

Die Zeit zwischen den Abenteuern

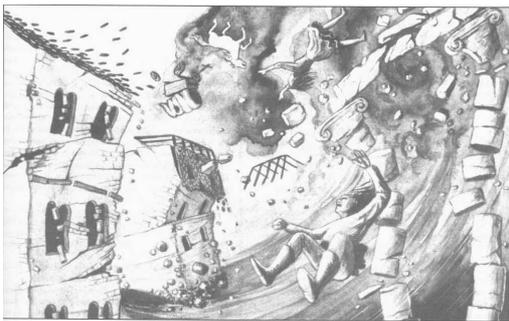
1009 BF

Schon bald nach dem Abschluss der mittlerweile aventurienweit bekannten ‚Phileasson-Saga‘ sind Wulf und Ungrimm ins Königreich Garethien aufgebrochen, während du den Weg an der Küste entlang über deine Heimat Nostria bis zur Hauptstadt Albernias genommen hast. In Nostria hast du einige Wochen damit verbracht, dein Heimatdorf Tanzias zu besuchen und deine Eltern wiederzusehen. Zahlreiche gemütliche Abende hast du damit verbracht, bei gebratener Salzarele und anderen heimischen Gerichten von deiner langen und grossartigen Abenteuerreise zu berichten. Nach einigen Wochen hast du dann schweren Herzens endlich beschlossen, weiterzureisen. Da du auf Anhieb kein Schiff finden konntest, das nach Havena segelt, hast du den Landweg an der Küste entlang genommen, welcher vor Havena durch die berühmte Muhsape, dem sumpfigen Delta des grossen Flusses, führt. Kurz vor dem kleinen Örtchen Dela hattest du eine unerfreuliche Begegnung mit den dort häufig anzutreffenden Sumpffranzen, die du aber mit Hilfe Mjolnirs schnell wieder vertreiben konntest. In der Hauptstadt des Fürstentums Albernias hast du einige Tage verbracht und unter anderem den grossartigen Efferd-Tempel besichtigt. Auch über die Prinzessin-Emer-Brücke, von Leonardo dem Mechanicus erst kürzlich fertiggestellt, hast du deinen Fuss gesetzt. Sie ist über 200 Schritt lang und 20 Schritt hoch, so dass selbst Flussegleiter unter dem gewaltigen Bauwerk hindurchsegeln können.



Von Havena aus bist du auf einem Flusskahn bis nach Elenrina gekommen und von dort aus auf dem Phacadistieg ins Liebliche Feld nach Grangor weitergezogen. Dort hast du beschlossen einige Tage zu verweilen, da du bisher noch nie im Lieblichen Feld warst. Grangor, immerhin die drittgrösste Stadt des Lieblichen Feldes, wunderschön an der Phecadi-Mündung ins Meer der Sieben Winde gelegen, hat sicher so einiges zu bieten. Als eines der ersten Dinge in der reichen Handelsstadt hast du den eindrucksvollen Rahja-Tempel besucht und wurdest während deines Besuchs Zeuge einer unglaublichen, göttlichen Begegnung: Rahja selbst, die Göttin der Liebe, hat zu dir, der Hochgeweihten Letita und elf anderen gerade anwesenden Personen im Inneren des Tempels gesprochen!

Seid mir gegrüsst, ich bin die Tochter Sumus, die Göttin der Liebe, der Ekstase, der Schönheit, des Rauschs. Der Freude, des Weines ... Eure Vorfahren gaben mir den schönen Namen Rahja. So höret, ich werde euch in Kürze wieder zu mir rufen weil ihr mir und der Stadt, die ihr Grangor nennet, einen Dienst erweisen müsst.



