

Die Zeit zwischen den Abenteuern

Schon bald nach dem Abschluss der schon jetzt fast überall bekannten „Phileasson-Saga“ hast du für einige Monate an der Kämpferschule Ugdalfskronir den angehenden thornwalschen Rekkern die Kunst des zweihändigen Axtkampfes näher gebracht. Gerne Erinnerst du dich an die Zeit zurück, hast du doch mit dem Leiter der Schule, dem Zwergen Dramosch, Sohn des Derebor, so manches Premier Feuer gelöscht. In dieser Zeit konntest du dich auch intensiver mit der seltsamen Axt Kurun's beschäftigen, die seit der Heilung des elfischen Hochkönigs lebendig geworden zu sein scheint.

Letztendlich hast du Thornwal aber wieder den Rücken gekehrt und bist ins Mittelreich gereist, wo du schliesslich in der „Kaseme des Mittelreichs“, der Stadt Wehrheim, eine lohnende Stelle als Kampfkunstlehrer an der berühmten Kaiserlichen Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik angeboten bekommen hast. Berühmte Recken, so etwa der Reichserzmarschall und Graf von Wehrheim, Helme Haffax, haben schon an dieser Akademie unter Leitung von Oberst-Rektor Beregrit von Valsquell ihr Handwerk gelehrt, ihre überlebensgrossen Portraits schmücken heute die ausladende Eingangshalle der Akademie. Auch heute noch wird der Nachwuchs des mittelreichischen Hochadels hier von den Besten der Besten in allen Künsten, vom Kampf bis hin zur Politik, ausgebildet.

Nach wenigen Wochen hast du dich bereits in Wehrheim eingelebt, sagt dir doch der militärisch unkomplizierte Stil der Akademie wie auch die Stadt selbst sehr zu. Mit reger Begeisterung gehst du der Aufgabe nach, den jungen Burschen an der Akademie Härte, Kampfkunst und Disziplin beizubringen. Nicht umsonst wird in der Armee vom berühmten ‚Wehrheimer Strammstehen‘ gesprochen.

In deiner Freizeit hast du viele Male den Ingerimmtempel mit seinem wunderschönen gusseisernen Tor, in der Nachbarschaft der Fechtschule gelegen, besucht oder bist in einer der zahlreichen Tavernen und Schenken ein gemütliches Bier trinken gegangen. Vor allem die Schnapsmühle hat es dir angetan, werden hier doch regelmässig Wetttrinken mit Trollzacker Schnaps oder Balihøer Bärenlod abgehalten.

Das ein oder andere Mal bist du auch aus dem militärisch streng geordneten Städtchen Wehrheim heraus gekommen, etwa bis nach Gareth, wo du den berühmten ‚Schmied der hundert Helden‘, Thom Eisinger, von dem dir Roban schon erzählt hatte, bei seiner Arbeit beobachten konntest. Auch Angbar und Greifenfurt wurden je einmal von dir besucht, doch die meiste Zeit hast du in Wehrheim bei deiner Arbeit in der Akademie verbracht.

1010 - 1011 BF

Ende des Jahres 1010 BF bist du, trotz der Berichte der Eroberung des Svelltschen Städtebunds durch die Orks, von Wehrheim nach Khunghom aufgebrochen, um dort wie verabredet Mythomius zu treffen. An deiner Seite befinden sich die fast zwanzig Jahre alte Walpurga von Löwenhaupt, die Tochter des Herzogs von Weiden und kürzlich Abgängerin der Akademie sowie der almadische Landadelige Marcelo von Roseneich. Vor allem Walpurga mit ihrer für das Herzogtum Weiden typischen herzlichen und unkomplizierten Art hat es dir angetan.

Nach einer relativ ereignislosen Reise über Barbarin, Zorgan und Anchopal seid ihr in Khunghom angekommen und habt dort die Namenlosen Tage in diversen Gasthäusern überstanden. Schon bald hast du Mythomius getroffen, der sich bereits um die Ausrüstung für die Expedition in die Gor gekümmert hatte. Sahif ibn Nasreddin, ein Geweihter aus dem hiesigen Tempel des Todes, nahm ebenfalls an eurer Expedition teil, um die entweihten Gräber, einst vom Heiligen der Boron-Kirche, Khalid al-Gunar, bestattet, wieder dem Totengott zu weihen. Daneben hatte Mythomius auch noch zwei Söldner angeheuert.

