

Das Messer des Verrats

Ein Abenteuer für einen Meister und drei bis fünf Spieler mittlerer Erfahrung
von Jay Hagenhoff
nach dem Abenteuer "Trügerischer Frieden"

„Nichts - nichts - brennt so heiß wie die Wunde, die das Messer des Verrats reißt.“

-Vampire - Das Sabbat-Handbuch

Dieses Abenteuer ist zeitlich angesiedelt zwischen Anfang 1024 und Ende 1025 BF

Anwerbung in Kuslik, Abenteuer in Havena

Als Helden werden erfahrene Charaktere benötigt, die sich für Geld anwerben lassen und die eher städtische als wildniserfahrene Helden sind.

Prolog

"Esquirio, darf ich eintreten?" "Natürlich, meine Liebe, natürlich. Welche Botschaft habt Ihr für mich?" Die Frau schlüpfte in das Arbeitszimmer und nahm Haltung an. "Esquirio, es ist, wie Ihr sagt. Die Weyrings haben heute Abend das Schiff nach Havena bestiegen, wo sie sich mit dem Kontor treffen." Der Mann trommelte einige Sekunden auf die Platte des Schreibtisches und fragte dann: "Sind die Gegenmaßnahmen eingeleitet?" Die Frau nickte. "Natürlich, wie Ihr es befohlen habt. Zusätzlich zu unserer Delegation wurde die Agentin abgestellt, um sich dieser Angelegenheit anzunehmen. Die Mission der Weyrings wird keinen Erfolg haben!"

Hintergrund

Das Handelshaus Weyringer vom Berg hat durch den Krieg zwischen Thorwalern und Horasiern einige Verluste hinnehmen müssen, da der gesamte Handel nach Norden praktisch zum Erliegen gekommen ist bzw. jetzt durch die Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (kurz HPNC, UdW 75) durchgeführt wird. Dies kann so nicht hingenommen werden, sodass man dazu übergeht, "strategische Partner" zu finden, um das Geschäft mit Albernia und Thorwal wieder anzukurbeln. Zu diesem Zweck wurden je eine Delegation der Weyringer vom Berg und der HPNC nach Havena geschickt, um mit dem Kontor Alveransport zusammenzutreffen. Es wird Verhandlungen zwischen allen Parteien geben, um mögliche gemeinsame Geschäfte zu eruieren. Die HPNC ist jedoch sehr viel mehr daran interessiert, die Gespräche zwischen den Weyrings und dem Kontor zu unterbinden, als selbst einen erfolgreichen Vertragsabschluß vorzuweisen.

Das Abenteuer ist im Baukasten-Format gehalten. Die Verhandlungen laufen über vier Tage (inklusive An- und Abfahrt in Havena). Die Helden werden in Kuslik zum Schutz der Weyringer-Delegation angeworben, sollen aber auch ihrerseits einige Untersuchungen und Diebstähle von Dokumenten unternehmen. Es gibt einen Zeitplan, welche Verhandlung zu welchem Zeitpunkt stattfindet und wann spezielle Aktionen durchgeführt werden. Ansonsten steht es dem Spielleiter aber frei, andere Aktionen dann durchzuführen, wenn es ihm für den Spielspaß und -fluss am Besten erscheint bzw. je nachdem, wie die Charaktere sich verhalten. In diesem Abenteuer geht es vor allem um Intrige, Lüge, Täuschung und Verrat. Die Helden müssen sehr vorsichtig agieren, wollen sie nicht in diesen Strudel hineingeraten.

Das Abenteuer ist für ziemlich alle Charaktere geeignet, die sich einer Hierarchie unterordnen können. Da "phexgefällige" Aktionen auch ohne Wissen der anderen Charaktere stattfinden können, ist die Zusammensetzung nicht wirklich wichtig.

Im folgenden nun eine Tabelle, die die Orientierung über die Handlung erleichtern soll:

	Windstag	Erdstag	Markttag	Praiostag
Vormittags	Ankunft in Havena, Beziehen des Hotels	Gespräche zwischen Weyringer und Kontor	Gespräche zwischen allen Parteien	Freizeit
Nachmittags	Besichtigung der Stadt	Gespräche zwischen HPNC und Kontor	Fortsetzung der Gespräche	Abreise der HPNC-Delegation (Entführung; Riposte)
Abends	Geheime Verhandlungen zwischen Thorwalern und HPNC (Phexens Ehr)	HPNC versucht, der Gruppe einen Diebstahl unterzuschieben (Rondras Zorn)	Die "Bombe" wird von der HPNC platziert (Ingerimm herrscht)	Abreise der Weyringer-Delegation

Anwerbung

Das Anheuern der Charaktere findet in Kuslik in der Schänke "Erzherzog Romun" im Stadtteil Romunshaven statt (Das Reich der Horas 84). Entweder durch einen Bekannten ("Ihr sucht Arbeit? Dann kommt heute Abend doch mal in das "Erzherzog Romun" und sucht nach Filyano Tinavers!") oder durch gezieltes Ansprechen werden die Helden auf die Schenke aufmerksam. Wenn sie sich als interessierte Heldengruppe herausstellen, kommt ihr gegenüber schnell auf den Punkt: "Eure Aufgabe wird es sein, als Leibwächter eine Gruppe von Leuten zu bewachen und vielleicht...nun ja, alternative Dinge zu tun. Dazu werden wir für längere Zeit die Stadt verlassen. Ich muss Euch bitten, bereits jetzt zuzusagen oder abzulehnen. Diese Mission ist geheim, und je weniger Leute wissen, wohin es geht, um so besser. Es ist recht lukrativ, allein schon deshalb, weil ich weiß, wie schwer es fallen dürfte, auf gut Glück einen solchen Auftrag anzunehmen. Glaubt mir, das weiß ich wirklich. Wenn Ihr einschlagt, werde ich kurz vor unserem Aufbruch alles erklären." Wollen hoffen, dass die Helden diesen Auftrag so annehmen möchten, ganz davon abgesehen, dass 50 Dukaten pro Person viel Geld sind. Was die "alternativen Dinge" sind, wird Filyano sie erst kurz vor dem Aufbruch erklären.