Berauscht von einem göttergleichen Glücksgefühl hast du den Tempel erst nach endlos langer Zeit der Starre den wieder verlassen und bist ziellos durch die Gassen und Strassen Grangors geschlendert, als du von weitem plötzlich einen Sturm aufziehen gesehen hast. Überdies schnell kam der Sturm näher, und du hast erlebt wie der Wirbelsturm die ersten Häuser und Menschen erfasste, während andere noch schreiend wegrannten! Auf den zweiten Blick sind dir die zahlreichen Ratten aufgefallen, die ebenso vor dem Sturm zu fliehen

schiene, da begann auch schon die Erde zu beben und ganze Häuser und Strassenzüge zu verschlucken! Das letzte was du erkennen konntest ist ein riesiger Torflügel, der aus dem Wirbelsturm heraus auf dich zurast ... ein dumpfer Schmerz, dann wurde es schwarz um dich herum ... das Letzte was du hören konntest war das Rauschen von grossen Flügeln - der Totenbote Gulgari?

Benommen bist du irgendetwann wieder zu dir gekommen, und zu deiner Verwunderung warst du erneut im Tempel der Rahja, genau wie die Hochgeweihte Letita und jene elf anderen Personen, mit denen du die göttliche Vision zuvor erlebt hattest. Als die klare, überdies schöne Stimme der Göttin erneut erklang, warst du dir sicher, dass es mehr als eine Vision ist. Ihre Stimme klang seltsam, ja schwach, als ob es die Göttin unendliche Kraft kostete, an diesem Ort zu dieser Zeit zu euch zu sprechen:

Wie ich sehe, seid ihr alle meinem Ruf gefolgt. Ihr habt gesehen, habt erlebt, wie die Stadt, die ihr Grangor nennet, untergegangen ist. Auch ihr selbst seid gestorben, wenn gleich ihr jetzt vor mir steht. Eine göttliche Strafe hat die

Stadt und alle darin lebenden Menschen getroffen. Was ihr gesehen habt, war das Werk meiner Brüder und Schwestern, Efferd, Ingerimm und Rendra. Sie haben beschlossen, eure Stadt zu vernichten, weil das Rattenkind, welchen ihr den ohne Namen nennt, in dieser eurer Stadt eine mächtige Bastion besitzt. Er versteht es gut, sein Treiben zu verbergen, und so wussten wir nicht, wo genau er seine schändlichen Anhänger versammelte. Von Tag zu Tag gewann er mehr Diener für sich, und meine Geschwister entschieden sich für das Opfer der ganzen Stadt, um die Bedrohung abzuwenden. Ich habe sie gebeten, einen anderen Weg zu gehen, aber sie sahen darin den einzigen Weg, die Seelen vor dem Zugriff des Rattenkinds zu schützen. Ich bin jedoch immer noch überzeugt, dass dieses Opfer nicht nötig gewesen ist, denn es gibt immer mehr als einen Weg. Um einen dieser Wege zu öffnen, musste ich einen Pakt mit Sati'ar, dem Herrn der Zeit, schliessen. Ein hoher Preis wurde mir für diesen Pakt abverlangt ... Sati'ar hat die Zeit angehalten sowie um einige Stunden zurückbewegt und hält sie nun einen halben Tag lang an. Dazu bedient er sich meiner Kraft, die zweite Bedingung für unseren Pakt. Die Zeit steht nun still, doch nicht für euch. Nutzt diese Zeit um die Bastion des Rattenkinds zu finden und seine Macht zu brechen. Es muss ein Teil vom Rattenkind hier in Grangor sein, das spüren wir ... Findet es, vernichtet es ...

Während die Hochgeweihte sich in das Allerheiligste des Tempels zurückzog, hast du dich, noch immer fassungslos, mit den anderen elf Auserwählten auf die Suche nach der Namenlosen Bastion gemacht. Gar seltsam war es, durch die erstarrte Stadt zu ziehen: Hier ein Deutelschneider, mitten in der Bewegung erstarrt, dort ein Vogel, in der Luft stehend, und hier ein kleiner Junge, der in einer unmöglichen Haltung ausharrt.

