wollte er sich vor den *Drughash* beweisen und zog nach über fünf Jahren zurück zu seinem Stamm – mit einem selbstgeschmiedeten Hammer als Trophäe der Mannbarkeitsprüfung.

Als der als tot geglaubte *Urrach* zurückkam, wurde er verwundert aufgenommen und in die Kaste der *Drasdech* eingestuft, denn seine Trophäe respektierten sie. Aber trotzdem gehörte er niemals ganz zu ihnen. Die *Drasdech* neideten ihm sein Wissen, seine Fähigkeiten als auch die Ausbildung und die *Khurkach* sahen in ihm nur einen Handlanger, der nach ihren Wünschen zu spüren hatte. Sobald er ihnen widersprach, schlugen sie ihn oder forderten ihn zum Duell, was er immer ablehnte. So musste er ihnen Waffen fertigen, um Wiedergutmachung zu leisten.

Enttäuscht und auf der Suche nach einer Gemeinschaft die ihn akzeptierte, machte er sich zwei Jahre später auf den Weg in die Städte, wo Orks und Menschen zusammenleben. Nachdem er *Lowangen* umgangen hatte, zog er weiter nach

Tiefhusen und ließ sich dort nieder, da ihm die Orks vom Stamm der *Gravachai* ob ihrer Verehrung für *Gravesh* eine gewisse Achtung entgegen brachten. Die *Khurkach* schätzten seine Arbeiten und bald hatten sich auch die Menschen an ihn gewöhnt, da er sich Mühe gab, ihre Gebräuche nachzuzahlen und zu beachten. Endlich hatte er einen Platz zum Leben gefunden, wo akzeptiert wird und sogar als Beispiel des guten Zusammenlebens und der Anpassung von Orks galt – auch wenn ihm letzteres eher unangenehm ist.

WESENSZÜGE

Sehr vermenschlichter Ork, lebt allein für sein Handwerk und sieht Krieg oder Kämpfe nicht als seinen Weg. Das friedliche Zusammenleben von Orks und Menschen ist die Grundlage seines Lebens und er bemüht sich um den Erhalt des Friedens.

LEBENS LAUF

- ☉ **1011 BF:** Geboren im Orkstamm der *Drughash*.
- ☉ **Frühling 1021 BF:** Bricht alleine zur Mannbarkeitsprüfung auf.
- ☉ **Herbst 1021 BF:** Beginn seiner Lehre bei *Urgazz*.
- ☉ **Spätsommer 1026 BF:** Rückkehr von der Mannbarkeitsprüfung.
- ☉ **1028 BF:** Verlässt die *Drughash* und beginnt die Wanderung durch das *Svellttal*.
- ☉ **1030 BF:** Ansiedlung in *Tiefhusen*.

VERBINDUNGEN

Königsfamilie *Tiefhusen* (schätzen ihn als Vorzeige-Ork), *Runhild Hermertal* (erteilt ihm bisweilen Aufträge zur Reparatur oder für orkische Kunden), *Aikach* (*Khurkach* aus dem örtlichen Kastell, guter Kunde), *Urgazz* (Lehrmeister, *Drasdech* bei den *Burrkuzk*), *Bargold Reimer* (Nachbar und Freund mit dem er bisweilen etwas trinken geht und der ihm viel über die Menschen beibringt)

URRACH IM KÖNIGSSPIEL

Zum königlichen Empfang wurde er als „vorbildlich integrierter“ Ork und Beispiel des friedlichen Zusammenlebens eingeladen. Um guten Willen zu zeigen und die menschlichen Traditionen zu ehren folgt er der Einladung, auch wenn er sich auf diesem Zusammentreffen nicht wohl fühlt.
Beteiligte Charaktere: *Eichward* von *Kolburg* (*Andergaster* Kampfmagier, ODL), *Firian Eisspeer* (*Firungeweiheter*), *Iannara Blättertau* (*auelfische* *Auenläuferin*), *Juminka Linjeff* (*norbardische* *Händlerin*), *Saref ibn Saiman* (*Mondsilberwesir* der *Mada Basari*), *Ulwine Wacher* (*Tiefhusener* *Verwahrerin*), *Urrach* (*halborkischer* *Schmied*), *Vitario Shoy'Rina* (*Agent* der *Hand Borons*)



VITARIO SHOY'RINA DIPLOMAT AL'ANFAS UND AGENT DER HAND BORONS

Mit Dank für die Anregungen und Ausarbeitung an Markus Quodt und Philipp Neitzel.

HINTERGRUND

Aufgewachsen im Schatten seiner reichen Verwandten, während er nur aus einem der einflusslosen Zweige der Familie stammte, hätte den jungen Mann eigentlich verbittern oder zumindest neidisch machen müssen. Doch er fand schon früh im bedingungslosen Glauben an Boron sein Schicksal, zufrieden mit dem was er zu Ehren des Rabenfürsten erreichen könnte. So verbrachte er viel Zeit in Al'Anfa, der Schwarzen Perle des Südens, und diente aufopferungsvoll und ohne Kompromisse in der Stadt des Schweigens seinem Gott. Die Intelligenz des jungen Mann, seine absolute Loyalität und natürlich sein familiärer Hintergrund zogen die Aufmerksamkeit an höchster Stelle auf sich. Zunächst mit einigen kleineren diplomatischen Aufträgen betraut, reiste Vitario bald auch in größeren Missionen der Rabenkirche durch die Lande und erwies sich als herausragender Diplomat und Spitzel auf Aufträge Al'Anfas.

Als er eines Abends eine schwarze Rabenfeder auf seinem Bett wiederfand und daraufhin von der Hand Borons rekrutiert wurde, hätte die Meuchlerorganisation kaum einen loyaleren Agenten als Vitario gewinnen können. Auch wenn sich seine Aufgabe vielmehr auf das Ausspionieren der Feinde und Freunde der Schwarzen Allianz beschränkt, ist er mittlerweile im Überbringen der Gunst Borons ebenso geübt, wie auf dem diplomatischen Parkett. Da er in seiner Position als Diplomat an vielen Adelshöfen bekannt ist, muss er bei seinen Aufträgen noch mehr Sorgfalt aufwenden, als ohnehin von Nöten wäre.

ZITATE

☞ „Ihr habt Al'Anfas Hilfe.“

WESENSZÜGE

Spricht von sich selbst häufig als „Al'Anfa“. Zögert nie zu töten. Grenzenlose Loyalität gegenüber Boron und dessen Vertretern auf Dere.

LEBENS LAUF

- ☞ **1004 BF:** Geboren in Mirham.
- ☞ **1018 BF:** Dienst im Tempel des Schweigens in Al'Anfa.
- ☞ **1026 BF:** Diplomaten-tätigkeiten in Südaventurien, den Tulamidenlanden und Aranien.
- ☞ **1032 BF:** Rekrutierung durch die Hand Borons.
- ☞ **1035 BF:** Auf der Hochzeit der Baburiner Fürstenfamilie deckt er eine oronische Verschwörung gegen das Fürstenhaus auf und hilft bei der Vernichtung der Ach al'Jähangîr (Bruderschaft der Eroberer), einem von Belkelel beeinflussten Levthankult (Abenteurer **Schleierspiel**).

VERBINDUNGEN

Amira Honak (Borongeweichte, Tochter des Patriarchen), Arianna von Pfiffenstock-Ruchin (Anführerin des Heer der Gerechten), Hand Borons, Fürstenhaus Revennis von Baburin, Königshaus Mirham, Familie Shoy'Rina, Sannah Wilmaan (Borongeweichte, Meisterin der Verborgenen Schriften in Al'Anfa), Themodates von Shoy'Rina (Großcousin, König von Mirham)

VITARIO IM SCHLEIERSPIEL

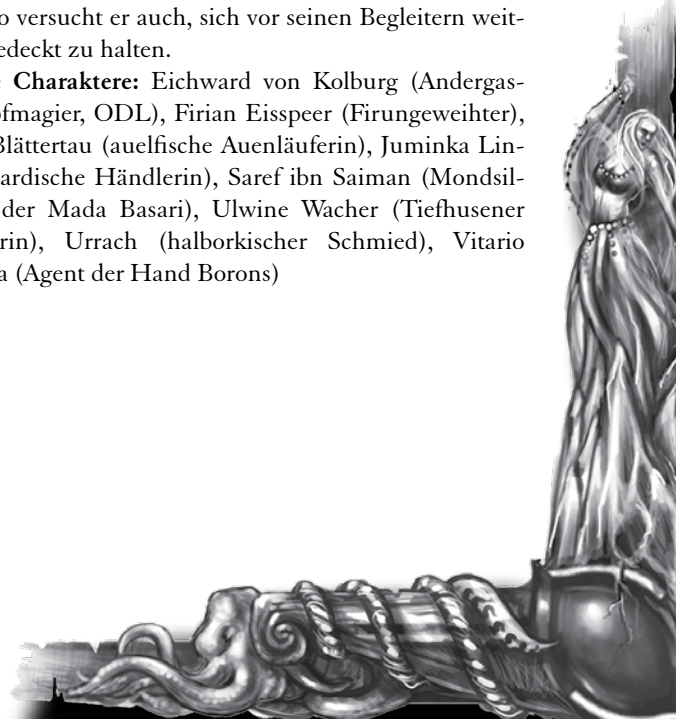
Die Hochzeit als Vorwand für eine kleine Stippvisite in Aranien ausnutzend, hält er die Augen und Ohren nach ungewöhnlichen Vorkommnissen und potenziellen neuen Verbündeten für Al'Anfa offen. Vor allem eine engere Zusammenarbeit mit der Mada Basari wäre für Al'Anfa besonders interessant und so hofft Vittario, hier einen guten Kontakt zu einem der Mondsilberwesire oder seiner Assistenten zu knüpfen.

Beteiligte Charaktere: Aischanka saba Nedimara (Balayan nach al'Kira, aranische Schwertgesellin), Hierion Berliand (Hofmagier in Baburin, Absolvent der Schule der Austreibung), Marwamir von Revennis (Krieger vom Keshal Hashinnah zu Baburin), Rowin von Perricum (Rondrageweiheter aus Perricum), Saref ibn Saiman (Mondsilberhadjin der Mada Basari), Sharan Tarefsun ash'Yakuban (Rahjageweiheter aus Zorgan), Yamira as-Sarjaban (Schöne der Nacht, Harani von Shara), Vitario Shoy'Rina (Diplomat Al'Anfas)

VITARIO IM KÖNIGSSPIEL

Vitario wurde aus der Stadt des Schweigens ausgesandt um sowohl einige Stücke Sternengold zur Ehre Borons zu erwerben wie auch die aktuellen politischen Gegebenheiten zu prüfen, ob es sich lohnt hier in die Königsfamilie einzuheiraten. Dazu soll er für die Hand Borons herausfinden, ob ein Agent hier mit Mordaufträgen an Orks rechnen könnte und ob die Menschen sich die Dienste der Hand leisten können. In seinem Gefolge finden sich Spitzel und Abgesandte verschiedenster Grandenfamilien, die alle entweder selbst Sternengold erwerben oder aber den Heiratsmarkt prüfen wollen. So versucht er auch, sich vor seinen Begleitern weitgehend bedeckt zu halten.