Nach wenigen Tagen seid ihr am Fusse der gorischen Wüste angekommen und schon bald durch die Klamm der Toten bis zum geschändeten Grabmal hinaufgestiegen. Auch diesmal war der Weg alles andere als leicht, und auch diesmal habt ihr keine Möglichkeit gefunden, die Maultiere über die Klamm auf die Hochebene der Gor zu bringen.

Zwei ganze Tage habt ihr am Grabmal von Rohals Streitern verbracht, doch es hat sich gelohnt - die Gebeine sind wieder würdig aufgebahrt und der Saal geweiht. Da es euch unmöglich war, das zerstörte steinerne Tor zu

reparieren habt ihr euch entschlossen, den Eingang zum Einsturz zu bringen und so das Grabmal für alle Zeiten zu verschliessen.

Während der Geweihte Borons sowie die beiden Söldner sich wieder auf den Rückweg nach Khunchor machen, bist du mit deinen restlichen Begleitern durch die Gor bis ins Tal Liscoms gelangt. Der Weg war anstrengend und gefährlich, mehr noch als du es vom ersten Mal in Erinnerung hattest.

Das ehemalige Sklavendorf selbst war unbewohnt, die befreiten Sklaven haben wohl den Weg durch die Gor gewagt und alles mitgenommen, was sie irgendwie mitnehmen konnten. Niemand hat bisher allerdings von Menschen aus der Gor, mit zahlreichen Barren aus Mindorium beladen, gehört, so dass angenommen werden muss dass das Erz sowie die Gebeine der Unglücklichen irgendwo unter dem fließenden Staub der Gor wohl für immer begraben sind. Bei der Erkundung der Mindoritmine musstest du feststellen, dass der Zugang zum Einsturz gebracht wurde und wohl nur kundige Bergarbeiter in vielen Stunden Arbeit den Zugang wieder freischaufeln könnten.

Liscoms Turm selbst allerdings habt ihr unberührt vorgefunden - zu gross war wohl die Angst der Sklaven, den Turm zu betreten. An Edelmetallen war nur noch dass, was in Liscoms ehemaligen Labor zu finden war, vorhanden. Mythomius und du habt freundschaftlich alles Gefundene geteilt, und so konntest du verschiedene Barren von Edelmetallen (3 Barren Gold, 3 Barren Silber, 1 Barren Mondsilber, 2 Barren Mindorium) im Gesamtwert von 3500 Dukaten aus der Gor abtransportieren.

Während Mythomius schon bald begann, sich dort mit seinem unglaublich nervenden Meckerdrachen häuslich für Monate des Studiums einzurichten, bist du mit Marcelo und Walpurga schon bald wieder über die Pforte der Toten abgereist. Der Weg durch die Gor, beladen mit den Edelmetallbarren, war alles andere als einfach, und noch heute dankst du Angrosch für die wohlbehaltene Ankunft am Fusse der Gor.

Speziell Mondsilber und Mindorium ist sehr schwer zu verkaufen, so dass du, selbst wenn du dich die gesamte Zeit um einen Käufer bemüht hast, noch immer einen Barren Mindorium auf der Nordlandbank deponiert hast. Maximal hast du also bisher 2500 Dukaten durch Verkäufe bekommen können, ein Barren Mindorium im Wert von 1000 Dukaten ist immer noch nicht verkauft.

Wieviel du von den Dukaten / dem Edelmetall an deine Begleiter weitergegeben hast oder später im Tempel gespendet hast bleibt natürlich dir überlassen (Es wäre von Vorteil, dies zeitnah zu entscheiden und mir mitzuteilen).

Anfang Boron 1011 BF bist du wieder in Wehrheim angekommen, und hast durch Gerüchte und Augenzeugenberichten von der kompletten Eroberung des Sveltschen Städtebunds erfahren. Zudem häuften sich sich die Gerüchte dass sich die Schwarzpelze auf einen Sturm ins Mittelreich vorbereiten würden. Doch durch das Verschwinden Kaiser Hals und den folgenden Bürgerkrieg zwischen Answinsten und Kaisertrauen schien die Bedrohung durch die Orks von den meisten Stellen im Mittelreich nicht mit dem gebührenden Ernst beachtet zu werden.