Das zweite Treffen findet zwei Tage später Nachmittags im Hafen in einem Lagerhaus statt. Dort werden die Helden wiederum von Filyano erwartet und eingewiesen. "Zuvorderst muss ich mich noch einmal entschuldigen für die Unannehmlichkeiten. Das Handelshaus Weyringer vom Berg, für das ihr nun arbeitet, ist wahrscheinlich von einem Spion der Konkurrenz unterwandert, sodass wir nicht wissen, wem wir innerhalb des Hauses noch trauen können. Ihr werdet die Leibwache einer Delegation unseres Hauses sein, die nach Havena reist, um dort sehr wichtige Verhandlungen mit einem anderen Handelshaus aufzunehmen. Parallel wird die HPNC eine Delegation nach Albernia schicken. Wir müssen davon ausgehen, dass die HPNC mit allen Mitteln versuchen wird, uns den Auftrag wegzuschnappen, da die Compagnie wegen ihrer Kosten in Thorwal dringend einen lukrativen Auftrag benötigt. Welche Gegenmaßnahmen wir treffen, kann erst vor Ort geklärt werden. Ich werde euer Ansprechpartner und Befehlshaber sein. Die restliche Delegation weiß nicht, dass ihr nicht zu den Angestellten unseres Hauses gehört, und das sollte auch so bleiben. Es gibt keinen Grund, den Rest der Gruppe zu beunruhigen."

Vom Lagerhaus geht es sofort auf das Schiff, wo man die anderen Weyringer-Leute kennen lernt (Beschreibung s.u.).

Die Reise

Die Seefahrt auf der Schivone *Nazir Weyringer vom Berg* verläuft ereignislos. Wenn Sie aber schon zu diesem Zeitpunkt ein wenig "negative Gefühle" der Spieler für die HPNC entwickeln möchten, können Sie ein Wettrennen zwischen der *Nazir* und der Schivone der HPNC *Silberner Schwertfisch* schildern, die ein wenig früher ausgelaufen ist. Die *Nazir* kommt heran, die Mannschaft setzt jeden Fetzen Segel, ebenso wie die *Schwertfisch*. Doch dann kreuzt die *Schwertfisch* plötzlich in den Weg der *Nazir*, der Kapitän lässt abdrehen (durch das plötzliche Manöver geht ein Mann über Bord, der von den Helden gerettet werden kann). Bis dieser wieder aufgefischt ist, hat die *Schwertfisch* allerdings einen uneinholbaren Vorsprung.

Alternativ oder zusätzlich können Sie (allerdings schon im mittelreichischen Gewässer) mehrere Thorwaler Ottas am Horizont erscheinen lassen, die scheinbar auf "Abfangkurs" gegangen sind. Der Kapitän lässt Waffen

ausgeben und bemannt die Geschütze. Die Langschiffe fahren aber nur wenige Meilen entfernt auf Parallelkurs und drehen dann wieder ab.

Das Hotel

Die Delegationen Weyringer vom Berg wie auch HPNC sind im Hotel *Haus Gareth* untergebracht, einem der nobelsten Etablissements der Stadt (siehe die SH Das Königreich Albernia). Das delikate: die Zimmer der Handels-Gesandtschaften liegen sich auf der gleichen Etage genau gegenüber. Ein Umbuchen ist nicht möglich, das Haus ist restlos belegt, so wie das andere Nobelhotel der Stadt, *der Havenapalast* auch...

Von den Weyringers wurden drei Zimmer reserviert: eines für die eigentliche Delegation, zwei weitere für die Helden. Es sind (je nach Größe der Heldengruppe) Zwei- oder Dreibett-Zimmer, alle gleich eingerichtet. Die Zimmer sind geräumig, die Betten sind mit Daunen gefüllt und haben Brokatdecken. Die weitere Einrichtung besteht aus einer Spiegelkommode mit Waschgelegenheit, einem Kleiderschrank sowie einem Tischchen mit Sesseln. Der Boden ist mit edlen almadanischen Teppichen ausgelegt. Ein Obstkorb und eine Karaffe mit Wein und mehrere Krüge stehen zur Erfrischung bereit.

Die HPNC-Delegation hat gegenüber ebenfalls drei Zimmer reserviert: eines für Doctor Daladan, eines für Tsabella, ein weiteres für die Söldner (Beschreibung s.u.). Hier geht es auch um Prestige: wenn ein Handelshaus sogar für eine Sekretärin ein eigenes Zimmer in einem Luxushotel bezahlen kann, wie reich muss es sein und wie sinnvoll wäre eine Zusammenarbeit?