Beteiligte Charaktere: Eichward von Kolburg (Andergaster Kampfmagier, ODL), Firian Eisspeer (Firungeweiheter), Iannara Blättertau (auelfische Auenläuferin), Juminka Linjeff (norbardische Händlerin), Saref ibn Saiman (Mondsilberwesir der Mada Basari), Ulwine Wacher (Tiefhusener Verwahrerin), Urrach (halborkischer Schmied), Vitario Shoy'Rina (Agent der Hand Borons)





DER ZORN DES SATVUL

SIGNORA ELISSA DI BIRÉT ORCHIDEENZÜCHTERIN AUS DRÔL

HINTERGRUND

Elissa di Birét wurde als Tochter von *Silvolio* und *Eolane di Birét* in der Nähe von Aldyra bei Vinsalt geboren. Als Einzelkind genoss sie die volle Aufmerksamkeit und Zuwendung ihrer Eltern. Ab ihrem fünften Lebensjahr wurde sie von einem Privatlehrer in Tanz, Etikette, Reiten, aber auch im Fechten unterrichtet. Im Alter von 13 Jahren wurde sie zu Verwandten in Vinsalt geschickt, um eine Ausbildung an der *Academia Horasiana* zu beginnen. Auch in der besseren Vinsalter Gesellschaft fasste die hübsche, wohlgezogene und freundliche junge Dame schnell Fuß und wurde von vielen Verehrern umgarnt.

Doch sie verliebte sich unsterblich in *Laregio Sastana*, einen aus Drôl stammenden Scholar des Anatomischen Institutes, der sich vor allem der Heilwirkung von verschiedenen Pflanzen widmete. Die beiden wurden ein heimliches Liebespaar, obwohl er weit unter ihrem Stand war. Von seinen Expeditionen in die Sümpfe bei Drôl oder den Dschungel des Südens brachte er zahlreiche Pflanzen mit. Elissa versorgte diese und begann mit der Züchtung besonderer Arten, wobei ihr besonders die Orchideen am Herzen lagen. Ihr ganzer Stolz war die *Schöne Elissa*, eine neue Art, von der ihr Geliebter nur ein einziges Exemplar beim Loch Harodrôl gefunden und das er nach ihr benannte hatte.

Nach ihrem Abschluss wollte das junge Paar seine Liebe öffentlich machen und heiraten. Vorher wollte der junge Scholar aber noch eine Expedition in den Süden leiten, von deren Ergebnissen er sich größere finanzielle Mittel erhoffte, um ihr einen angemessenen Lebensstandard bieten zu können. Die Expedition blieb jedoch im Dschungel verschollen und nach einem Jahr des Wartens kehrte Elissa zu ihren Eltern zurück. Schließlich heiratete sie auf Drängen ihrer Eltern *Phecanos Domatil*, den Sohn eines angesehenen Vinsalter Händlers. Beide verstanden sich sehr gut, ohne sich jedoch wirklich zu lieben. Ihre außerehelichen Techtelmechtel behandelten beide diskret, denn sie waren sich in Respekt und Freundschaft verbunden. So entwickelte sich Elissa zu einem angesehenen Mitglied der Vinsalter Gesellschaft und neben einer kleinen Lehrtätigkeit an der *Academia Horasiana*, widmete sie sich nur noch der Züchtung von Orchideen, die sie an ihre große Liebe erinnerten.

Als *Phecanos* bei einem großen Brand umkam, dem auch all ihre Pflanzen zum Opfer fielen, beschloss sie sich der Unwegsamkeit des Dschungels zu stellen und die Symbole ihrer Liebe wiederzubeschaffen. Als Ausgangspunkt für ihre Expeditionen wählte sie ein kleines Häuschen in der Heimat ihrer großen Liebe – in Drôl. Seitdem ist sie in den Sümpfen von Loch Harodrôl auf der Suche nach Orchideen und selbst die

Siedlungen der Chirakah kennen mittlerweile die energische Horasierin mit dem weißen, orchideengeschmückten Hut.

WESENSZÜGE

Gebildet. Standesbewusst aber freundlich. Gute Erziehung und Etikette würde sie nie vergessen selbst fernab der Zivilisation nicht. Streng zu sich selbst. Erinnert sich trotz der Wahrung der horasischen Etikette daran, dass sie wahres Glück nur dort fand, wo es ihr die Etikette verboten hätte.

LEBENS LAUF

- ☞ 997 BF: Geboren in der Nähe von Aldyra
- ☞ 1002-1010 BF: Erziehung durch Privatlehrer
- ☞ 1010-1017 BF: Ausbildung an der *Academia Horasiana*
- ☞ 1017 BF: Abschluss an der *Academia Horasiana* als Historikerin
- ☞ 1018 BF: Rückkehrer zu ihren Eltern
- ☞ 1020 BF: Heirat mit *Phecanos Domatil*
- ☞ 1020-1029 BF: Leben in Vinsalt
- ☞ 1028 BF: Tod ihres Ehemannes
- ☞ 1029 BF: Umzug nach Drôl

VERBINDUNGEN

Elissa pflegt freundschaftliche Kontakte zu vielen Mitgliedern der Drôler Oberschicht, ohne tiefere Freundschaften zu haben. Sie ist schließlich nicht wegen der guten Gesellschaft in Drôl.

MOTIVATION

Elissa ist gerade von einer Expedition vom Loch Harodrôl zurückgekehrt und hat eine neue Orchideenart gefunden, die der verlorenen *Schönen Elissa* sehr ähnelt. Sie nimmt an den Rahjawochen mit einem Gefühl tiefer Dankbarkeit teil, da sie den Fund der Orchidee für einen Wink der Göttin hält, wieder neu zu beginnen und wieder intensiver am Leben teilzuhaben. Außerdem würde sie von der Fürstenfamilie gerne die Erlaubnis erhalten, die neue Orchideenart und einige ihrer besonderen Züchtungen in den Hängenden Gärten zu pflanzen und mit den vorhandenen Orchideen zu kreuzen.

WOHNORT

Elissa besitzt ein Haus westlich des Phextempels in Oberdrôl.

BESITZ

Elissa verfügt in Drôl über alles, was sie für ihre Suche nach der *Schönen Elissa* benötigt. Das Vermögen ihres verstorbenen Gatten ermöglicht es ihr, einen nicht opulenten aber ihrem Stand angemessenen Lebensstil zu führen. Ihr Haus in der Nähe des Phextempels ist nicht groß, aber ihr reicht es, um Blumen zu züchten und ihre Expeditionen in die Sümpfe zu organisieren.



BETEILIGTE CHARAKTERE IN DER ZORN DES SATUVL

Hakim al'Ahmad (Kuriositätenhändler), Lessandro Rosentreu (Rahjageweiter), Orelio Bosvani (Alchimist), Phedro ya Costermana (Krieger, Graf von Tolfana), Sandro D'Orio (einflussreicher Kaufmann), Elissa di Birét (adlige Orchideenzüchterin), Thalio Scarpone (Therbûnit), Tscha-Wa-Po (Hauptmann der Chirakis)

WISSEN ÜBER DIE ANDEREN CHARAKTERE

☞ **Phedro ya Costermana:** Der uneheliche Sohn und Abgänger der Kriegerakademie in Neetha wird als offizieller Nachfolger der Fürstin gehandelt. Gerüchten zufolge überlegt die Fürstin ihn mit einer guten Partie aus dem alteingesessenen Drôler Adel zu vermählen. Vom dem jungen Fürstensohn hört man aber nicht immer Gutes in der Öffentlichkeit und in gewissen Kreisen werden seine pikanten Ausschweifungen bewundert.

☞ **Thalio Scarpone:** Den hilfreichen und aufopferungsvollen Therbûniten kennt sie bereits seit längerem. Der versierte Pflanzenkundige kennt die *Schöne Elissa* zwar nicht, hat ihr jedoch viel Wissenswertes über die Gegend um Drôl herum erzählen können. Seine aufopferungsvolle Hilfe bei ihrer Suche beeindruckt *Elissa* durchaus.

☞ **Orelio Bosvani:** Zu dem Alchimisten aus dem Hafenviertel hat sie bisher nur einmal Kontakt gehabt, als sie bei ihm versuchte Orchideenöl zu erstehen. Sie hofft, über seine Quellen an neue Sorten gelangen zu können. Bislang hat er sich jedoch nicht als hilfreich erwiesen, doch man sagt ihm weitreichende Beziehungen nach.

☞ **Tscha-Wa-Po:** Er wurde ihr vor kurzem als einer der besten Späher und Wildniskenner der Umgebung empfohlen, wenngleich sie seine Hilfe noch nicht in Anspruch nehmen musste.

WISSEN ÜBER WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DRÔLS

☞ **Fürstin Alrigia ya Costermana:** Die ehemalige Condottiera ist seit 1029 BF Fürstin von Drôl, gilt als eine der besten Duellantinnen des Horasreich und regiert mit eiserner Hand vor allem gegen die alteingesessenen Adligen. Das Volk hat sie sich geschickt mit der Lockerung einiger Gesetze und ihrem natürlichen Charme gewogen gemacht.

☞ **Admiral Bender ya Costermana:** Der Efferdgeweihte und Befehlshaber der Drôler Flotte ist der Bruder der Fürsten und als mörderischer Boxkämpfer berüchtigt.

☞ **Fildôrn Cerastelli:** Einflussreichster Kontrahent der Fürstin ist der gerissene Handelsmagnat Fildôrn, der als Lokalpatriot und Sprecher des Senats sehr offenkundig die Entmachtung seines Ältestenrates kritisiert.

☞ **Arestas de Torreano:** Weithin bekannt und berüchtigt ist der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak, dem man Verbindungen zum verhassten Mengbilla als auch der Borbaradkirche nachsagt.

☞ **Goldene Maisblüte:** Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist die Chirakah *Il-Tau-Ca* („Goldene Maisblüte“). Sie ist sehr wählerisch und verwendet zum Genuss wohl sogar Magie bei Ihren Kunden.

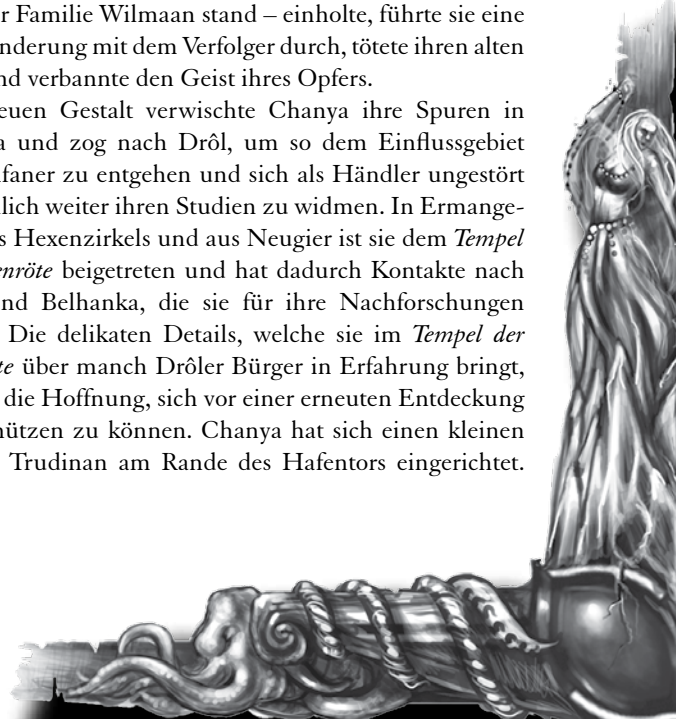
HAKIM AL'AHMAD IBN AMIKOS SCHWARZE WITWE

HINTERGRUND

Geboren unter dem Namen *Chanya* musste die Tochter zweier Sklaven schon früh der grausamen und wankelmütigen Spinnenhexe *Mata Al'Sulman* zu Diensten sein. Die macht hungrige Grandessa entdeckte bald die magische Begabung des Mädchens und ihr aggressives Seelentier, das dem ihren so sehr ähnelte. Ihr intuitives Verständnis für Satuaris Aspekte und die Nutzung der Erdkraft veranlassten Mata, Chanya ihre Freiheit zu schenken und sie als ihre Vertraute überall hin mitzunehmen. Das Streben Matas nach dem ewigen Leben im Dienst Satuaris brachte Chanya dazu, alte Sagen der Hexen, Legenden der Tulamiden, Erzählungen von Geistern als auch echischem Geschichtenschatz zu sammeln. Aus ihnen schlussfolgerte sie, dass in der Kraft und dem Blut Eigeborener der Schlüssel zur Wiederauferstehung Sumus liegt. Wie von Sinnen versuchte sie aus dieser Essenz Kraft zu gewinnen und frei zu setzen, damit Satuaris ihre Mutter wieder beleben und ihren Zorn über die Loskinder bringen kann. In Forschungen versunken entging ihr jedoch, wie Mata die Lehren Satuaris mehr und mehr verdrehte und sich mit den dunklen Mächten des Visarberges verbündete. Als ihre Lehrerin den dunklen Einflüsterungen erlag und sich in einen Vampir verwandelte, wurde Mata von *Bro-tus Paligan* und ihrer Nichte *Sannah Wilmaan* für immer in den Berg gebannt.