Während ihr durch die starre und absolut stille Stadt gestreift seid und zahlreiche Absonderlichkeiten genauer untersucht habt, fiel es dir plötzlich wie Schuppen von den Augen: Dreizehn! Dreizehn, nicht zwölf Menschen hörten die Worte Rahjas! Und während zwölf Menschen auf der Suche nach den Dienern des Namenlosen die Stadt durchstreiften, war die dreizehnte, die Hochgeweihte selbst, in den Hallen des Tempels zurückgeblieben! Wie konntest du nur so dumm sein! Wie von Dämonen verfolgt hast du dich auf den Weg zurück zum Tempel der Liebesgöttin gemacht. Und tatsächlich, dort angekommen, konntest du in den allerheiligsten Bereichen des Gotteshauses Letita ausmachen. In der Linken trug sie ein seltsam violett schimmerndes Seil, und als sie dich erblickte hat sie dich hasserfüllt mit einem unverständlichen Schrei angegriffen. Ein wilder Kampf entbrannte um das sogenannte Haar des Namenlosen, doch letztendlich gelang es dir, Letita mit einem mächtigen Hieb deines Hammers zur Strecke zu bringen und wenig später das Haar des Namenlosen in der heiligen Esse des Ingerimmtempels zu verbrennen.

Wenige Stunden später bist du durch die Strassen Grangors gewandert, als ob niemals etwas geschehen wäre. Bürger schauten dich abfällig an, Bettler baten dich um eine göttergefällige Gabe und Stassenhändler priesen allerlei Naschwerk und Gebratenes an. Wusstest du es nicht besser, du würdest nicht glauben was dir soeben passiert war. Doch auch deine damaligen elf Mitstreiter wissen von den Ereignissen, die Grangor fast vernichtet hätten, und so war es sicher kein Traum, sondern tatsächlich Wirklichkeit!

Roban hat (in wirklich sehr kurzer Zusammenfassung) das Abenteuer 'Die Kanäle von Grangor' erlebt. Da die ausführliche Version dieses Abenteuers (A102 bzw. B24) einige Spoiler enthält (als Meistereinformation), würde ich dich bitten, dass Ganze nicht nachzulesen.

Nach deiner Begegnung mit einer leibhaftigen Göttin im Lieblichen Feld bist du über die Herzogstrasse nach Bomed weitergereist. Von dort bist du auf der Reichstrasse VI (auch Yaquirstieg genannt) über Amhallah nach Punin gelangt. Im Süden hast du dabei die mächtigen Berge, die die Khom von Almada trennen, im Blick gehabt, während du Mitte 1009 BF endlich die Hauptstadt Almadadas erreicht hast.

Nach zahlreichen Tagen in Punin ist es dir nach und nach gelungen, die komplizierten Regeln der Handwerker und Zünfte in der Hauptstadt Almadadas nachzuvollziehen. Um eine Schmiedewerkstatt in Punin oder Umgebung zu eröffnen, musst du zuerst Bürger der Stadt werden. Danach muss es dir gelingen, in die Zunft der Schmiede aufgenommen zu werden. Und da du als Geselle keine eigene Werkstatt betreiben darfst muss danach auch noch deine Meisterprüfung folgen. Alles in allem eine bestimmt sehr teure, aufwendige und langwierige Angelegenheit. Nun, irgendwo muss man ja anfangen, denkst du dir und nimmst dir für den morgigen Tag vor, beim Hohen Rat zu Punin im Rathaus der Stadt vorzusprechen.

Kurz vor seiner Ankunft beim Rathaus wird Roban in das Abenteuer ‚A63 - Yaquirwellen‘ verwickelt. Nach dem (hoffentlich erfolgreichen) Abschluss des Abenteuers geht es dann direkt mit unserem Testszenario (‚Tödlicher Wein‘) über Skype weiter.

Was genau Roban in Punin alles erreicht hat, bevor das Jahr des Greifen beginnt, hängt ein wenig vom weiteren Verlauf ab. Da wir es nicht geschafft haben, das Szenario um Roban zu spielen habe ich die Zeit zwischen den Jahren Robans in Punin nicht beschrieben. Wir können das Szenario auch weiterhin noch nachspielen und die Ereignisse um die geplante Gründung der Schmiede genauer festlegen.

(...)