Auf jedem Flur lieben acht Zimmer, insgesamt gibt es drei Etagen plus Erdgeschoss. Kommt man zum Eingang herein, betritt man den Empfangssaal. Ein Portier händigt die hinter ihm an einem Brett hängenden Schlüssel aus (die Rezeption ist Tag und Nacht besetzt). Eine Treppe führt in die oberen Räumlichkeiten, eine Tür in den Gesindetrakt mit Küche. Eine zweite Tür führt in den Salon, in dem mehrere Ledersessel um einige Mohagoni-Tischchen gruppiert wurden. Dort liegen Ausgaben des *Aventurischen Boten*, der *Havena-Fanfare*, des *Hesinde-Spiegels* sowie etwas ältere der *Nordmärker Nachrichten*, des *Yaquirblicks* aus Almada und des *Kosch-Kuriers* aus. Nach Nennung seiner Zimmernummer (für die Rechnung) kann man Rauchwaren aller Art (natürlich kein Rauschkraut) sowie verschiedene Edel-Alkoholika bei einem livrierten Diener bestellen.

Eine große zweiflügelige Tür führt vom Empfang in den Speisesaal. Frühstück, Mittagessen und Abendessen werden hier gereicht, das Essen ist reichlich und abwechslungsreich.

Die erste und zweite Etage sehen gleich aus (wie bereits beschrieben). Die oberste Etage besteht aus vier Suiten, die für besonders hohe Gäste bestimmt sind. Die restlichen Zimmer sind, wie gesagt, belegt. Reiche Händler, einige Adlige, ein berühmter Schauspieler... dieses Haus ist durchaus exklusiv. Helden von Stand (oder solche, bei denen man sich nicht sicher ist) werden mit der gleichen Ehrfurcht behandelt wie die anderen hohen Gäste. Die restlichen Helden werden als Personal von Gästen behandelt, zwar mit Respekt, aber eben ohne die für die höheren Gäste reservierte devote Höflichkeit.

Im Gesindetrakt wohnen vier Menschen, nämlich der Besitzer Olk Osjan und seine Familie. Dazu gibt es fünf fest angestellte Diener, die z.Zt. wegen der hohen Auslastung auf zehn aufgestockt wurden. Als Wachen sind der Portier und zwei Diener ausersehen worden, die allesamt aussehen, als hätten sie als Stürmer bei den *Havena-Bullen* gespielt. Als Bewaffnung haben sie Knüppel und Kurzschwerter zur Verfügung.

Jedes Zimmer hat ein eigenes Schloss (Schlösser knacken +5), einen Bund mit allen Schlüsseln hat nur der Besitzer. Man kann jederzeit kommen und gehen, die Rezeption ist rund um die Uhr besetzt.

Gespräche

Die Verhandlungen der Delegationen finden im Kontor *Alveransporten* statt. Wenn Gespräche anstehen, begleiten die Helden die Gesandtschaft bis zum Kontor. In der Empfangshalle wird man von den Wachen des Kontors in Empfang genommen und die Helden haben Freizeit, bis die Gespräche beendet sind (dazu wird eine ungefähre Zeit ausgemacht, wann die Gruppe wieder im Kontor zu sein hat, meist etwas vor dem Zeitpunkt, an dem die Gespräche für diesen Tag enden).

Am Abend bleibt die Gesandtschaft im Normalfall im Hotel im Speisesaal, im Salon oder auf dem Zimmer. Die Helden können im Hotel bleiben oder sich die Stadt ansehen, spätestens dann, wenn die Gesandtschaft sich auf das Zimmer zurückgezogen hat.

Um die Sicherheit der HPNC-Delegation zu gewährleisten, sind mindestens immer zwei der Söldner wach und mindestens einer bewacht die Räumlichkeiten, während der andere Doctor Daladan begleitet. Dabei hat die Bewachung der Delegation Vorrang vor dem Schutz der Räume, sodass sich häufig Situationen ergeben, in denen mindestens ein Zimmer unbewacht ist.

Die Besichtigung

Am Nachmittag des ersten Tages wird die Weyringer-Delegation Havena besichtigen. Bisher war noch niemand von ihnen in Albernia, sodass man es sich nicht nehmen lassen will, die Hauptstadt des Königreiches ein wenig unter die Lupe zu nehmen.

Für die Helden können sich die ersten Bewährungsproben ergeben, sie können ihre Abstimmung überprüfen und eventuelle Fehler in ihrem "Schutzplan" ausmerzen. Ein Taschendieb könnte versuchen, ein Mitglied der

Delegation zu bestehen, eine Gruppe Betrunkener aus einer Taverne herausstolpern und versuchen, Rhodea "anzusprechen". Ein besonderer Leckerbissen könnte folgende Szene sein: Tsabella wird versuchen, die Helden zu testen. Auf einem Markplatz, wo eh schon die schiere Präsenz so vieler Menschen (und damit so vieler potentieller Meuchler!) Druck auf die Helden ausüben dürfte, wird sie einen Gegenstand auf Rhodea werfen. Ein Holzstock, leicht angespitzt, kann in der Aufregung da schon mal wie ein Wurf dolch aussehen... Nach entsprechenden Proben, ob die Helden überhaupt etwas bemerken, können dann verschiedene Dinge passieren: die Helden werfen sich schützend über die Mitglieder der Delegation und versuchen, sie wegzuzerren. Oder ein Held wirft sich dem Gegenstand in den Weg. Oder...oder...oder. Je nachdem, wie "professionell" das Verhalten der Helden ist, wird man sie später dafür belobigen oder tadeln.