Davon vollkommen überrascht musste Chanya als Matas engste Vertraute vor dem Zorn der Boronkirche und der Familie fliehen und baute sich als Apothekaria in Mengbilla unter falschem Namen ein neues Leben auf. Als die Vergangenheit sie in Gestalt des Leibgardisten *Hakim* – der im Dienst der Familie Wilmaan stand – einholte, führte sie eine Seelenwanderung mit dem Verfolger durch, tötete ihren alten Körper und verbannte den Geist ihres Opfers.

In der neuen Gestalt verwischte Chanya ihre Spuren in Mengbilla und zog nach Drôl, um so dem Einflussgebiet der Al'Anfaner zu entgehen und sich als Händler ungestört und heimlich weiter ihren Studien zu widmen. In Ermangelung eines Hexenzirkels und aus Neugier ist sie dem *Tempel der Morgenröte* beigetreten und hat dadurch Kontakte nach Vinsalt und Belhanka, die sie für ihre Nachforschungen ausnutzt. Die delikaten Details, welche sie im *Tempel der Morgenröte* über manch Drôler Bürger in Erfahrung bringt, geben ihr die Hoffnung, sich vor einer erneuten Entdeckung besser schützen zu können. Chanya hat sich einen kleinen Laden in Trudinan am Rande des Hafentors eingerichtet.





Dort bietet sie gut zahlenden Drôler Bürgern ihre Künste feil. Ihr weitreichendes Wissen über Magie und das Geisterreich in Verbindung mit ihrer Geheimniskrämerei hüllt sie in das Gewand eines mystischen ‚Scharlatans‘ oder obskuren Priesters, der ebenso gefürchtet wie bewundert wird. Eben so viel, dass es den abergläubischen Vorstellungen der Drôler von einem geheimnisvollen Heil- und Magiekundigen entspricht, aber nicht so viel, als dass es die Aufmerksamkeit der Tempel oder des Fürstenhauses erregen würde.

WESENSZÜGE

Rachsüchtig, Überlebenskünstlerin, tief mit den Mysterien der Geisterwelt sowie Geschichte der Allmutter und Satuaria verbunden.

LEBENS LAUF

- 1005 BF: Geboren als Sklavin in Al’Anfa.
- 1025 BF: Ende der Ausbildung bei der Spinnhexe Mata.
- 1026 BF: Flucht nach Mengbilla.
- 1032 BF: Seelenwanderung in den Körper des Gardisten Hakim und Flucht aus Mengbilla.
- 1033 BF: Ankunft in Drôl.

VERBİNDUNGEN

Goldene Maisblüte (magiekundige Kurtisane des Bordell *Purpurkammern*, Schwester des Tempel der Morgenröte), Sinranya du Barrach (Patrizierin und Mitglied im Senat Drôls), verschiedene Händler und reiche Bürger (Kundschaft), Tempel der Morgenröte (pseudoreligiöser Zirkel von Magiebegabten, dient allein dem Zweck, ungebunden amoralischen Lüsten nachzugehen und sich ganz der Leidenschaft hinzugeben)

MOTIVATION

Chanya ist es eine Freude zu sehen, wie ganz Drôl sich dem hingibt, was sonst nur im Geheimen wie im Tempel der Morgenröte praktiziert wird. Dabei dient ihr der Kult lediglich als Mittel zum Zweck und zur gelegentlichen Zerstreuung, da sie bislang keinen Hexenzirkel gefunden hat, der sie aufnimmt. Auf dem Fest sucht sie vor allem nach neuen Kunden, die man für ein paar Tränke begeistern kann. Außerdem hofft sie, im Trubel der Feierlichkeiten Zugang zum Innern der Hängenden Gärten zu erlangen und den vagen Gerüchten über eine alterslose Wesenheit im Innern nach zu gehen.

WOHNORT

Chanya unterhält einen kleinen Laden in Trudinan, in einem abgelegenen Bereich.

BESITZ

Chanya verfügt über einen kleinen Laden in der Nähe des Hafentors, wo er allerlei magische, vorgeblich magische oder mit Aberglauben überhäufte Dinge erwerben kann. Im Hinterzimmer ist eine gut sortierte Hexenküche, die aber kaum ein Kunde je zu Gesicht bekommen hat.

BETEILIGTE CHARAKTERE IN DER ZORN DES SATUUL

Hakim al’Ahmad (Kuriositätenhändler), Lessandro Rosentreu (Rahjageweiheter), Orelio Bosvani (Alchimist), Phedro ya Costermana (Krieger, Graf von Tolfana), Sandro D’Orio (einflussreicher Kaufmann), Elissa di Birét (adlige Orchideenzüchterin), Thelio Scarpone (Therbûnit), Tscha-Wa-Po (Hauptmann der Chirakis)

WISSEN ÜBER DIE ANDEREN CHARAKTERE

Phedro ya Costermana: Der uneheliche Sohn und Abgänger der Kriegerakademie in Neetha wird als offizieller Nachfolger der Fürstin gehandelt. Gerüchten zufolge überlegt die Fürstin ihn mit einer guten Partie aus dem alteingesessenen Drôler Adel zu vermählen. Der junge Fürstensohn ist ihr bisher noch nicht begegnet, entspricht aber nach dem was man hört, kaum dem Vorbild eines angesehen Adligen. Sie fragt sich, ob er aufgrund seiner Neigungen vielleicht ein neues, einflussreiches Mitglied des Kultes werden könnte, so das sie in ihren Kundenkreis aufnehmen kann.

Signora Elissa di Birét: Die alleinstehende Adlige aus dem nördlichen Horasreich ist als kluge Pflanzkundlerin bekannt und bei den Adligen als kompetente Orchideenzüchterin beliebt. Chanya hatte schon häufiger mit ihr wegen Blütenessenzen und -ölen sowie Wissensaustausch über seltene Blumenarten Kontakt.

Thelio Scarpone: Der naive Therbûnit ist ihr schon öfters im Viertel aufgefallen, doch sie hat wenig Interesse daran, die Aufmerksamkeit des Zwölfgötterdieners auf sich zu ziehen.

Lessandro Rosentreu: Der Rahjageweihete ist zwar eine Augenweide, dient aber der feigen Göttin, die Levthan dabei half, Satuaria zu fesseln und missbrauchen. Außerdem ist er zu sehr in seinen kleingeistigen Glaubensansichten verfangen, um wirklich von Interesse zu sein.

Sandro D’Orio: Ein dekadenter Fernhändler für Luxusartikel, der leider noch kein Kunde ist, aber aufgrund seiner Kontakte und Waren für sie sehr interessant ist.

Orelio Bosvani: Ein Alchimist, der sich auf Heilkunde spezialisiert hat und sie misstraut ihm, da er viel zu neugierig ist und ihr Geheimnis von jemandem wie ihm zu schnell gelüftet werden könnte.

WISSEN ÜBER WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DRÔLS

Fürstin Alrigha ya Costermana: Die ehemalige Condottiera ist seit 1029 BF Fürstin, gilt als eine der besten Duellantinnen des Horasreich und regiert mit eiserner Hand vor allem gegen die alteingesessenen Adligen. Das Volk hat sie sich geschickt mit der Lockerung einiger Gesetze und ihrem natürlichen Charme gewogen gemacht.

Admiral Bender ya Costermana: Der Efferdgeweihete und Befehlshaber der Drôler Flottille ist der Bruder der Fürsten und als mörderischer Boxkämpfer berüchtigt.

Fildörn Cerastelli: Einflussreichster Kontrahent der Fürstin ist der gerissene Handelsmagnat Fildörn, welcher als



Lokalpatriot und Sprecher des Senats sehr offenkundig die Entmachtung seines Ältestenrates kritisiert.

👁️ **Arestas de Torreano:** Weithin bekannt und berüchtigt ist der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak, welchem man Verbindungen sowohl zum verhassten Mengbilla als auch der Borbaradkirche nachsagt.

👁️ **Goldene Maisblüte:** Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist die Chirakah *Il-Tau-Ca* („Goldene Maisblüte“). Sie ist sehr wählerisch und verwendet zum Genuss wohl sogar Magie bei ihren Kunden.

LESSANDERO ROSENTREU

LEHRER DER LEIDENSCHAFT

HINTERGRUND

Lessandro Rosentreu wurde als Sohn eines inzwischen verstorbenen Medicus und dessen langjähriger Geliebter geboren. Da er durch seinen Vater anerkannt wurde, genoss er eine unbeschwertere Kindheit als Sohn eines örtlichen Arztes. Der sportbegeisterte und beliebte Junge zeigte allerdings wenig Interesse am Handwerk seines Vaters. Mit acht Jahren, nach der Teilnahme an den Rahjawochen äußerte er zum ersten Mal den Wunsch, dem Tempel beizutreten und ließ seinen Eltern keine Ruhe, bis diese schließlich einwilligten. Mit 12 Jahren trat Lessandro als Schüler der Leidenschaft in den Drôler Rahjatempel ein, wo er seitdem seinen Dienst an der Göttin mit Begeisterung und Leidenschaft versieht. Im Jahr 1019 BF verlor er beide Eltern und viele Freunde an die Rote Keuche. Bis heute hat der Geweihte Angst vor Krankheiten und in unbeobachteten Momenten erlaubt er sich manchmal einmal einen Moment der Melancholie, den man bei dem fröhlichen Geweihten sonst gar nicht vermuten würde.

Seine Weihe empfing er mit 18 Jahren und direkt im Anschluss trat der athletische Jüngling der Drôler Immanmannschaft, den *Drôlvipern*, bei. Er eroberte die Herzen der Drôler im Sturm, als er als Mannschafts-Kapitän den Pokal der Südlande von *Siegreich Silas* zurückholte. Überhaupt zeigt Lessandro einen für Rahjageweihte untypischen Hang zu kämpferischen Herausforderungen, die er in Ringkämpfen, dem Immanspiel oder anderen sportlichen Herausforderungen zu kanalisieren weiß.