Über Umwege hast du zudem erfahren, dass Oljevski, ebenfalls ein Lehrer an der Akademie, sich während deiner Abwesenheit über deine Aventuriereise unter Kapitän Phileasson erkundet hat. Da du den schmierigen Gesellen allerdings noch nie leiden konntest machst du ihm in einem Gespräch unter vier Augen deutlich, dass eine Nase leicht brechen kann, wenn man sie zu tief in die Angelegenheiten anderer steckt.

1012 BF

Im Praios 1012 BF waren es schon fast zwei Jahre, die du an der Wehrheimer Akademie verbracht hast. Gerüchte über das Vorrücken der Orks auf Wehrheim machen die Stadt zu einem geschäftigen Ort, und auch die Umtriebe der Answinkrise haben im Denken der Menschen Ihre Spuren hinterlassen.

Anfang Rondra wurdest du zum Oberst-Rektor der Akademie, Beregrit von Valsquell, zu einem vertraulichen Gespräch gerufen. Er teilte dir in einem Gespräch unter vier Augen mit, dass er von Quellen, die er nicht nennen kann, über Rondra-freveldes Verhalten deinerseits erfahren hat. Diesen Quellen zufolge sollst du vor einigen Jahren an der Ermordung zahlreicher Norburger Stadtgardisten beteiligt gewesen sein. Von Valsquell legt dir eindringlich nahe, dir bis zum Ende der Untersuchungen einen guten Leumund, der deine Unschuld bezeugen kann, zu suchen. Ansonsten wird von dir, wenn es zur Untersuchung kommt, ein zwölfgöttlicher Schwur auf deine

Unschuld erwartet. Da man sich deines Glaubens durchaus bewusst ist, wird zudem noch ein Schwur auf Angrosch vor einem Angrosch-Geweihten erwartet.

Aufgewühlt bist du damals aus dem weitläufigen Büro des Oberst-Rektors gekommen, war dir doch nur zu klar, wer diese Quelle sein muss! Oljevski, der Lehrer für den waffenlosen Kampf, der dich noch nie leiden konnte und der dir bei jeder Gelegenheit in den Rücken zu fallen versuchte! Und natürlich, Oljevski stammt aus dem Bornland, genauer aus Sewerien. Man munkelt hinter seinem Rücken sogar, dass er ein Bastardssohn des Grafen von Notmark sei. Wenn dir jemand an der Akademie schaden will, dann dieser bornische, bartlose Grasfresser! Denn wer sonst sollte Gerüchte aus Norburg mit den Skaldensängen der reisenden Barden in Verbindung bringen?

Vergessen ist die Untersuchung an der Wehrheimer Akademie, es gibt weit schlimmeres - die Orks marschieren auf Gareth! Berichte über die Vernichtung der Thuranischen und der Ork-Zwinger Legion lassen die Menschen des Mittelreichs mit Bangen in die Zukunft blicken. Als am 28. Rondra die menschenlichen Verteidiger des Reichs eine vernichtende Niederlage hinnehmen müssen machen sich Ende Firun Gerüchte breit, das die Orks direkt gegen die Kaiserstadt Gareth ziehen! Wie viele andere auch folgst du dem Ruf des Reichsbhüters und machst dich am 9. Tsa 1012 BF mit dem Heer des Königs von Wehrheim aus auf nach Gareth, um den anstürmenden Orkhorden Einhalt zu gebieten! Auch der inzwischen eingetroffene Mythomius hat sich dem Tross des Heerwurms angeschlossen, um nach der Schlacht seine Dienste als Heiler anzubieten.

Am Abend des 2. Phex stehst du erschöpft in einem Feldlager in der Nähe von Silkwiesen und stützt dich auf deine Axt. Gedankenverloren schaust du dir das Amulett der Lewin an, dass dir die Rondra-Geweihte Ayla von Schattengrund zum Dank für ihr Leben überreicht hat. Nun, das Töten des sicherlich zwei Schritt grossen orkischen Kriegshauptlings, der der Geweihten die Axt in den Rücken hacken wollte, war einer der wenigen Lichtblicke zu Beginn der Schlacht. Lange Zeit hat die Schlacht nicht gut ausgesehen, doch mit Angrosch Hilfe und dem Eintreffen des Entsatzheeres aus Almada konnten die Orks letztendlich zurückgeschlagen werden!