Phexens Ehr

Während der Verhandlungen zwischen den drei Handelshäusern hat der Hetmann der Schlangenspalter-Ottajakso, Iskar Trondesson, sich entschlossen, eigene Verhandlungen mit der HPNC zu führen. Er gehört zu den Gegnern Trondes, die ein Königreich Thorwal unter Tronde befürchten und dieses ablehnen. Er weiß, dass die HPNC der eigentliche Feind ist, aber er weiß auch, dass die Thorwaler Opposition Hilfe benötigt, um sich gegen Tronde durchzusetzen. Den Horasiern ist daran gelegen, Trondes Pläne eines mächtigen Thorwaler-Staates zu unterlaufen, sie werden mit Bestimmtheit darauf eingehen, den Schlangenspaltern Hilfe zu geben. Und Eide kann man austauschen, so viel man will, diesen Perückenträgern gegenüber fühlt Iskar sich nicht an sie gebunden. Hauptsache, sie sorgen erst einmal für Waffen, Nachschub, Geld um Tronde zu bekämpfen, danach wird man weitersehen...

Deshalb schickt Iskar seine Vertraute Jurga Helgirsdottir, um in seinem Namen zu verhandeln. Diese Verhandlungen finden im Zimmer von Doctor Daladan statt und man bemüht sich, diese so unauffällig wie möglich durchzuführen. Mit gelungenen Sinnenschärfe-Proben o.ä. könnten die Helden die Ankunft und das Verschwinden der Thorwalerin beobachten. Mit einer unauffälligen Beschattung, wohin die unbekannte Besucherin geht, ist es möglich, die Spur bis zur Potte der Schlangenspalter im Hafen zurückzuverfolgen. Sollten die Helden Filyano von dem Vorfall berichten, interessiert dieser sich brennend für die Hintergründe und gibt den Helden den Auftrag, später in das Zimmer der HPNC einzubrechen und nach Hinweisen zu suchen. In einem Geheimfach in einer Reisekiste (Sinnenschärfe-Probe +7, danach Schlösser knacken +10...bei einem Wurf darunter kommt ein kleiner mit Schlafgift präparierter Dorn herausgeschossen) ist die Korrespondenz zu finden, die Iskar und die HPNC hatten, um das Treffen zu arrangieren. Wenn es den Helden gelingt, diese Dokumente unauffällig ihrem Auftraggeber zuzuspielen, haben sie eine der kleinen Zusatzaufgaben erledigt. Natürlich kann es auch passieren, dass sie bei dem Diebstahl erwischt werden, wobei Doctor Daladan sie dann den Hotelwachen bzw. der Garde übergibt, die die Helden einigen Befragungen aussetzen, aber dann gehen lassen. In diesem Fall sind die Wachen aber im späteren Verlauf gegen die Helden eingestellt.

Eine andere Möglichkeit ist es, Jurga Helgirsdottir gefangen zu nehmen und zu verhören. Sie wird noch zwei Tage in Havena bleiben und sich vor allem um den An- und Verkauf von Waren kümmern. Meist wird sie dabei von zwei bis drei ThorwalerInnen begleitet. Bei einer Befragung kann man herausfinden, dass Iskar mit der HPNC paktiert, was für die Weyringers Gold wert ist.

Rondras Zorn

Um die Helden bzw. die Weyringer-Delegation in Misskredit zu bringen, wird Tsabella im Haupthaus des Kontors Alveransportfen einbrechen und ein Siegel entwenden. Dieses wird sie dann im Zimmer der Helden deponieren und über einen anonymen Tipp das Kontor davon in Kenntnis setzen, wo das gesuchte Stück zu finden ist. Finden die Helden das Dokument früh genug? Wenn ja, was tun sie damit? Schnell woanders verstecken? Das ist eine Möglichkeit, die Garde wird nichts finden und zieht wieder ab. Oder übergibt man das Siegel wieder dem Kontor Alveransportfen? Wenn man eine gute Erklärung hat, könnte dies zur Verbesserung der Beziehungen Kontor-Weyringers führen. Ist die Erklärung nicht so gut, würde das Kontor vielleicht näher an die HPNC rücken.

Sollten die Helden das Siegel nicht finden, kommt die Garde. Sie wird die Helden befragen, wahrscheinlich haben sie ja ein Alibi. Im Notfall wird Filyano ihnen eines liefern. Die Hotelwachen und die Garde werden im weiteren Verlauf des Abenteuers ein Auge auf die Helden haben.

Rahjas Gunst

Tsabella könnte versuchen, einen der Helden oder auch eine Heldin (so diese amazonisch veranlagt ist) zu becircen bzw. sich becircen zu lassen, wenn die Helden Informationen suchen. Sie wird sich dabei als "kleine Sekretärin" ausgeben, die von einem solch weitgereisten Helden angemessen beeindruckt ist. Spielen sie als Meister alle Klischees aus, die sie mit "blonde Sekretärin" verbinden. Schließlich ist Tsabella recht ansehnlich, witzig, spontan...