Nach der Eroberung von Drôl entdeckte er im rauflustigen Bruder der Fürstin, Admiral *Bender ya Costermana*, nach einen ebenbürtigen Kämpfer. Die freundschaftlichen Ringkämpfe zwischen dem Admiral und dem Geweihten sorgen nicht nur für begeisterte Wetten unter den Drôler Bürgern sondern auch für die Missbilligung der Gastgeberin der Leidenschaft. Auch seine Spielleidenschaft hält Lessandro lieber vor der Tempelvorsteherin geheim. Glücklicherweise konnte er seine Einsätze beim Würfelspiel bislang klein halten. Dessen ungeachtet ist Lessandro ein vorbildlicher Geweihter, der seine freie Zeit gerne im Rosengarten verbringt und eine Heiterkeit und Lebensfreude ausstrahlt, die jeden in seinen Bann zieht.

WESENSZÜGE

Impulsiv. Neugierig. Kann keine Herausforderung ausschlagen. Verschwendungssüchtig. Leidenschaftlich.

LEBENS LAUF

👁️ **1002 BF:** Geboren in Drôl.

👁️ **1014 BF:** Aufnahme in den Rahjatempel.

👁️ **1019 BF:** Tod beider Eltern.

👁️ **1020 BF:** Weihe zum Lehrer der Leidenschaft.

👁️ **1021 BF:** Sieg im Immanspiel über Mengbilla.

👁️ **1029 BF:** Freundschaft mit Admiral Bender.

VERBINDUNGEN

Admiral Bender ya Costermana (Efferdgeweihter, Bruder der Fürstin, ein guter Freund und Sportskamerad), Rahjina di Seraphelli (Gastgeberin der Leidenschaft des Tempels zu Drôl), Mitglieder der Immanmannschaft, diverse Gläubige aus Drôl

MOTIVATION

Lessandro ist voll mit den Feierlichkeiten zu den Rahjawochen beschäftigt, hat als „Gastgeber“ aber kaum Zeit, selbst in Leidenschaft zu schwelgen und die Wochen zu genießen. Der Erfolg der Feierlichkeiten liegt ihm sehr am Herzen und er investiert viel Zeit und Energie, damit der Geist Rahjas die Feiernden ergreift.

WOHNORT

Rahjatempel

BESITZ

Lessandro verfügt kaum über eigenen Besitz. Neben Kleidung für die verschiedensten Anlässe gehört das meiste dem Tempel. Hierauf hat er natürlich Zugriff, solange es sich im vernünftigen Maße hält. An persönlichen Dingen hat er vor allem Erinnerungen an früher behalten wie seinen alten Immanschläger.

BETEILIGTE CHARAKTERE IN DER ZORN DES SATVUL

Hakim al'Ahmad (Kuriositätenhändler), Lessandro Rosentreu (Rahjageweihter), Orelio Bosvani (Alchemist), Phedro ya Costermana (Krieger, Graf von Tolfana), Sandro D'Orion (einflussreicher Kaufmann), Elissa di Birét (adlige Orchideenzüchterin), Thalio Scarpone (Therbûnit), Tscha-Wa-Po (Hauptmann der Chirakis)

WISSEN ÜBER DIE ANDEREN CHARAKTERE

👁️ **Phedro ya Costermana:** Der uneheliche Sohn und Abgänger der Kriegerakademie in Neetha wird als offizieller Nachfolger der Fürstin gehandelt. Gerüchten zufolge überlegt die Fürstin ihn mit einer guten Partie aus dem alteingesessenen Drôler Adel zu vermählen. Der junge Fürstenson ist ein oft gesehener Gast im Tempel. Lessandro macht sich allerdings schon Sorgen um das Seelenheil des jungen





Mann, der mit seinen Ausschweifungen und Interessen vielleicht nicht mehr rahjagefällige Dinge in anderen Häusern ausprobiert.

☞ **Thalio Scarpone:** Der Therbûnit ist Lessandro zwar bekannt, aber er interessiert ihn nicht sonderlich.

☞ **Hakim al'Ahmad ibn Amikos:** Er weiß dass es Gerüchte um einen düsteren Tulamiden gibt, der mit Magie und Geistern Liebestränke und ähnliches vertreibt. Es heißt er wisse was die Geister im Dunklen Flüstern und kenne Geheimnisse der Stadt, wie kaum ein anderer.

☞ **Sandro D'Orio:** Ein Fernhändler mit einem Laden für luxuriöse Duftöle und andere schöne Dinge, ganz in der Nähe des Tempels. Lessandro ist die fröhliche Art des Händlers schon oft angenehm aufgefallen, wenn er im Tempel war und seine Waren persönlich ablieferte.

☞ **Orelio Bosvani:** Der Alchimist ist ein Hauptlieferant für Rauschmittel in der Stadt. Seine enormer Fleiß und die hohe Qualität seiner Arbeit zeigen mit welcher Leidenschaft er bei der Arbeit ist.

WISSEN ÜBER WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DRÔLS

☞ **Fürstin Alrigia ya Costermana:** Die ehemalige Condottiera ist seit 1029 BF Fürstin, gilt als eine der besten Duellantinnen des Horasreiches und regiert mit eiserner Hand vor allem gegen die alteingesessenen Adligen. Das Volk hat sie sich geschickt mit der Lockerung einiger Gesetze und ihrem natürlichen Charme gewogen gemacht.

☞ **Admiral Bender ya Costermana:** Der Efferdgewehte und Befehlshaber der Drôler Flottille ist der Bruder der Fürstin und ist als mörderischer Boxkämpfer berüchtigt.

☞ **Fildörn Cerastelli:** Einflussreichster Kontrahent der Fürstin ist der gerissene Handelsmagnat Fildörn, welcher als Lokalpatriot und Sprecher des Senats sehr offenkundig die Entmachtung seines Ältestenrates kritisiert.

☞ **Arestas de Torreano:** Weithin bekannt und berüchtigt ist der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak, welchem man Verbindungen zum verhassten Mengbilla als auch der Borbaradkirche nachsagt.

☞ **Goldene Maisblüte:** Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist die Chirakah *Il-Tau-Ca* („Goldene Maisblüte“). Sie ist sehr wählerisch und verwendet zum Genuss wohl sogar Magie bei ihren Kunden

ORELIO BOSVANI ALCHIMIST

HINTERGRUND

Orelio wurde als Sohn des reichen Edelfholz- und Elfenbeinschmugglers *Gordo Chimango* und der horasischen Kurtisane *Livia Bosvani* in Chorhop geboren. Schon in jungen Jahren erkannte der Vater in dem Kind ein ausgeprägtes Talent für phexische Fähigkeiten und ließ ihn Botengänge und andere kleine Aufgaben übernehmen. Dabei lernte *Orelio* den alten Alchimisten *Geron Sentenza* kennen, bei dem er schließlich

mit seiner Ausbildung begann und der seine magische Begabung förderte. Da *Geron* für die *Omerta* Rauschmittel und Gifte herstellte und überprüfte, lernte *Orelio* neben der klassischen Alchimie auch den Umgang mit illegalen Substanzen. Er stellte sich als geschickter Lehrling heraus, der schnell zur unentbehrlichen Stütze für den alten Alchimisten wurde. Der Verlust von zwei Fingern an der linken Hand bei einem missglückten Experiment lehrte ihn, sich immer mit voller Aufmerksamkeit auf seine Aufgabe zu konzentrieren. Als er seine Ausbildung abgeschlossen hatte, wurde er auf *Gerons* Empfehlung hin von der *Omerta* angeworben, um in *Drôl* als Mittelsmann für den Schmuggel von Rauschmitteln zu arbeiten. Die ersten Jahre in *Drôl* waren wohl die beste Zeit seines Lebens: Er konnte seine Talente voll ausleben, der Handel mit dem Horasreich blühte und er hatte das Gefühl, die Welt läge ihm zu Füßen. Das änderte sich schlagartig, als das Horasreich *Drôl* eroberte und verstärkt gegen Schmuggler und Kriminelle vorging. Bei einer großangelegten Aktion der *Connetablia Vetera* gegen Mitglieder der *Omerta* konnte er nur mit knapper Not entkommen und musste dabei seine Komplizen ans Messer liefern. Als diese gehängt wurden, floh er aus der Stadt und es verschlug es ihn nach *Sylla*, wo ihn weder die horasischen Behörden noch die *Omerta* finden würden.

Seine alchimistischen Fähigkeiten waren in *Sylla* sehr begehrt und einträglich. Doch sehnte er sich nach dem rauschenden Leben in *Drôl* zurück. Als er genug Geld angespart hatte, um sich eine neue Existenz aufzubauen, kehrte er zurück und fiel nach dem Abklingen der Roten Keuche unter den zurückkehrenden Flüchtlingen nicht weiter auf. Da er bereits auf seiner Flucht den Namen seines Vaters abgelegt und den seiner Mutter angenommen hatte, war er sich relativ sicher, dass niemand ihn mit dem zwielichtigen Händler von einst in Verbindung bringen würde. Doch die Angst, von seiner Vergangenheit eingeholt zu werden, konnte er niemals ganz ablegen.

In *Drôl* erwarb er ein kleines Haus am Marktplatz in *Novaret* und lebte dort als recht erfolgreicher Alchimist. Nach horasischer Gesetzeslage mögen viele seiner verkauften Mittel immer noch illegal sein, doch für *Drôler* Verhältnisse hatte er sich zu einem braven Bürger gewandelt. Um nicht in den Fokus der *Omerta* zu gelangen, weigerte der Alchimist sich, gefährliche Gifte herzustellen und hatte sich eher auf Rauschmittel oder Liebestränke spezialisiert. Als ein Hauptlieferant des *Rahjatempels* für Rauschmittel hat er sich außerdem ein stetes Einkommen gesichert und die *Rahjagewehten* schätzen seine Akribie und Diskretion.

WESENSZÜGE

Ruhig und besonnen. Äußerst akribisch. Manchmal wirkt er angespannt und nervös, das wahre Ausmaß seiner Paranoia bemerken Außenstehende kaum. Seine Angst lässt ihn vorsichtig und bedacht agieren. Geht niemals ohne ein Antidot und einen Heiltrank aus dem Haus, da er Angst vor einem Anschlag hat. Man merkt ihm manchmal an, dass er nicht sein ganzes Leben in einem abgeschiedenen Alchimielabor verbracht hat.



LEBENS LAUF

- ☉ **990 BF:** Geboren in Chorhop.
- ☉ **990-1002 BF:** Lebt bei seinem Vater.
- ☉ **1002-1008 BF:** Ausbildung bei dem Chorhoper Alchimisten *Geron Sentenza*.
- ☉ **1008 BF:** Umzug nach Dról.
- ☉ **1008-1012 BF:** Arbeitet für die Omerta in Dról.
- ☉ **1012 BF:** Eroberung Dróls durch das Horasreich, Verrat an seinen Komplizen und Flucht nach Sylla.
- ☉ **1012-1018 BF:** Leben in Sylla.
- ☉ **1019 BF:** Rückkehr nach Dról.
- ☉ **ab 1019 BF:** Selbständiger Alchimist in Dról.