1012 BF

Manche haben es kommen sehen, andere wollten es nicht wahrhaben, doch nun ist es tatsächlich passiert – die Orks marschieren auf Gareth! Berichte über die Vernichtung der Thurranischen und der Orkzwinger Legion lassen die Menschen des Mittelreichs mit Bangen in die Zukunft blicken. Als am 28. Rundra die menschlichen Verteidiger des Reichs eine vernichtende Niederlage hinnehmen müssen machen Gerüchte die Runde, das die Orks direkt gegen die Kaiserstadt Gareth ziehen! Du hast dich, wie viele andere auch, dem almadanischen Entsatzheer unter der Führung von Dom Ludovigo Sforigan, dem Vogt Ragaths, angeschlossen und bist mit nach Gareth gezogen.

Am Abend des 2. Phex stehst du erschöpft in einem Feldlager in der Nähe von Silkwiesen und stützt dich auf deine Kriegshammer. Lange Zeit sah es wohl nicht gut aus für die kaiserlichen Streiter und erst das Eintreffen der ‚Almadaner Hakenspiesse‘, wie eure Truppe mittlerweile genannt wird, konnte das Schlachtenglück zu Gunsten des Reiches wenden.

Viele Helden wurden während der Schlacht geboren, so wird man zum Beispiel noch lange von Hauptmann Alrik vom Blautann und vom Berg erzählen, der dem eingekesselten Prinzen mit einer tollkühnen Aktion (er ritt mit seinen Reitern mitten durch die Dämonenbrache) zu Hilfe kam und schon kurz nach der Schlacht zum Oberst ernannt wurde.

(für eine Schlachtbeschreibung der ‚Schlacht auf den Silkwiesen‘, siehe Anhang).

Abenteuerpunkte und Erfahrungen

Götter und Kulte +1

Menschenkenntnis +1

Gassenwissen +1

Geographie +1

Kriegskunst +1

15 Kampfpunkte

200 AP (mehr werden im Verlaufe der Punin-Szenarien folgen)

natürlich zählen auch die AP des Abenteuers Yaquirwellen dazu

Kampfpunkte:

Roban ist nicht zum Geweihten der Rahja geworden, die erhaltenen Kampfpunkte stellen eine Belohnung der schönen Göttin dem Nostrier gegenüber da. Wenn die Punkte also einmal verbraucht sind, so werden sie nicht so ohne weiteres zu regenerieren sein. Das Roban nun über ein wenig kammale Macht verfügt ist ihm natürlich nicht bewusst, daher wird er erstmal auch nicht auf die Kampfpunkte zurückgreifen können.

Abenteuerliche Ereignisse

Siehe hierzu auch das ausführlichere, allgemeine Handout.

Khomkrieg

Der Khomkrieg zwischen Al'Anfa und den Novadis, dessen Ausbruch du Gerüchtweise immer wieder aufgeschwappt hast, erst in Khun'chom, dann später in der Khom und von den Berichten Beoms aus seiner

Zeit im Süden Aventuriens, ist schon 1010 BF zum Ende gekommen. Nachdem das Bomland sich aufgrund der Belagerung Kannemündes, des südlich gelegenen bomischen Handelspostens, in den Krieg eingemischt hatte und die bomische Flotte die schwarze Flotte der Al'Anfaner in der Tränenbucht vernichtet hatte und Tar Honak unter ungeklärten Umständen zu Tode kam wurde Unau und Mherwed von den Novadis befreit und die Al'Anfaner zogen sich zurück. Neuer Patriarch Al'Anfas ist der Sohn Tar Honaks, Amir Honak.

Answinkrise

1010 BF verschwand Kaiser Hal unter ungeklärten Umständen bei einem Jagdausflug im Bomland. Prinz Brin begab sich daraufhin schon bald auf die Suche nach seinem Vater. In der Folge erklärte sich daraufhin der intrigante ehemalige Reichskanzler Answin von Rabenmund, seinerzeit aufgrund eines Giftanschlags auf Prinz Brin seines Amtes enthoben aber nur milde bestraft, zum Kaiser des Mittelreichs. Es kommt in der Folge zu Bürgerkriegen in fast allen Provinzen des Mittelreichs, lediglich Weiden stellt sich klar auf die Seite Brins. Prinz Brin bricht die Suche nach seinem Vater ab und muss sich der Bedrohung durch die Orks sowie der verräterischen Answinisten stellen. Als 1011 BF sich das kaisertreue Heer und das Heer der Answinisten vor Gareth entgegensteht und es zu ersten kleinen Scharmützeln kommt, kann Answin von Rabenmund aber in Gareth verhaftet werden und die später sogenannte ‚Erste Schlacht auf den Silkwiesen‘ kann verhindert werden.