Du wurdest zusammen mit dem Schweren Fussvolk, zu dem auch die Kaiserlichen Elitegarderegimente, die Löwengarde, die Panthergarde, die Drachengarde und die Adltergarde gehören, an vorderster Front gegen die Orks eingesetzt und hast gegen blutrünstige Tordochai, rasende Kampfhunde und sogar gegen einen Kriegssoger gekämpft. Du hast miterlebt, wie die schwere Reiterei, allen voran das Regiment ‚Raul von Gareth‘ gegen Ponyreitende Orks gezogen ist, hast gesehen, wie elfische Reiter unter der Führung von Oionil Tauglanz und sogar einige der ertümlichen Trolle dem mittelreichischen Heer zu Hilfe kamen. Doch auch das Grauen des Krieges, etwa wie orkische Kampfhunde einen maraskanischen Söldner zerfleischten oder wie des Nachts Untote, von orkischen Schamanen zu neuen, unheiligem Leben erfüllt, gegen das Lager zogen, hast du noch nur zu gut in Erinnerung.

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 Reichsbhüter mit einer tollkühnen Aktion zu Hilfe kam (er ritt mit zwei Schwadronen direkt durch die Dämonenbrache) und schon kurz nach der Schlacht zum Oberst der kaiserlichen Armee ernannt wurde.

Lange Zeit war der Ausgang der Schlacht ungewiss, und erst das Eintreffen eines Entsatzheeres aus Almada konnte das Schlachtenglück zu Gunsten des Mittelreichs wenden.

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

Abenteuerpunkte und Erfahrungen

Kriegskunst +3

Lehren +3

Heraldik +2

Staatskunst +1

Rechtswunde +1

Zweihänder +1

Geschichte +1
Geographie +1
Etikette +1
Boxen +1
Geschichtswissen +1
600 AP

Sold

Abzüglich deiner Zeit während der Reise zur und von der gorischen Wüste, hast du die meiste Zeit in Wehrheim verbracht. Durch deine sparsame Lebensweise im Akademiegebäude hast du über die vielen Monate in Wehrheim insgesamt 700 Dukaten angespart.

Abenteuerliche Ereignisse

Siehe hierzu auch das ausführlichere, allgemeine Handout.

Khomkrieg

Der Khomkrieg zwischen Al'Anfa und den Novadis, dessen Ausbruch du Gerüchtweise immer wieder aufgeschnappt hast, erst in Khunchom, 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 Bompland sich aufgrund der Belagerung Kanjemündes, 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 Bompland. 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 in Gareth verhaftet werden und die später sogenannte 'Erste Schlacht auf den Silkwiesen' kann dadurch gerade noch so verhindert werden.

Krieg zwischen Nostris und Andergast

1010 BF erobert zudem Thorwaler und Andergaster das nostrische Salzerhaven, es kommt zur Kriegserklärung zwischen Nostris und Andergast. In der Folge wird Jobom 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 Nostris die Thurranische Legion aus, die sich jedoch ohne Kampfhandlungen aus Nostris 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 Balho ein Attentat des Orks Sadrak Wassoi, zu dieser Zeit noch als Söldner bei der Uhlenberger Legion tätig, auf den Herzog von Weiden, Waldemar dem Bären, nur knapp verhindert werden kann (Oberst Helder von Arpitz 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 Aikar 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 Yramis, 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 Nostria und Andergast abgezogenen Thuranschen 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 Thuransche Legion in der Bärenklamm nahezu ausgelöscht (Fürst Blasius vom Eberstamm geriet dabei gerüchteweise 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 geographisch) geworden. Die Stadt nennt man, neben anderen Namen, 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 K&Id unter Baron Dexter Nemrod hat hier Ihren Hauptsitz.

Wehrheim

Die Festungsstadt Wehrheim wird oft das stählerne Herz des Neuen Reichs genannt und ist zugleich auch Hauptstadt der gleichnamigen darpatischen Grafschaft. Neben dem Sitz des Reichserzmarschalls Helme Haffax, der zugleich auch Graf von Wehrheim ist, ist vor allem die Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik zu erwähnen, daneben noch zahlreiche Tempel, auch ein Tempel des Ingerimm.