VERBİNDUNGEN

Noch einige alte Kontakte zur Omerta sind ihm verblieben (aber für absolute Notfälle vorbehalten; *Andros Gonzo*, Anführer einer Chorhoper Zelle), *Doctore Ernando Portas* (Medicus aus Dról), *Janera* (Akoluthin des Rahjatempels)

MOTIVATION

Orelio hat gelernt, der Gefahr aus dem Weg zu gehen und ist auf seinen guten Ruf bedacht. Allerdings sehnt er sich manchmal nach den verschwenderischen, gefährlichen Zeiten seiner Jugend zurück und würde eigentlich gerne mal wieder ein echtes Abenteuer erleben. Die Rahjawochen sind eine einträgliche Zeit für den Hersteller von Rauschmitteln. Er hat einen kleinen Stand an einer Ecke der hängenden Gärten aufgemacht und verkauft Rauschmittel zu gepfefferten Preisen. Auf einen Besuch der Akoluthin *Janera* hoffte er bisher umsonst.

WOHNORT

Haus hinter dem Tor nach Trudinan, das neben dem Senatspalast liegt.

BESİTZ

Orelios Laden liegt direkt hinter dem Tor, das neben dem Senatspalast in das Hafenviertel Trudinan führt. Auch wenn er inzwischen an einer prominenteren Stelle seinem Geschäft nachgehen könnte, so schätzt er das Viertel doch sehr. Immerhin hat er hier seine schönsten Jahre in Dról verbracht. Das Labor ist bestens ausgerüstet. Zum Ende des Festes hin ist sein Bestand an Vorräten jedoch inzwischen merklich zurückgegangen.

BETEİLİGTE CHARAKTERE İN DER ZORN DES SATVUL

Hakim al'Ahmad (Kuriositätenhändler), *Lessandro Rosentreu* (Rahjageweiheter), *Orelio Bosvani* (Alchimist), *Phedro ya Costermana* (Krieger, Graf von Tolfana), *Sandro D'Orío* (einflussreicher Kaufmann), *Elissa di Birét* (adlige Orchideenzüchterin), *Thalio Scarpone* (Therbûnit), *Tscha-Wa-Po* (Hauptmann der Chirakis)

WISSEN ÜBER DIE ANDEREN CHARAKTERE

☉ **Phedro ya Costermana:** Der uneheliche Sohn und Abgänger der Kriegerakademie in Neetha wird als offizieller Nachfolger der Fürstin gehandelt. Gerüchten zufolge über-

legt die Fürstin ihn mit einer guten Partie aus dem alteingesessenen Dróler Adel zu vermählen. Der junge Fürstensohn hat wahrlich keinen guten Ruf. Ein schnöseliger Rumtreiber und Geldverschwender, nach dem was man so hört. Er sollte sich ein Vorbild an seiner Mutter nehmen.

☉ **Signora Elissa di Birét:** Die Dame ist ihm nicht bekannt, doch hat sich vor Monaten jemand in ihrem Namen bei ihm nach Öl aus Orchideen erkundigt.

☉ **Thalio Scarpone:** Der Therbûnit ist Orelio zwar bekannt, aber er geht ihm lieber aus dem Wege. Peraine ist er zwar zusetan, aber man muss ja keine kritischen Fragen zu Rauschmitteln riskieren.

☉ **Hakim al'Ahmad ibn Amikos:** Orelio hat von dem Tulamiden bisher nur gehört. Er soll einen Laden in Dról haben, in dem er „interessierten Kunden“ ausgefallene Tinkturen oder magische Amulette verkauft. Er befürchtet dass *Hakim* mit der Omerta im Bunde ist und geht ihm vorsorglich aus dem Weg, wenn er ihn auch interessiert im Auge behält.

☉ **Sandro D'Orío:** Der Fernhändler hat einen Laden für luxuriöse Duftöle und andere schöne Dinge, ganz in der Nähe des Rahjaempels. Ein Lebemann wie er im Buche steht, den er etwas verachtet, da er niemals in die wahren Abgründe der Welt geblickt hat.

☉ **Lessandro Rosentreu:** Den sportbegeisterten *Lessandro* trifft er oft im Rahjatempel, wenn Orelio hofft die hübsche Akoluthin *Janera* „zufällig“ zu treffen, welche normal mit der Abholung der Waren für den Tempel betraut ist.

☉ **Tscha-Wa-Po:** Von dem Hauptmann der Chirakis hat er nur gehört. Er soll der Tradition seiner Vorfahren folgen und die Leiber seiner Feinde verspeisen. Unfassbar, dass die Fürstin solche Leute anheuert und sie mit wichtigen Positionen betraut.

WISSEN ÜBER WİCHTİGE PERSÖNLİCHKEİTEN DRÔLS

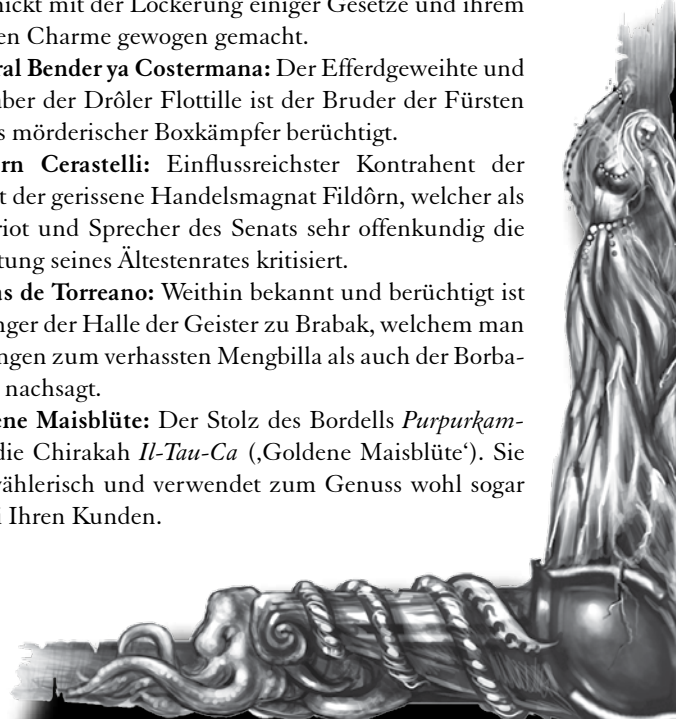
☉ **Fürstin Alrigia ya Costermana:** Die ehemalige Condottiera ist seit 1029 BF Fürstin, gilt als eine der besten Duellantinnen des Horasreiches und regiert mit eiserner Hand vor allem gegen die alteingesessenen Adligen. Das Volk hat sie sich geschickt mit der Lockerung einiger Gesetze und ihrem natürlichen Charme gewogen gemacht.

☉ **Admiral Bender ya Costermana:** Der Efferdgeweihte und Befehlshaber der Dróler Flottille ist der Bruder der Fürsten und ist als mörderischer Boxkämpfer berüchtigt.

☉ **Fildörn Cerastelli:** Einflussreichster Kontrahent der Fürstin ist der gerissene Handelsmagnat *Fildörn*, welcher als Lokalpatriot und Sprecher des Senats sehr offenkundig die Entmachtung seines Ältestenrates kritisiert.

☉ **Arestas de Torreano:** Weithin bekannt und berüchtigt ist der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak, welchem man Verbindungen zum verhassten *Mengbilla* als auch der *Borbaradkirche* nachsagt.

☉ **Goldene Maisblüte:** Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist die *Chirakah Il-Tau-Ca* („Goldene Maisblüte“). Sie ist sehr wählerisch und verwendet zum Genuss wohl sogar Magie bei Ihren Kunden.





PHEDRO YA COSTERMANA GRAF VON TOLFANA

HINTERGRUND

Als unehelicher Sohn der Söldnerin *Alrike Kostermann* lebte *Phedro* als Junge ein eher unstetes Leben und zog mit der Mercenario-Truppe *Ferrox Ferroque* seiner Mutter von Auftrag zu Auftrag. Als *Alrike* die einflussreiche Position als Leibwächterin *Timor Firdayons* annahm und sich in *Alrigia ya Costermana* unbenannte, wurde der Junge auf Vermittlung *Timor Firdayons* an der von *Timor* protegierten Kriegerakademie von *Neetha* aufgenommen, an der sonst nur Adelsprösslinge unterrichtet wurden.

Phedro war sich seines eigentlich niederen Standes immer stark bewusst und geriet deswegen immer wieder mit Mitschülern aneinander. Diese Unsicherheit bewahrte er sich, obwohl er mittlerweile als Graf von *Tolfana* und designierter Erbe des Fürstentums *Dröl* dem Hochadel des Reiches angehört und vielen alten Mitschülern im Rang weit überlegen ist. *Phedro* lebte immer im Schatten seiner Mutter und in dem sicheren Wissen, niemals eine solche Lichtgestalt für das einfache Volk sein zu können. So kämpfte er heimlich mit dem Gefühl der Unzulänglichkeit und überspielte das durch großspuriges Auftreten und einem an Verschwendungssucht grenzenden Lebensstil. *Phedro* kannte bald jedes Bordell im Umkreis von 50 Meilen, wagte aber nicht eine der „höheren Töchter“ *Dröls* anzusprechen, obwohl seine Mutter ihn zu einer entsprechenden Verbindung drängte. Seine Befangenheit verbarg *Phedro* hinter einer desinteressierten und nonchalanten Art, die nicht nur oberflächliche Beobachter zu täuschen vermochte.

Ingeheim ist *Phedro* in seine ehemalige Mitschülerin *Udora von Firdayon-Bethana* verliebt, allerdings ist ihm bewusst, dass die Tochter des Comto Protectors *Ralman von Firdayon-Bethana* selbst jetzt noch weit über ihm steht und er macht sich diesbezüglich keine Hoffnungen.

Der 24jährige ist selten ohne eine Pfeife in seiner Hand zu sehen und der strenge Geruch nach kaltem Rauch kündigt ihn schon aus mehreren Schritt Entfernung an. Wer durch diese Fassade blicken kann, erkennt einen intelligenten jungen Mann, der neugierig ist und in dem große Fähigkeiten schlummern. Er macht sich Gedanken darum, wie lange dieser rasante Aufstieg seiner Familie wohl anhalten mag, und ob er irgendwann wieder das ist, was er im Innersten wirklich von sich denkt.

WESENSZÜGE

Gibt den dekadenten Lebemann und versetzt die *Dröler* mit seinen Eskapaden ab und an noch in Staunen. Ausgeprägtes Ehrgefühl. Würde für seine Ideale sein Leben geben. Absolute Loyalität gegenüber seinen Freunden. Aufrichtig. Scharfsinniger Blick eines kompetenten Politikers. Unsicher und sich seiner eigenen Fähigkeiten kaum bewusst.

LEBENS LAUF

- 1012 BF: Geburt in Chababien.
- 1020 BF: Umbenennung in *ya Costermana*, Erhebung der Mutter in den niederen Adelsstand.
- 1022 BF: Besuch der Kriegerakademie von *Neetha*.
- 1030 BF: Erhalt des Kriegerbriefs und Ernennung zum Grafen von *Tolfana*.

VERBINDUNGEN

Fürstin *Alrigia ya Costermana* (Mutter), Admiral *Bender ya Costermana* (Onkel), alle Senatsmitglieder von *Dröl* (auch wenn die wenigsten ihn mögen), *Udora von Firdayon-Bethana* (Tochter des Comto Protectors *Ralman von Firdayon-Bethana*)

MOTIVATION

Phedro wohnt dem Fest neben all den schönen Sinnesfreunden natürlich auch bei, weil man es von ihm erwartet. Aber auch wenn man es ihm nicht ansieht, so hat er ein ausgeprägtes Ehrgefühl und sorgt sich ehrlich umfassend um die Menschen von *Dröl*. Derzeit kostet er die *Rahjwochen* in vollen Zügen aus und bemüht sich gleichzeitig, den jungen Damen aus gutem Hause fernzubleiben.