Krieg zwischen Nostria und Andergast

1010 BF erobern zudem Thorwaler und Andergaster das nostrische Salzerhaven, es kommt zur Kriegserklärung zwischen Nostria und Andergast. In der Folge wird Joborn durch die Andergaster erobert und die nostrische Flotte von thorwalschen Drachenbooten aufgegeben. Salza fällt ebenfalls den Thorwalern in die Hände. Das Mittelreich hebt zur Unterstützung Nostrias die Thuransische Legion aus, die sich jedoch ohne Kampfhandlungen aus Nostria zurückzieht um sich der Bedrohung durch die Orks entgegenzustellen. In der Bärenklamm wird die Legion im Jahre 1012 BF schliesslich von den Orks vernichtend geschlagen.

Der Orkensturm

Als Anfang 1010 BF in Baliho ein Attentat des Orks Sadrak Wassoi, zu dieser Zeit noch als Söldner bei der Uhdenberger Legion tätig, auf den Herzog von Weiden, Waldemar dem Bären, nur knapp verhindert werden kann (Oberst Hekdar von Anpitz kommt dabei ums Leben), konnte noch niemand ahnen welche weitreichenden Auswirkungen das Entkommen des feigen Attentäters haben wird.

Erste Gerüchte eines riesigen, orkischen Heerwurms, angeblich unter der Führung von Sadrak Wassoi und dem dikar Brazoragh, der sich auf das Svellttal zubewegt, wurden noch als unmöglich abgetan, doch schon bald zeigte sich das wahre Ausmass der orkischen Bedrohung. Noch im selben Jahr wurden die svelltschen Städte Tiefhusen und Tjolmar erobert sowie die Belagerung Lowangens begonnen. Schon bald nach diesen Ereignissen nahmen auch die Mächtigen im Mittelreich die Orks als ernste Bedrohung wahr, doch durch den Bürgerkrieg im eigenen Reich konnte kaum etwas gegen die orkische Bedrohung unternommen werden.

Im Praios wurde Yrramis, der letzte Ort des Svellttals vor der Grenze des Mittelreichs, erobert, und einige Tage später fiel auch die mittelreichische Festung Greifenstein in die Hände der Orks. Endgültig mit dem Orkenkrieg konfrontiert, wurde die weidensche Orkzwinger-Legion von Prinz Brin ausgehoben und gegen die Korogai geschickt und konnte ein Feldlager dieses Orkstamms zerstören. Doch diese erste Erfolgsmeldung sollte nicht lange Bestand haben, denn schon kurze Zeit später fiel das weidensche Städtchen Nordhag in die Hände der Orks. Später, im Ingerimm, gelingt es der aus dem Krieg zwischen

Nostris und Andergast abgezogenen Thuranischen Legion, die Korogai bis nach Andergast zurückzutreiben.

Im Rahja des gleichen Jahres wird die Belagerung Lowangens gegen horrenden Tributzahlungen an die orkischen Belagerer nach gut einem Jahr abgebrochen.

Am 28. Praios, 1012 BF, wird die Thuranische Legion in der Bärenklamm nahezu ausgelöscht (Fürst Blasius vom Eberstamm geriet dabei gerüchtweise in die Gefangenschaft der Orks), ein herber Rückschlag für das Mittelreich. Kurz darauf wird auch die Orkzwinger-Legion aufgerieben, und vorstossende Orkheere erobern Ulmenau und Dergelstein. Am 18. Rondra wird Greifenfurt fast kampflos durch die Tordochai erobert, kurze Zeit später fällt auch Greifenberg an die Orks, von Sadrak Wassoi, mittlerweile der Schwaze Marschall genannt, persönlich angeführt. Am 24. Rondra kommt es zu einer grossen Schlacht zwischen den orkischen Angreifern und den sich entgegenstellenden mittelreichischen Kämpfern, in deren Folge das Mittelreich eine erneute, herbe Niederlage einstecken muss.