Die Grafschaft Wehrheim wurde lange Zeit vom darpatischen Fürstenhaus von Rabenmund beherrscht, bis dem Grafen Answin von Rabenmund ein Giftanschlag auf den damals noch sehr jungen Prinz Brin nachgewiesen wurde. Daraufhin wurde die Grafschaft dem Reichserzmarschall Helme Haffax verliehen, als Anerkennung für seine treuen Dienste vor allem im Verlauf des Maraskankriegs.

Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik

Diese Akademie ist die renommierteste Kriegerakademie des Neuen Reichs. Hier werden die angehenden Offiziere des Mittelreichs in Kampf, Taktik, Rechts- und Allgemeinkunde ausgebildet. In der grossen Prunkhalle der Akademie können die Gemälde der zahlreichen berühmten Abgänger betrachtet werden, wie zum Beispiel der jetzige Reichserzmarschall Helme Haffax, Leomar vom Berg und viele andere.

Während unter den Schülern vor allem die Sprösslinge des mittelreichischen (Hoch)adels zu finden sind, ist unter den Lehrern der Akademie auch ein Maraskaner, ein Norbarde, einige Zwerge und sogar ein Thorwaler zu finden.

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 Bomland.

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.

Herzog Waldemar von Weiden



Herzog Waldemar von Löwenhaupt, ein Bär von einem Mann, ist als tapferer Kämpfer des Kaiserreichs vom Volk wohl angesehen. Der „Bär“ ist schon über 20 Jahre Herzog von Weiden und Kaiser Hal treu ergeben.

Ung Grimm hat sich mit dem ruppigen, trinkfesten und ehrlichen Mann in der Kriegerschule zu Wehrheim angefreundet, während dieser hin und wieder seine dort lernende knapp zwanzigjährige Tochter, Walpurga von Löwenhaupt, besuchte.

Walpurga von Weiden



Walpurga von Löwenhaupt, Tochter des Herzogs Waldemar von Weiden und gleichzeitig Kronprinzessin von Weiden, ist Abgängerin der Wehrheimer Akademie. Ung Grimm lernte sie als weltoffene, direkte Kriegerin kennen, die ihr blaues Blut nicht als Vorwand für eine bessere Behandlung missbraucht.

Walpurga schloss sich auch der Expedition in die Gora an.

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 Riesener 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 Vergeltung (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 Albernica, 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 Expeditionen in die unwirtlichsten Gegenden Aventuriens unternommen haben.

Fürst Blasius vom Eberstamm

Blasius vom Eberstamm ist seit 995 BF Fürst des Fürstentums Kosch. Er ist eher durch seine gemütliche, väterliche Art als durch herausragende Kriegslleistungen oder politisches Geschick bekannt. Sein Sohn Anshold vom Eberstamm, ein schwächerer und unsteter, etwa 15 Jahre alter Bursche ist ebenfalls an der Akademie zu Wehrheim als Schüler anwesend.

Uriel von Notmark



Uriel von Notmark, von vielen unter der Hand auch abfällig ‚die Warzensau‘ genannt, ist Graf von Notmark, einer Grafschaft im Nordosten der borkländischen Region Sewerien. Der Sitz des Hauses Notmark ist seit jeher schon die gleichnamige Stadt, wo sie auf Burg Grauzahn residieren.

Abrik vom Blautann und vom Berg



Der ehrgeizige Kavallerist rettete den Reichsbehüter Brin bei der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen, 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.

Ayla von Schattengrund



Ayla von Schattengrund, eine Geweihte der Rondra, gehört zugleich dem Rondra-gefälligen Orden der Ardariten an.

Ungrimm lernte sie während der Schlacht auf den Silkwiesen kennen, als er ihr das Leben rettete. Zum Dank überreichte ihm Ayla ein Amulett der Rondra (silberne Kette, blutroter Löwe) und versicherte dem Zwergen, sollte er einmal in Not geraten, dass er sich immer an sie wenden könne. Schon bald nach der Schlacht verlor Ungrimm die Geweihte allerdings wieder aus den Augen.

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. Obgleich nicht erfolgreich, konnte der Ork doch entkommen und stieg schon bald zum obersten Heerführer der anstürmenden Orkherden aus Nordwesten Aventuriens auf.