WOHNORT

Fürstlicher Palast.

BESITZ

Phedro kleidet sich stets nur in teure Kleidung. Es sei denn dass er mit seinem Pferd trainiert. In *Dröl* selber gibt es sehr wenig, was der Sohn der Fürstin nicht beschaffen kann. Er wohnt selbstverständlich in einem der größeren Privatgemächer des fürstlichen Palastes und kann für seinen persönlichen Bedarf auf die Möglichkeiten seiner Familie zurückgreifen. Besonders stolz ist er auf sein leichtes Streitross, einen reinrassigen *Shadif* namens *Donnerhall*.

BETEILIGTE CHARAKTERE IN DER ZORN DES SATUUL

Hakim al'Ahmad (Kuriositätenhändler), *Lessandro Rosentreu* (*Rahjageweiheter*), *Orelia Bosvani* (Alchemist), *Phedro ya Costermana* (Krieger, Graf von *Tolfana*), *Sandro D'Orion* (einflussreicher Kaufmann), *Elissa di Birét* (adlige Orchideenzüchterin), *Thalio Scarpone* (*Therbünit*), *Tscha-Wa-Po* (Hauptmann der *Chirakis*)

WISSEN ÜBER DIE ANDEREN CHARAKTERE

- Signora Elissa di Birét:** Die Landadlige aus den Kernlanden kennt er flüchtig von einigen Anlässen für die höhere Gesellschaft. Ihre Passion für die Pflanzenkunde findet er irritierend und unpassend für eine Dame der hohen Gesellschaft.
- Thalio Scarpone:** Den *Therbüniten* aus der Pestkapelle hat *Phedro* erst ein paar Mal gesehen, meist wenn Spenden des Fürstenhauses an die Kapelle und das angeschlossene Waisenhaus gingen.



👁 **Lessandro Rosentreu:** Lessandro ist ihm durch seinen Onkel Bender bekannt, dem Lessandro den Floh ins Ohr gesetzt hat, dass das Fürstenhaus die örtliche Immanmannschaft stärken müsste. Er bewundert den leidenschaftlichen Geweihten für seine Freiheiten und hofft, von ihm irgendwann einmal ein paar Ratschläge in Bezug auf das weibliche Geschlecht erhalten.

👁 **Sandro D'Orio:** Den Fernhändler kennt Phedro aus den Bordellen und dem Rahjatempel. Phedro kauft bei ihm gerne kleine Geschenke für seine Gespielinnen. Sandro D'Orio hofft wohl auf bessere Beziehungen zum Hofe, so sehr wie er sich stets um Phedros Gunst bemüht.

👁 **Hakim al'Ahmad ibn Amikos:** Der Mystiker soll ein Scharlatan sein, der Leichtgläubigen mit unheimlichen Ritualen die Künste der Waldmenschen-Schamanen für klingende Münze feil bietet.

👁 **Tscha-Wa-Po:** Tscha-Wa-Po steht mit seinen Spähern bereits seit vielen Jahren im Dienste von Phedros Mutter. Er ist ein einfacher Mann, der keinen Prunk braucht. So unterschiedlich die beiden doch auftreten, so verbunden fühlt sich Phedro dem Chirakah, da er sich bei ihm sicher sein kann, dass dieser stets Taten und Loyalität höher bewertet als Rang oder Herkunft.

WISSEN ÜBER WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DRÔLS

👁 **Fürstin Alrigia ya Costermana:** Die ehemalige Condottiera ist seit 1029 BF Fürstin, gilt als eine der besten Duellantinnen des Horasreiches und regiert mit eiserner Hand vor allem gegen die alteingesessenen Adligen. Das Volk hat sie sich geschickt mit der Lockerung einiger Gesetze und ihrem natürlichen Charme gewogen gemacht.

👁 **Admiral Bender ya Costermana:** Der Efferdgeweihte und Befehlshaber der Drôler Flottille ist der Bruder der Fürstin und ist als mörderischer Boxkämpfer berüchtigt.

👁 **Fildôrn Cerastelli:** Einflussreichster Kontrahent der Fürstin ist der gerissene Handelsmagnat Fildôrn, welcher als Lokalpatriot und Sprecher des Senats sehr offenkundig die Entmachtung seines Ältestenrates kritisiert.

👁 **Arestas de Torreano:** Weithin bekannt und berüchtigt ist der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak, welchem man Verbindungen zum verhassten Mengbilla als auch der Borbaradkirche nachsagt.

👁 **Goldene Maisblüte:** Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist die Chirakah *Il-Tau-Ca* („Goldene Maisblüte“). Sie ist sehr wählerisch und verwendet zum Genuss wohl sogar Magie bei ihren Kunden.

SANDRO D'ORIO

ANGEGEHENER HÄNDLER AUS DRÔL

HINTERGRUND

Sandro ist das eheliche Kind eines Fernhändlers aus Drôl. Als Erbe eines kleinen aber gut gehenden Handelshauses und einer Zuckerrohr-Plantage erlebte Sandro eine unbeschwertere Kindheit, umgeben von Sklaven und Luxus. Dann aber eroberte das Horasreich die Stadt Drôl. Die Eltern des Jungen, *Marno* und *Imelda*, waren beide glühende Patrioten und liebten bei den Kämpfen ihr Leben. Sandro – gerade 11 Jahre alt – floh mit seiner Großmutter aus der Stadt zu Freunden der Familie nach Mengbilla. Dort musste Sandro in Armut und Abhängigkeit von Fremden leben. Während dieser Zeit entwickelte er einen glühenden Hass auf das Horasreich, das er für sein persönliches Unglück verantwortlich machte.

Sandros Schicksal wendete sich, als er mit 14 Jahren durch den Einfluss eines alten Geschäftsfreunds seines Vaters bei *Alrik Gerbelstein* als Lehrling aufgenommen wurde. Das Oberhaupt der Fernhändler erkannte in dem Hass des Jungen eine hervorragende Gelegenheit und schürte die Flamme des Zorns noch weiter, während er ihn förderte. Sandro, der endlich wieder das Leben führen konnte, das ihm in seinen Augen zustand, ist Alik Gerbelstein seitdem in tiefer Dankbarkeit verbunden.

Gerbelsteins Pläne mit dem Jungen begannen sich gerade erst zu entwickeln als Alrik Sandro nach zwei Jahren Lehrzeit den Vorschlag machte, ihm zu helfen Sandros Erbe am horasischen Hof einzuklagen. Er selber würde im Geheimen die Kosten für den Rechtsstreit tragen, damit Sandro das Erbe seines Vaters antreten könne. Dafür erwarteten er und die Fernhändlergilde von Sandro, dass er sich bemühen würde, sich in die bessere Gesellschaft Drôls einzuschmeicheln und dort als Agent der Gilde tätig zu sein.

Sandro nahm das Angebot an und die Klage endete mit einem Vergleich. Dieser brachte Sandro zwar nicht die Plantage zurück, versah ihn aber mit einer großzügigen Abfindung, die ihm ein eigenes Gewerbe anzumelden erlaubte. Seitdem ist der gewiefte Händler im Handel mit Duftölen, Kosmetika und Parfums tätig und hat in jüngerer Zeit sein Gewerbe auf den Handel mit Rosenholzmobiliar ausweiten können. Bei seinen zahlreichen Affären achtet er jedoch darauf, niemandem die Frau oder Geliebte auszuspannen, denn sein guter Ruf ist sein wertvollstes Kapital. In Drôl ahnt niemand, warum Geschäfte mit Fernhändlern aus Mengbilla meist zugunsten der Mengbillaner ausgehen. Auch das Verschwinden von unliebsamer Konkurrenz würde niemand dem liebenswerten Lebemann Sandro anlasten, der immer so großzügig für alle möglichen sozialen Belange spendet.

WESENSZÜGE

Sympathisches und gewinnendes Wesen, das vor allem die Damenwelt für ihn einnimmt. Guter Menschenkenner. Intriganter und gewiefter Geschäftsmann. Fröhlich. Liebhaber von schönen Frauen. Großzügig und offen. Findet leicht Freunde. Seine düsteren Seiten weiß er gekonnt zu überspielen.





LEBENS LAUF

- ☉ **1001 BF:** Geburt in Dról.
- ☉ **1012 BF:** Verlust der Eltern und seines Erbes während der Invasion der Horasier.
- ☉ **1015 BF:** Erster Kontakt mit Arik Gerbelstein, Beginn der Lehrzeit als Fernhändler.
- ☉ **1017 BF:** Rückkehr nach Dról und Zivilprozess über das Erbe.
- ☉ **1018 BF:** Erste Handelsreise auf die Gewürzinseln, anschließend weitere Reisen im inoffiziellen Auftrag Gerbelsteins.
- ☉ **1024 BF:** Rückkehr nach Dról, Eröffnung eines Handelskontors.
- ☉ **seitdem:** Sandro wird zunehmend reicher und schon bald zu einem angesehenen und beliebten Bürger der Stadt. Der Machtwechsel 1029 BF hat ihn jedoch deutlich zurückgeworfen, da viele gute Kontakte verloren gingen.

VERBINDUNGEN

Alrik Gerbelstein (Anführer der Fernhändlergilde aus Mengbilla), Fildörn Cerastelli (Handelsmagnat aus Dról), Eolan Cerastelli (Neffe von Fildörn, Mondschaten im Phextempel von Dról), diverse Geschäftsleute und noch mehr Damen

MOTIVATION

Sandro hat geschäftlich viel erreicht und ist zu einem bedeutenden Bürger der Stadt geworden. Seine einst gewinnträchtige Freundschaft mit Fildörn Cerastelli macht es aber schwer für ihn, der neuen Herrscherin Dróls näher zu kommen. Sandro sucht stetig nach Wegen, politisch an Einfluss zu gewinnen und der Familie ya Costermana näher zu kommen. Wie das Fähnlein im Wind will er zwar nicht wirken, doch das Fest bietet sicher gute Gelegenheiten für einen Plausch.

WOHNORT

Haus in der Nähe des Rahjatempels.

BESITZ

Sandro besitzt ein eigenes Haus in Oberdról, in dem auch sein Laden untergebracht ist. Am Marktplatz, ganz in der Nähe des Rahjatempels gelegen, läuft der Handel mit Luxusartikeln sehr gut. Sandro verfügt über einen gut eingerichteten Hausstand, dem es an nichts mangelt, verzichtet aus Geheimhaltungsgründen aber auf Bedienstete.