Sie wird versuchen, ein Schäferstündchen im Zimmer der Helden oder besser im Zimmer der Weyringer-Delegation zu verbringen, wenn diese z.B. in einer Sitzung ist. Dabei wird sie dem Helden allerdings ein seltenes Waldmenschen-Gift verabreichen, das innerhalb von 24 Stunden zum Tode führt. Sie hat das Gegenmittel, aber natürlich wird er es nur bekommen, wenn er "kooperiert". Dass er vergiftet wurde, wird der Held kurz vor

seinem "Ableben" erfahren, damit er nicht viel Optionen hat, ein Gegenmittel zu finden. Die Symptome dürften sich bis dahin schon eingestellt haben: Kreislaufprobleme und leichtes Zittern am Anfang, Schwächeanfälle, Herzrasen, steigende Temperatur, schließlich der Tod. Dadurch könnte sich das Abenteuer noch einmal wenden. Vertraut sich der Held der restlichen Gruppe an? Findet Tsabella dies heraus, wird sie ihm sicherlich nicht das Gegenmittel geben. Woher könnte er es dann bekommen? Eine Möglichkeit wäre ein Angriff auf Tsabella. Aber es gibt sicherlich auch einige Medici oder weitgereiste Seeleute, die die Symptome identifizieren können und den richtigen Kräuterextrakt kennen. Die Thorwaler von Schlangenspalter-Ottajakso z.B. haben noch Kenntnisse aus der Zeit, als man noch in Brabak lebte... Oder verrät der Held seine Auftraggeber, in dem er Tsabella Dokumente aushändigt bzw. ihr ermöglicht, das Zimmer der Weyrings zu durchsuchen?

Anwerbung

Eines der interessantesten Ziele für Doctor Daladan wäre es, Doctor Mantir für die HPNC abwerben zu können oder ihn einfach zu kidnappen. Da Doctor Mantir relativ gutgläubig ist, hat er kein Problem damit, sich mit dem Vertreter der HPNC zu unterhalten. Und diese Gutgläubigkeit ist es auch, die Filyano dazu bewegt, die Helden besonders mit der Überwachung des Alchimisten zu betrauen. Wie gesagt, das Haus Weyringer vom Berg wurde infiltriert, und noch weiß niemand, wer alles dazugehört...

Dass natürlich die freundlichen Gespräche mit Doctor Daladan die Helden auf falsche Gedanken bringen könnten, ist nicht unwahrscheinlich, und erst wenn durch die Spielercharaktere bei ihren Auftraggebern Misstrauen gegenüber Doctor Mantir geschürt wird, können die Einflüsterungen Doctor Daladans auf fruchtbaren Boden fallen. Vor allem weitere vermeintliche Verwicklungen des Hauses Weyringer in dubiose Geschäfte (siehe z.B. **Rondras Zorn**) können Doctor Mantirs Meinung noch weiter beeinflussen. Solange die Helden aber nicht völlig versagen oder dem Alchimisten mit ihren Anschuldigungen das Leben zur Hölle machen, wird er zu diesem Zeitpunkt aus Bequemlichkeit nicht überlaufen. Tritt allerdings der schlimmste Fall ein, entsteht eine ähnliche Situation wie unter **Riposte** beschrieben, nur das Doctor Mantir die HPNC bei seiner "Entführung" unterstützt.

Wollen wir Parlieren?

Natürlich bietet die entspannte Atmosphäre des Hotels viele Gelegenheiten für die Helden, Kontakt mit den anderen NSCs aufzunehmen. Ihre eigene Delegation wird sich natürlich mit ihnen unterhalten (solange sie sich noch nicht völlig blamiert haben), aber auch die Leute des Kontors Alveranspforten werden vor einem kurzen Gespräch nicht fliehen, selbst wenn sie eine gewisse Distanz halten und ihnen keine wirklich interessanten Informationen zu entlocken sind.

Interessant könnten Gespräche mit der HPNC sein. Während die Wachleute das strikte Verbot haben, mit den Spielercharakteren zu reden, ist Doctor Daladan der ideale Ansprechpartner, der sich freundlich und lang mit den Helden unterhalten wird. Falls die Helden der HPNC bzw. deren angeschlossenen Handelshäusern je aufgefallen sind, dann weiß er das, doch wird er sich nichts anmerken lassen.

Wenn die Helden Doctor Daladan damit konfrontieren, dass das Horasreich oder die HPNC an irgendeinem Schaden Schuld ist, den die Helden erleiden mussten (oder wenn es anderweitige Anschuldigungen gibt, z.B. wegen des Krieges gegen Thorwal, dem späten Eingreifen des Horasreiches gegen die Heptarchen usw.), wird er entweder etwas dagegen setzen, mit dem die Spielercharaktere oder andere der HPNC geschadet haben, oder sich freundlich und wortreich entschuldigen. Dabei spult er das ganze Repertoire ab von versehentlichen Verwechslungen, der Härte im Geschäftsleben und der Schwierigkeit, Einzelschicksale im Auge zu behalten. Für das Horasreich selber wird er sich natürlich nicht entschuldigen, er ist Händler, nicht Politiker. Aber er wird auf jeden Fall heucheln, dass er auch nicht mit allem einverstanden ist, was "die in Vinsalt" entscheiden.

Zeigen die Helden einfach nur Interesse an der HPNC, wird der Doctor mit ihnen ein umfangreiches Gespräch anfangen, um "Gerüchte über sein Handelshaus" richtig zu stellen. Doch auch über andere Dinge kann man sich mit ihm problemlos unterhalten und Doctor Daladan versucht betont herauszustellen, dass er "ja auch nur ein Mensch ist".