Nahezu unbemerkt konnte ein orkischer Heerwurm zudem auf Gareth selbst vorrücken und stand am 22. Tsa vor den Toren der Hauptstadt des Mittelreichs! Ein menschliches Heer mit vielen Freiwilligen unter der Führung des Reichsbehüters Brin kann die Orks vor den Toren Gareths nach schweren Verlusten letztendlich durch die Ankunft eines almadischen Entsatzheeres besiegen und zurücktreiben, eine Schlacht, die später als die „Zweite Schlacht auf den Silkwiesen“ in die Geschichte eingehen soll.

Doch noch immer sind zahlreiche Städte und Dörfer des Mittelreichs von den Orks besetzt, so zum Beispiel Greifenfurt ...

Allgemeine Informationen

Gareth

Die Kaiserstadt Gareth ist mit Abstand die grösste Stadt Aventuriens und die Hauptstadt des Mittelreichs. Sie ist seit ihrer Gründung mehr und mehr zum Zentrum Aventuriens (nicht nur derographisch) geworden. Die Stadt nennt man nicht umsonst auch die "Stadt der hundert Tempel", was sich darauf bezieht, dass es Tempel von nahezu jeder Gottheit und Halbgottheit gibt. Die Stadtteile sind von teilweise ganz unterschiedlichem Charakter und bilden rechtlich gesehen keine Einheit. Der Kaiser residiert in der Neuen Residenz ausserhalb Alt-Gareths, und auch die KGIA unter Baron Dexter Nemrod hat hier Ihren Hauptsitz.

Punin

Die Capitale Almadas ist die drittgrösste Stadt des Mittelreichs. Mit der altehrwürdigen Akademie der Hohen Magie, der Yaquirbühne und den Haupttempeln des Boron (Puniner Ritus) und der Tsa ist sie ein kulturelles Zentrum an der Reichsstrasse 2, geprägt von garethischer, horasischer und tulamidischer Kultur. Sie liegt in fruchtbarer Umgebung direkt am Yaquir. Regiert wird Punin von Hohen Rat, der momentane Ratsmeister ist Abdul Assiref.

Kaiser Hal von Gareth



Hal von Gareth ist seit dem Tod Kaiser Retos im Jahre 994 BF Kaiser des Mittelreichs. Drei Jahre später lässt sich Hal, von der Praios-Kirche bestätigt, sogar zum Gottkaiser ausrufen. 1003 BF führte Hal die kaiserlichen Truppen bei der Ogerschlacht persönlich zum Sieg, 1010 BF verschwand der Kaiser unter ungeklärten Umständen im Bompland.

Hal von Gareth war beim Volk wegen seiner zahlreichen Feste und den Audienzen auch beim einfachen Volk sehr beliebt, auch wenn er in manchen Kreisen als schwächlich und kaum entscheidungsfreudig angesehen wurde.

Prinz Brin von Gareth



Brin von Gareth, der Sohn Kaiser Hals und seiner Frau Alara Paligan von Gareth, ist seit dem Verschwinden seines Vaters 1010 BF Reichsbhüter, da er sich aus Achtung vor seinem Vater bisher noch nicht zum Kaiser des Mittelreichs krönen lassen wollte.

Reichserzmarschall Helme Haffax



Helme Haffax ist im Mittelreich wohlbekannt und als tapferer Recke aus einfachsten Verhältnissen, der schon unter Kaiser Reto an den Maraskankriegen teilgenommen hat, geachtet. Aufgrund seiner Verdienste wurde er letztendlich von Kaiser Hal in den Adelsstand erhoben und 998 BF mit der Grafenstadt Wehrheim geadelt. 1000 BF wurde er von Kaiser Hal als Nachfolger von Voltan von Rommily zum Reichserzmarschall (diesem unterstehen alle kaiserlichen Truppen) ernannt. Helme Haffax führte auch beim schrecklichen Ogersturm die kaiserlichen Truppen gegen die Menschenfresser.