BETEILIGTE CHARAKTERE IN DER ZORN DES SATVUL

Hakim al'Ahmad (Kuriositätenhändler), Lessandro Rosentreu (Rahjageweiheter), Orelio Bosvani (Alchemist), Phedro ya Costermana (Krieger, Graf von Tolfana), Sandro D'Orío (einflussreicher Kaufmann), Elissa di Birét (adlige Orchideenzüchterin), Thalio Scarpone (Therbûnit), Tscha-Wa-Po (Hauptmann der Chirakis)

WISSEN ÜBER DIE ANDEREN CHARAKTERE

- ☉ **Phedro ya Costermana:** Phedro ya Costermana ist als Sohn der Fürstin und möglicher Nachfolger natürlich jemand, dem Sandro seine ganz besondere Aufmerksamkeit zukommen lässt. Dass der junge Mann sich weniger für Politik als für unstandesgemäße junge Dirnen und guten Pfeifentabak interessiert ist schon seit längerem ein Haken, an dem Sandro die Sympathie des jungen Fürstensohns zu fangen hofft.
- ☉ **Signora Elissa di Birét:** Eine Adlige aus den Kernlanden. Nicht sein Geschmack. Interessiert sich für Blumen.
- ☉ **Thalio Scarpone:** Der Geweihte der Pestkapelle in Amenesh. Er scheint keine Ahnung zu haben, dass die Kinder des Waisenhauses für kleine unlautere Dienste zu mieten sind.
- ☉ **Lessandro Rosentreu:** Der Geweihte ist ihm natürlich ein Begriff. Er sieht den etwas älteren Geweihten oft auf dem Platz am Laden oder bei Besuchen im Tempel. Ein netter Mann und berüchtigter Ringer.
- ☉ **Hakim al'Ahmad ibn Amikos:** Man sagt über Hakim, dass er einen geheimnisvollen Laden in Amenesh mit allerlei Zauberwerk und obskuren Tand betreibt. Ob dort wirkliche Magie angeboten wird, ist jedoch stark zu bezweifeln.
- ☉ **Orelio Bosvani:** Ein Alchemist aus Trudinan, der den Rahjatempel mit Rauschmitteln beliefert.
- ☉ **Tscha-Wa-Po:** Der Anführer der Chirakis, einer Söldner Einheit der Fürstin. Sehr ernster und eher langweiliger Mann nach Sandros Meinung.

WISSEN ÜBER WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DRÓLS

- ☉ **Fürstin Alrigia ya Costermana:** Die ehemalige Condottiera ist seit 1029 BF Fürstin, gilt als eine der besten Duellantinnen des Horasreiches und regiert mit eiserner Hand vor allem gegen die alteingesessenen Adligen. Das Volk hat sie sich geschickt mit der Lockerung einiger Gesetze und ihrem natürlichen Charme gewogen gemacht.
- ☉ **Admiral Bender ya Costermana:** Der Efferdgeweihte und Befehlshaber der Dróler Flottille ist der Bruder der Fürstin und als mörderischer Boxkämpfer berüchtigt.
- ☉ **Phedro ya Costermana:** Der uneheliche Sohn und Abgänger der Kriegerakademie in Neetha wird als offizieller Nachfolger der Fürstin gehandelt. Gerüchten zufolge überlegt die Fürstin ihn mit einer guten Partie aus dem alteingesessenen Dróler Adel zu vermählen.
- ☉ **Fildörn Cerastelli:** Einflussreichster Kontrahent der Fürstin ist der gerissene Handelsmagnat Fildörn, welcher als Lokalpatriot und Sprecher des Senats sehr offenkundig die Entmachtung seines Ältestenrates kritisiert.
- ☉ **Arestas de Torreano:** Weithin bekannt und berüchtigt ist der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak, welchem man Verbindungen zum verhassten Mengbilla als auch zur Borbaradkirche nachsagt.
- ☉ **Goldene Maisblüte:** Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist die Chirakah *Il-Tau-Ca* („Goldene Maisblüte“). Sie ist sehr wählerisch und verwendet zum Genuss wohl sogar Magie bei Ihren Kunden.



THALIO SCARPOPE ΠΕΡΑΙΝΕΓΕΩΕΙΗΤΕΡ ΘΗΡΒΟΥΝΙΤ

HINTERGRUND

Als Sohn zweier Arbeiter des Großgrundbesitzers *Nerso ya Coruja* war das Schicksal Thahlios als schlecht bezahlter Landarbeiter mit Hungerlohn eigentlich schon vorbestimmt. Doch dem Therbûniten *Tamino Neroli*, der einst gemeinsam mit *Kedio Kalman d'Horanzio* die Ursache der Roten Keuche und deren Folgen bekämpfte, fiel der aufgeweckte Junge ins Auge und er nahm ihn als Akoluth in den Dienst der Peraineikirche. So begegnete der junge Thalio schon sehr früh elendem Tod und unsäglichem Schmerz und lernte diesen mit Mitgefühl und Beharrlichkeit entgegen zu treten. Nach der Eindämmung der Seuche begleitete er seinen Lehrer im Sinne des Heiligen Kedio durch die Drôler Mark, um das Leid durch die Rote Keuche zu lindern.

Schließlich empfing er seine Weihe im Therbûnitenkloster in Drôlsash. Peraine selbst scheint ihre schützende Hand über ihn zu halten, denn Zeit seines Lebens hat er niemals unter irgendeiner Krankheit zu leiden. Obwohl er eigentlich zur Unterstützung des Armen- und Waisenhauses nach Drôl geschickt wurde, fühlt er sich berufen, seinen Dienst in der Pestkapelle des Heiligen Kedio zu versehen und Pilgern von seinen Erlebnissen mit dem Heiligen zu berichten. So sehr er sich auch für seine Arbeit und die Bedürftigen aufopfert, macht er sich mit seiner direkten Art und dem wenig diplomatischen Auftreten einige Feinde in Drôl – darunter auch Domicello Nerso ya Coruja, für den er als Junge gearbeitet hat. Thalio ist dafür bekannt, die Arbeiter auf den Plantagen zu besuchen, sich um deren Verletzungen zu kümmern und sich für eine Besserung ihrer Lebensbedingungen einzusetzen, was ihn bei den Plantagenbesitzern noch weniger beliebt macht.

Bei einem dieser Besuche lernt er die Adlige Signora *Elissa di Birét* kennen, die von Peraines schönen Gaben fasziniert ist und für die er bislang unerfüllte, rahjagefällige Leidenschaft empfindet. Seitdem ist er zwischen seiner Wut auf die Ausbeutung der Arbeiter durch den Adel und seinen Gefühlen zu der Adligen Elissa hin und her gerissen. Mit seinem berühmtesten Ruf unter den Plantagenbesitzern malt er sich jedoch nur wenige Chancen bei seiner Angebeteten aus.

WESENSZÜGE

Bodenständig. Bereit Hilfe für andere notfalls auch mit Fäusten durchzusetzen. Aufopferungsvoll. Bemüht sich Lebenslust vorzuleben und andere dazu aufzufordern, das Leben wert zu schätzen (gerade wegen seinen Erlebnissen während der Roten Keuche).

LEBENS LAUF

- 1010 BF: Geboren in der Drôler Mark.
- 1018 BF: Ernennung zum Diener der Ähre während des Kampfs gegen die Rote Keuche.

- 1025 BF: Weihe zum Meister der Ähre in Drôlsash.
- 1027 BF: Ankunft in Drôl.
- 1030 BF: Verantwortung für die Pestkapelle.

VERBINDUNGEN

Larcio Sculvia (Hüter der Saat, Tempelvorsteher des Armen- und Waisenhauses), Tamino Neroli (Hüter der Saat des Therbûnitenklosters in Drôlsash), Sindaja (Tsageweichte im Drôler Armen- und Waisenhaus), Doctore Ernando Portas (Medicus aus Drôl), verschiedene Händler und Geldgeber

MOTIVATION

Thalio genießt das Fest als eine willkommene Gelegenheit an die Mildtätigkeit der Bürger zu appellieren. Wer kann schon seinen Nächsten zum Fest der Liebe leiden lassen? Seine größte Hoffnung ist es zur Zeit jedoch, dass die Göttin Rahja ihm beisteht, wenn er sich hoffentlich ein Herz fassen kann und Elissa seine Liebe gesteht. Außerdem gibt es Gerüchte um eine geheimnisvolle Krankheit, denen er auf dem Fest unauffällig nachgehen will.

WOHNORT

Häuschen an der Pestkapelle

BESITZ

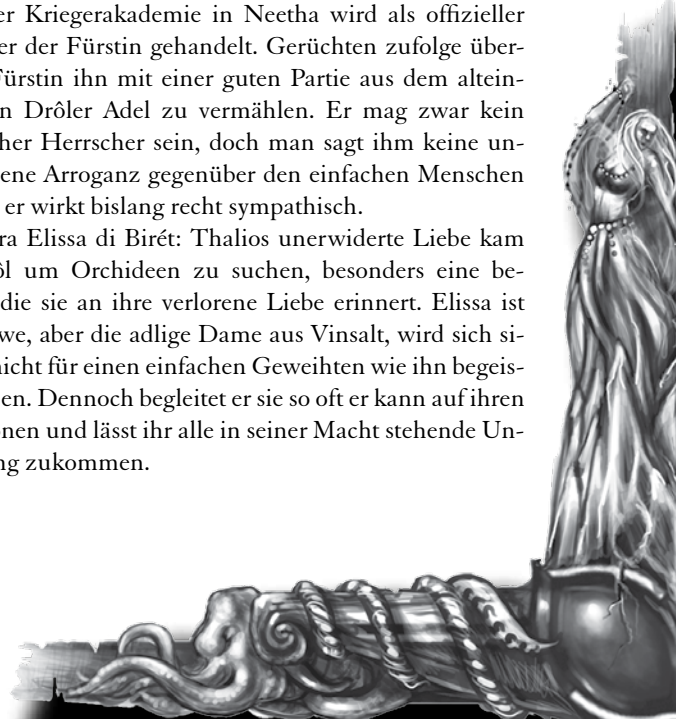
Thalio verfügt nur über wenig persönlichen Besitz. Alles was er je wirklich Kostbares besaß gehört der Kirche.

BETEILIGTE CHARAKTERE IN DER ZORN DES SAŦUUL

Hakim al'Ahmad (Kuriositätenhändler), Lessandro Rosentreu (Rahjageweichter), Orelio Bosvani (Alchemist), Phedro ya Costermana (Krieger, Graf von Tolfana), Sandro D'Orío (einflussreicher Kaufmann), Elissa di Birét (adlige Orchideenzüchterin), Thalio Scarpone (Therbûnit), Tscha-Wa-Po (Hauptmann der Chirakis)

WISSEN ÜBER DIE ANDEREN CHARAKTERE

- Phedro ya Costermana: Der uneheliche Sohn und Abgänger der Kriegerakademie in Neetha wird als offizieller Nachfolger der Fürstin gehandelt. Gerüchten zufolge überlegt die Fürstin ihn mit einer guten Partie aus dem alteingesessenen Drôler Adel zu vermählen. Er mag zwar kein vorbildlicher Herrscher sein, doch man sagt ihm keine unangemessene Arroganz gegenüber den einfachen Menschen nach und er wirkt bislang recht sympathisch.
- Signora Elissa di Birét: Thalios unerwiderte Liebe kam nach Drôl um Orchideen zu suchen, besonders eine bestimmte, die sie an ihre verlorene Liebe erinnert. Elissa ist zwar Witwe, aber die adlige Dame aus Vinsalt, wird sich sicherlich nicht für einen einfachen Geweihten wie ihn begeistern können. Dennoch begleitet er sie so oft er kann auf ihren Expeditionen und lässt ihr alle in seiner Macht stehende Unterstützung zukommen.





👁 **Lessandro Rosentreu:** Lessandro ist ein geschätzter Gesprächspartner, denn dem einnehmenden Wesen des Rahjageweihten kann man sich kaum widersetzen. Würde dieser nur endlich erkennen, dass die wahre Verbindung zum Göttlichen nur durch harte Arbeit und nicht so viel Müßiggang gewonnen werden kann – ein steter Streitpunkt zwischen den beiden Götterdienern.