Je nach Verhalten der Charaktere (vor allem, wenn sie als geldgierig und illoyal gelten) wird Doctor Daladan eventuell Andeutungen machen, dass eine Kooperation mit der HPNC profitabler wäre.

Sollten die Helden Tsabella für die ideale Chance halten, über die HPNC Informationen zu sammeln, lesen Sie den Abschnitt **Rahjas Gunst**.

Verrat

Durch verschiedene Ereignisse kann es dazu kommen, dass die Helden dazu bestochen oder erpresst werden, der HPNC zu helfen.

Falls Doctor Daladan die Helden mit einem großzügigen Angebot kaufen konnte oder sie durch Erpressung (z.B. mit dem Gegengift aus **Rahjas Gunst**) in der Hand hat, wird er zunächst kleinere Dienste von ihnen verlangen, wie z.B. den Diebstahl einiger Dokumente, den Verrat von Informationen, die die Helden erfahren haben etc., bis er die Helden eindeutig dazu gebracht hat, ihre Auftraggeber zu verraten.

Erst dann wird er sie dazu auffordern, ihm bei der Entführung von Dr. Mantir zu helfen und ihnen drohen, sonst ihren Verrat an Filyano durchsickern zu lassen. Erfährt Filyano entweder durch Doctor Daladan oder das Geständnis der Helden von deren Verrat, wird er die Spielercharaktere sofort entlassen und Ersatzleute anheuern.

In diesem Fall ist das Abenteuer gelaufen und der Ruf der Helden ruiniert.

Lassen sich die Spielercharaktere auf Doctor Daladans falsches Spiel ein, stehen sie spätestens nach der Entführung von Doctor Mantir auf der Abschussliste. Je nach den Umständen wird Doctor Daladan versuchen, die Helden auf der Flucht mitzunehmen, damit sie auch später für die HPNC arbeiten können. Im Notfall lässt er sie aber im Stich, wenn er damit seine eigene Haut retten kann.

Ingerimm herrscht

Sollte es der HPNC bis hierhin nicht gelungen sein, Doctor Mantir oder die Helden zum Überlaufen zu bewegen, so sieht der Plan die Auslöschung der Weyringer-Delegation vor. Dies könnte aber auch im Sinne der Aktion "**Verrat**" laufen. Wem man dies in die Schuhe schiebt, wird sich zeigen: den Thorwalern, dem Kontor Alveranspforten...es wird sich jemand finden. Entweder die Helden oder Tsabella werden eine Vase in das Zimmer der Weyringer-Delegation bringen. Diese ist mit einem abgewandelten APPLICATUS versehen (hält sehr viel länger dank eines Blutzaubers), der eingebundene Zauber ist ein IGNISPHERO. Damit dies nicht auffällt, wurde zudem noch ein SCHLEIER DER UNWISSENHEIT auf die Vase gelegt. Eine perfekte magische Bombe also. Da Doctor Mantir jeden morgen nach dem Aufstehen "DIENER!!!" ruft, um sich Ankleiden zu lassen etc., wurde dieses Wort als Auslöser gewählt. Sollten die Helden also nicht herausbekommen, wie gefährlich diese „Vase“ ist, wird das Abenteuer am Praiostags-Morgen enden...

Dies herauszubekommen ist allerdings schwierig. Zunächst einmal muss die Vase überhaupt auffallen (Sinnenschärfeprobe und eine Befragung der Dienerschaft, dass diese keine neuen Blumen auf das Zimmer brachte). In Doctor Daladans Zimmer wird sich nichts finden lassen, er selber weiß natürlich davon, aber wer will ihn fragen? Dann muss herausgefunden werden, was die Vase kann. Wenn nicht ein wirklich fähiger Hellsichtmagier zur Gruppe gehört, wäre z.B. der Hesinde-Tempel eine Anlaufstation (man bedenke, in Havena ist die Ausübung von Magie strafbar!).

Wenn man die Vase als Bombe enttarnt hat, muss man die Drahtzieher finden. Die Dienerschaft des Hotels kann erzählen, dass am gleichen Tag eine Kiste von der *Schwertfisch* herübergeschafft wurde, in die die Vase gut gepasst hätte. Man muss schon auf das Schiff der HPNC, um dort in der Kapitänskajüte nach Unterlagen zu suchen. In einem Geheimfach wird man fündig: die genauen Daten einer besonderen Kiste mit sehr speziellem Inhalt (wobei stets von "Objekt" gesprochen wird). Es geht um einen Gegenstand, die **sehr** vorsichtig zu transportieren sei, in der Nähe der Kiste sollte nur geflüstert oder besser gar überhaupt nicht gesprochen werden... Sollte man die HPNC-Delegation mit diesem Vorwurf konfrontieren, wird diese sich zu rechtfertigen wissen. Es gibt keine Beweise, dass die Vase von der HPNC kommt, es gibt keine Beweise, dass die Kiste in irgendeinem Zusammenhang zur Vase steht, es ist ein Fakt, dass die Helden illegal ein Schiff des Horasreiches geentert und dort Diebstahl begangen haben... Die Garde kann wenig tun, doch wenn es zur Aktion **Riposte** kommt, wird man wohl eher auf Seiten der Helden stehen.

Entführung

Je nachdem, wie das Wochenende bisher verlaufen ist, fällt die letzte Aktion der HPNC unterschiedlich aus. Falls für die HPNC bisher alles relativ gut gelaufen ist, ist Doctor Daladan bereit, ein Risiko einzugehen und kennt in seinem Ehrgeiz nur noch ein Ziel, nämlich Doctor Mantir zu entführen und sein Wissen der HPNC zur Verfügung zu stellen.