Answin von Rabenmund



Answin von Rabenmund, aus dem danpatischen Adelsgeschlecht von Rabenmund stammend, wurde unter Kaiser Reto zum Reichskanzler des Mittelreichs. Als er 998 BF überführt wurde, einen Giftanschlag auf Prinz Brin verübt zu haben, verlor er Amt und fast alle Titel und zog sich nach Danpatien zurück. Nach Kaiser Hals Verschwinden im Bomland liess er sich selbst zum Kaiser krönen (immerhin war seine Mutter die Schwester Kaiser Retos) und stürzte das Mittelreich damit in einen Bürgerkrieg. Als er sich 1012 BF in Gareth mit seinem Heer den Kaisertreuen stellen will wird er von einem Kommandounternehmen in Gareth unblutig festgesetzt.

Graf Raidri Conchobair



„Der Schwertkönig“ Raidri Conchobair ist der bekannteste lebende Held Aventuriens. 990 BF hat er im Bomland den Riesenoger Arzuch zur Strecke gebracht, wenige Jahre später kämpfte er während des Maraskankriegs auf Seiten Kaiser Retos und konnte dort die legendären Blutzwillinge bezwingen und deren Zwillings Schwerter Antwort und Vergelter (aus Endurium) erbeuten. Zudem war er von 981 BF bis 1006 BF Besitzer des göttlichen Streitwagens der Rondra, dem Donnersturm. Ihn verbindet eine langjährige Freundschaft mit Fürst Cuana ui Bernain von Albemia, auch ist er Graf von Winhall, auch wenn er dort wohl nie anzutreffen ist und die Arbeit lieber seinen Verwaltern überlässt. Mit dem Echsenforscher Rakorium Muntagonus und dem Rieslandfahrer Ruban ibn Dhachmani soll er einige Expedition in die unwirtlichsten Gegenden Aventuriens unternommen haben.

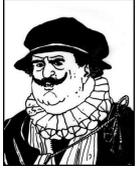
Abrik vom Blautann und vom Berg



Der ehrgeizige Kavallerist rettete den Reichsbhüter Brin bei der Zweiten Schlacht auf den Silkiesen, indem er mit seiner Einheit durch die Dämonenbrache vor Gareth ritt und dem Prinzen so rechtzeitig zu Hilfe kommen konnte.

Für diese wagemutige Aktion wurde er schon kurz nach der Schlacht zum Oberst der kaiserlichen Armee befördert.

Abdul Assiref



Abdul Assiref ist der momentane Ratsmeister Punijns, Procurator von Ingwacht und Zunftmeister der Schmiede. Der etwa 35 Jahre Abdul ist extrem dick (geschätzte 250 Stein Lebendgewicht) und auffallend klein, was seine Körperfülle nur noch mehr betont. Sein ganzer Stolz ist sein stets korrekt sitzender Kaiser-Adrik Schnauzbart.

Um überhaupt die Treppen in den ersten Stock im Rathaus zu Punij begehen zu können, muss sich Abdul schwer auf seine beiden Leibdiener stützen.

Von den alteingessenen Familien in Punij wird der Talamide oft als Emporkömmling verachtet. Nichts desto trotz ist Abdul zu einem der mächtigsten Männer in Punij aufgestiegen und niemand will ihn sich leichtfertig zum Feind machen.

Aikar Brazoragh

Der Aikar Brazoragh ist, glaubt man den Gerüchten sowie den Berichten von Überlebenden, ein sicherlich 2,5 Schritt grosser Ork mit mächtigen Hauern und einer beständigen Gier nach frischem Blut. Er soll sich als Gesandter der orkischen Götzen Tairach und Brazoragh sehen und ist scheinbar der Herrscher über alle Orks.

Sadrak Wassoi



Sadrak Wassoi, der 'Schwarze Marschall' war Söldner in der Uhdenberger Legion, als er im Travia 1010 BF ein Attentat auf den Herzog von Weiden ausübte. Obwohl nicht erfolgreich, konnte der Ork doch entkommen und stieg schon bald zum obersten Heerführer der anstürmenden Orkherden aus Nordwesten Aventuriens auf.