👁 **Sandro D’Orio:** Von dem Fernhändler weiß er nur Gutes und Sandro ist häufig Gast im Waisenhaus – ihm scheint stark am Wohl der Kinder zu liegen. Zwar hat er bislang keines der Kinder zu sich genommen, aber er spendet dem Waisenhaus viel. Thallio hofft immer noch, dem einsam wirkenden Mann eines der Kinder zu vermitteln.

👁 **Orelia Bosvani:** Den Alchimisten hat er bisher nur flüchtig bei Doctore Ernando Portas – einem gemeinsamen Bekannten – kennengelernt. Orelia wirkte dabei aber nicht sehr gesellig.

👁 **Tscha-Wa-Po:** Von dem Anführer der Chiraki hört Thallio nur Gutes bei der ärmeren Landbevölkerung. Er soll ein wahrer Held sein und hat angeblich vielen Sklaven zur Freiheit verholfen, ehe die horasische Krone der Sklaverei in Dról ein Ende setzte.

WISSEN ÜBER WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DRÔLS

👁 **Fürstin Alrigia ya Costermana:** Die ehemalige Condottiera ist seit 1029 BF Fürstin, gilt als eine der besten Duellantinnen des Horasreich und regiert mit eiserner Hand vor allem gegen die alteingesessenen Adligen. Das Volk hat sie sich geschickt mit der Lockerung einiger Gesetze und ihrem natürlichen Charme gewogen gemacht.

👁 **Admiral Bender ya Costermana:** Der Efferdgeweihte und Befehlshaber der Drôler Flottille ist der Bruder der Fürstin und als mörderischer Boxkämpfer berüchtigt.

👁 **Fildörn Cerastelli:** Einflussreichster Kontrahent der Fürstin ist der gerissene Handelsmagnat Fildörn, welcher als Lokalpatriot und Sprecher des Senats sehr offenkundig die Entmachtung seines Ältestenrates kritisiert.

👁 **Arestas de Torreano:** Weithin bekannt und berüchtigt ist der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak, welchem man Verbindungen zum verhassten Mengbilla als auch zur Borbaradkirche nachsagt.

👁 **Goldene Maisblüte:** Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist die Chirakah *Il-Tau-Ca* („Goldene Maisblüte“). Sie ist sehr wählerisch und verwendet zum Genuss wohl sogar Magie bei ihren Kunden.

TSCHA-WA-PO

HAUPTMANN DER CHIRAKIS

HINTERGRUND

Tscha-Wa-Po (*mohisch*: Jagt unsichtbar jene, die sich verbergen) wurde als Sklave auf der Tabakplantage der Familie *Cerastelli* geboren. Als Sohn einer streng tsagläubigen Chirakah hegte er in seiner Kindheit den Wunsch, sein Leben der Ewigjungen zu weihen. Im Alter von 11 Jahren erlebte er jedoch, wie seine Mutter von einem Aufseher auf der Plantage brutal misshandelt wurde und griff in seiner Verzweiflung eine Schaufel, mit der er dem Aufseher den Kopf einschlug. Der Aufseher starb an Ort und Stelle, doch auch seine Mutter erlag ihren Verletzungen.

Der Junge floh von der Plantage und wäre sicherlich in den Sümpfen um Loch Harodról zugrunde gegangen, wäre er nicht durch Phexens Führung auf eine kleine Siedlung gestoßen, die entflozene Sklaven gegründet hatten. Die verborgen lebenden Waldmensen hatten sich auch zum Ziel gesetzt, fluchtwilligen Sklaven zu helfen ins freie Horasreich zu gelangen. Der junge Chirakah verbitterte darüber, dass Tsa die ihren nicht geschützt hatte und schwor sich, nie wieder ein Gebet an Tsa zu richten, solange es Sklaverei in Dról geben würde. In der Siedlung betete er zu Kor und Phex, die ihm die notwendige Härte und Listigkeit im Kampf gegen die unmenschlichen Bedingungen verleihen sollten. Wie bei allen Chirakah war sein Glaube von den Einflüssen der ursprünglichen Waldmensen durchzogen und seine Götterbilder sind eine wilde Mischung aus wahren und hinzu interpretierten Eigenschaften. Wenn er auch an Naturgeister glaubt, verehrt er diese nicht explizit.

Im Laufe der Jahre verhalf Tscha-Wa-Po vielen Sklaven zur Flucht und war in der Wahl seiner Mittel niemals zimperlich. Nach der Befreiung Drôls durch das Horasreich wurde die Sklaverei zwar offiziell abgeschafft, im tatsächlichen Leben der Chirakah änderte sich jedoch nur wenig. Der Herrscher war offiziell ein anderer, doch das Sagen hatten immer noch jene, die früher schon sein Volk unterdrückt hatten. Deswegen kämpfte er weiter gegen die Unterdrückung und wurde mit seinen Gefährten als Bandit und Aufständischer gesucht. Tscha-Wa-Po zog sich weiter in den Dschungel zurück und hätte schon fast die Hoffnung aufgegeben. Erst mit dem Eintreffen von Fürstin Alrigia schienen sich für die Chirakah die Zustände nachhaltig zu verbessern und deswegen verehrt Tscha-Wa-Po die ruppige Fürstin zutiefst. Als das Verbot für das Tragen von Waffen für die Chirakah aufgehoben wurde, zogen er und die Seinen zum Palazzo Prinzipale um der Fürstin ihren Dienst anzutragen. Sie begnadigte ihn für seine Taten und stellte alle in ihre Dienste. Als Anführer der Chirakis (einer nur aus Chirakah bestehende Plänklerinheit) untersteht er einzig Fürstin Alrigia und hat zum ersten Mal das Gefühl, auf legale Weise für Gerechtigkeit kämpfen zu können.



WESENSZÜGE

Verbittert und hoffnungsvoll zugleich. Um innere Härte bemüht. Ernst. Engagiert. Unwilliger aber geborener Anführer für sein Volk, die ihm folgen, weil er eben nicht führen will. Fürstin Alrigia bis in den Tod ergeben. Das Ziel, die Chirakah als gleichwertige Bürger Dröls zu etablieren, lenkt sein gesamtes Handeln.

LEBENS LAUF

- 992 BF: geboren als Plantagensklave.
- 1003 BF: Tod der Mutter, Flucht.
- 1005 BF: Fluchthelfer für Chirakah-Sklaven.
- 1012 BF: Ende der Sklaverei.
- 1029 BF: Eroberung Dröls durch Alrigia.
- 1030 BF: Gründung der Chirakis.

VERBINDUNGEN

Fürstin Alrigia ya Costermana (Lehnherrin), Chirakis (loyale Söldnereinheit der Chirakah), Tscha-Wa-Po ist den meisten Chirakah als eine Führungspersonlichkeit zumindest vom Sehen bekannt und er kennt viele Familien und deren Schicksale.

MOTIVATION

Er möchte, dass die Chirakah endlich von allen als gleichwertige Bürger wahrgenommen werden und so ist er während der Rahjawochen damit beschäftigt, sich unter die reichen Gäste zu mischen, egal ob er willkommen ist oder nicht. Nicht mitzufeiern würde ihm wie ein Eingeständnis erscheinen, dass die Chirakah es nicht wert sind, auf dem Fest zu erscheinen.

WOHNORT

Kaserne am Südertor.

BESITZ

Tsch-Wa-Po verfügt neben seiner Ausrüstung für den Dschungel nur über sehr wenig. Er hat so lange im Dschungel gelebt, dass Ausrüstung und Besitz von ihm nur als Einschränkung empfunden werden. Die Annehmlichkeiten der Garnison im Südertor hält er nicht für förderlich für die Moral seiner Leute.

BETEILIGTE CHARAKTERE IN DER ZORN DES SATVUL

Hakim al'Ahmad (Kuriositätenhändler), Lessandro Rosentreu (Rahjageweiheter), Orelia Bosvani (Alchemist), Phedro ya Costermana (Krieger, Graf von Tolfana), Sandro D'Orio (einflussreicher Kaufmann), Elissa di Birét (adlige Orchideenzüchterin), Thalio Scarpone (Therbûnit), Tscha-Wa-Po (Hauptmann der Chirakis)

WISSEN ÜBER DIE ANDEREN CHARAKTERE

- Phedro ya Costermana:** Der uneheliche Sohn und Abgänger der Kriegerakademie in Neetha wird als offizieller Nachfolger der Fürstin gehandelt. Gerüchten zufolge überlegt die Fürstin ihn mit einer guten Partie aus dem alteingesessenen Dröler Adel zu vermählen. Den jungen Fürstensohn hielt er erst für einen Herumtreiber. Doch schon bald erkannte er in ihm einen jungen Krieger, der nicht weiß wo sein Platz in dieser Welt ist. Sollte er seiner Mutter folgen, so ist es an Tscha-Wa-Po ihn von den Qualitäten seines Volkes zu überzeugen.
- Thalio Scarpone:** Der Therbûniter ist Tscha-Wa-Po gut bekannt. Er zieht oft über die Plantagen und durch die kleinen Orte und hilft den Menschen dort vor Ort. Er kennt keinerlei Standesunterschiede und ist ein Funke der Hoffnung auf Gerechtigkeit und Güte für sein Volk.
- Hakim al'Ahmad ibn Amikos:** Der Tulamide behauptet mystisches Wissen der Chirakah zu besitzen und macht dieses gegen Geld allen zugänglich. Er soll eine Art Schamane sein, der ohne selber ein Waldmensch zu sein, über die Mysterien der Geister und der Magie gebieten kann.
- Sandro D'Orio:** Ein Fernhändler mit einem Laden für luxuriöse Duftöle am Rahjatempel. Er würde keine fünf Augenblicke im Dschungel überleben.
- Lessandro Rosentreu:** Den Geweihten hat er schon einige Male gesehen, mit den Prinzipien und Lehren Rahjas konnte *Tscha-Wa-Po* aber noch nie viel anfangen.

WISSEN ÜBER WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DRÖLS

- Fürstin Alrigia ya Costermana:** Die ehemalige Condottiera ist seit 1029 BF Fürstin, gilt als eine der besten Duellantinnen des Horasreiches und regiert mit eiserner Hand vor allem gegen die alteingesessenen Adligen. Das Volk hat sie sich geschickt mit der Lockerung einiger Gesetze und ihrem natürlichen Charme gewogen gemacht.
- Admiral Bender ya Costermana:** Der Efferdgeweihte und Befehlshaber der Dröler Flottille ist der Bruder der Fürsten und als mörderischer Boxkämpfer berüchtigt.
- Fildörn Cerastelli:** Einflussreichster Kontrahent der Fürstin ist der gerissene Handelsmagnat Fildörn, welcher als Lokalpatriot und Sprecher des Senats sehr offenkundig die Entmachtung seines Ältestenrates kritisiert.
- Arestas de Torreano:** Weithin bekannt und berüchtigt ist der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak, welchem man Verbindungen zum verhassten Mengbilla als auch zur Borbaradkirche nachsagt.
- Goldene Maisblüte:** Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist die Chirakah *Il-Tau-Ca* („Goldene Maisblüte“). Sie ist sehr wählerisch und verwendet zum Genuss wohl sogar Magie bei Ihren Kunden.