In diesem Fall wird Tsabella auf den Wissenschaftler angesetzt und die Assassinin wird den gutgläubigen Doctor am Morgen des Praiostags mit ihrer harmlosen Tarnung in eine Falle locken und ihn dann betäuben. Sobald das geschehen ist, begibt sich die gesamte Delegation zu ihrem Schiff und versucht, unauffällig und schnell zu fliehen. Ist der Doctor erst einmal auf dem Schiff, dürfte eine Befreiung so gut wie unmöglich sein, zumal das Schiff schon bereit zum Ablegen ist. Und nein, ein Schiff unter horaskaiserlicher Flagge hält auch ein Hafenmeister oder die hinzugezogene Wache nicht einfach mal so auf, das ist *DIPLOMATIE*. Bis jemand da ist, der was zu sagen hat, ist das Schiff bereits auf dem Meer...

Falls die Helden eingreifen, hat Tsabella strikte Instruktionen, den Alchimisten zum Schiff zu bringen und mit ihm zu fliehen. Im Zweifelsfall ist sie autorisiert, über Leichen zu gehen, sogar über die ihrer eigenen Söldnerkollegen. Was nicht einmal Doctor Daladan ahnt. Falls aber auf den Helden inzwischen schwere Verdachtsmomente lasten, wird die Agentin diese Situation nutzen, um sich selbst als das Opfer und die Spielercharaktere als die Aggressoren erscheinen lassen, so dass die Hotelwachen auf ihrer Seite eingreifen, um die Helden aufzuhalten.

Je nachdem, welches Bild die Hauswachen bzw. die Stadtgarde von den Helden und den Leuten der HPNC haben, werden sie eher einer der beiden Seiten trauen und sie unterstützen. Die ganze Situation birgt das Risiko, in ein Gefecht überzugehen, wobei Tsabella zunächst nur versucht, zum Schiff zu gelangen und ihre Tarnung aufrechtzuerhalten. Im Notfall ist sie aber auch zu Gewalt bereit, so dass das Finale ähnlich dem Abschnitt **Riposte** enden kann.

Riposte

Greifen die Helden zu irgendeinem Zeitpunkt die Delegation der HPNC an oder besteht die Chance, dass die Helden Tsabellas wahre Identität errahnen könnten (z.B. bei der Durchsuchung ihres Geheimfachs), gibt die Assassinin ihre Tarnidentität auf und geht zu ihrem Alternativplan über.

Zunächst versucht sie mit ihrem Charme und ihren besonderen Fähigkeiten an die Waffe eines der Helden zu kommen, um damit Doctor Daladan zu töten. Falls es ihr unmöglich ist, an diese Waffe zu kommen, setzt sie ein Gift ein, lässt die Situation aber nach einem gewaltsamen Eindringen aussehen. Natürlich werden die unwissenden HPNC-Söldner sofort einen Gegenschlag starten, in der festen Überzeugung, dass tatsächlich die Helden hinter dem Mord stecken.

In dem Chaos nach dem Mord spielt Tsabellas zunächst die panische Secretaria und behauptet im Zweifelsfall, den Mord sogar gesehen zu haben. Auf ihrer gespielten Flucht vor den Mördern wird sie versuchen, auch Doctor Mantir „nach draußen in Sicherheit zu bringen“ und zum Schiff der HPNC zu schaffen. Dabei ist es wahrscheinlich, dass die Helden, falls sie dies in dem Chaos bemerken, sie aufhalten wollen, was natürlich die Situation nicht erleichtert (vor allem, falls der Plan **Rondras Sturm** funktioniert hat) und die Hotelwachen auf den Plan ruft. Nur wenn die Helden wirklich beweisen können, dass Tsabella nicht die ist, die sie vorgibt, oder durch einen Kampf dazu zwingen, ihr wahres Gesicht zu zeigen, werden sich die Hotelwachen gegen sie stellen. Eine solche Situation ist aber nicht weniger kritisch, denn für Tsabella ist Doctor Mantir eine Geisel und sie hat keine Skrupel, ihn zu töten, wenn sie ihn schon nicht entführen kann. Diese Geiselsituation sollte das alptraumhafte Finale des Abenteuers darstellen. Umgeben von eventuell misstrauischen Hotelwachen und einer großen Zahl unschuldiger Zivilisten sollte die Jagd nach der absolut skrupellosen und bestens trainierten Assassinin durch das ganze Hotel und die sonstige Stadt eine wilde Verfolgungsjagd bieten. Nutzen Sie die Szenerie für krasse Kontraste zwischen der sonst friedlichen Atmosphäre und dem plötzlich hereinbrechenden Chaos. Fahren Sie alle Schwierigkeiten auf, die ihnen einfallen, von herumstehenden Servierwagen bis hin zu panischen Hotelgästen, um die Szene so lebhaft wie möglich zu gestalten.

Das Ende

Je nachdem, welche Aktionen die Helden durchgeführt haben, wird ihre Belohnung ausfallen. Zum vereinbarten Lohn sollten 150 AP als Basis ausreichen, dazu folgende Modifikationen:

Den Verrat Iskar Trondesson verhindert: + 20 AP

Magische Bombe unschädlich gemacht: + 40 AP

Rondras Zorn je nach Nutzen für die Weyrings: +/- 30 AP

Die Entführung/den Verrat Doctor Mantirs verhindert: +50 AB

Außerdem ergeben sich mehrere Konsequenzen bzw. mögliche Folgeabenteuer:

- Die Schlangenspalter-Ottajasko bekommt einen neuen Hetmann, wenn der Verrat von Iskar offenbar wird. Morcar Blutaxt, bis dahin Steuermann der Otta, wird den Helden für ihre Taten sehr dankbar sein. Vielleicht hat er einen eigenen Auftrag, z.B. den Kontaktmann innerhalb der HPNC zu suchen, der damals den Kontakt zu Iskar aufnahm?
- Das Haus Weyringer wird die Helden gern wieder anheuern, wenn sie sich bei diesem Auftrag gute Arbeit geleistet haben. Da wären z.B. einige Aktivitäten der HPNC auf den Olport-Steinen, die dringend einer Untersuchung bedürfen. Es scheint, als hätte man eine Höhle mit Artefakten aus den Zeiten der Thorwaler Landung gefunden und versuche nun, sie heimlich nach Kuslik zu schmuggeln...
- Die HPNC wird entweder die Helden auf die Abschussliste setzen oder sie weiter beschäftigen, so man sie zu einem Verrat überreden konnte. In letzterem Fall wird man aber erst einmal testen wollen, ob sie vertrauenswürdig sind. Wie wäre es mit einem kleinen Auftrag in Almada. Es scheint, als hätten einige Magnaten dort etwas mit dem Kontor *Alveransporten* zu schaffen. Wie genau sind diese Beziehungen beschaffen?
- Die Thorwaler, die gegen Tronde arbeiten, sind sicherlich nicht froh darüber, dass einer der ihren, zumal ein Hetmann, durch die Helden ausgeschaltet wurde. Der ein oder andere könnte auf die Idee kommen, den Helden am Zeug zu flicken, um an ihnen ein Exempel zu statuieren...

Der Kampf zwischen der HPNC und den Weyrings wird weitergehen. Aber auch das Kontor *Alveransporten* wird jetzt mitmischen, denn der Handel mit dem freien Thorwal soll noch intensiviert werden. Jeder Kontrahent wird versuchen, den anderen ein Bein zu stellen. Vielleicht hören die Helden in den folgenden Monaten, dass die HPNC Söldner angeworben hat, um ihre Privilegien zu sichern, vielleicht hört man von dem ein oder anderen verschwundenen Schiff der HPNC und Weyrings, vielleicht von einem Angriff auf ein HPNC-Schiff, dessen Waren später von einem Händler der *Alveransporten* auf dem Markt von Harben verschandelt wurden...

DRAMATIS PERSONAE

DIE WEYRINGER VOM BERG - DELEGATION

Allgemeine Informationen zum Haus Weyringer vom Berg sind in FHI, S. 90 zu finden. Während ihres Auftrags sollen die Helden für die Sicherheit der folgenden drei Personen sorgen.

Rhodea Weyringer vom Berg

Mit ihrem Alter von zweiundfünfzig Jahren ist Rhodea eine sehr erfahrene Geschäftsfrau und Vertraute der Matriarchin Simona. Das Geschäftsleben hat sie zu einer hartherzigen Frau gemacht, die praktisch nie lächelt, und die ihre eigene Persönlichkeit völlig hinter ihrer geschäftlichen Einstellung versteckt. Falls sie etwas wie ein Privatleben hat, wird niemand auch nur eine Andeutung davon während des Aufenthalts in Havena erfahren.

Rhodea will unbedingt einen Abschluss mit dem Konto *Alveranspforten* vorweisen, wenn sie zurückkommt. Gleichzeitig macht sie keinen Hehl daraus, dass sie der HPNC soweit traut, wie sie einen Ork werfen könnte. Ihrer Meinung nach wird es über kurz oder lang eh zu einem harten Konflikt mit der HPNC kommen. Sie wird deshalb ihre harte Linie offen vertreten und während der Verhandlungen mit Anschuldigungen und notfalls mit Drohungen aufwarten.

Solange die Gruppe sich professionell und höflich verhält, wird die Händlerin sie mit Respekt behandeln. Sobald sie sich aber daneben benehmen, wird es schwer sein, ihre Ablehnung zu übersehen.

(52 Jahre; Größe: 1,74; Haarfarbe: feuerrote Haare zu Pagenkopf geschnitten; Augenfarbe: grün)

Doctor Jago Mantir

Als Experte für Alchimie begleitet Doctor Mantir die Delegation von Weyringer vom Berg, um mit technischem Fachwissen die Gespräche über mögliche gemeinsame Unternehmungen zu unterstützen. Er arbeitet seit Jahren an einer Möglichkeit, Eisen mit anderen Stoffen zu verschmelzen, um noch härteren Stahl zu erzeugen. Und da das Kontor Alveranspforten zu Spottpreisen bestes almadanisches Eisen exportiert...

Doctor Mantir ist sehr idealistisch. Als Abgänger der Universität zu Methumis brauchte er für seine Forschungen Geldgeber und fand sie bei den Weyringers. Ihm geht es darum, die Menschheit voranzubringen. Simona Weyringer geht es eher um verbesserte Waffen, die man gewinnbringend verkaufen könnte, was der gute Doctor aber nicht weiß. Er glaubt, dass man sich mit der HPNC einigen könnte und wird deshalb auch Doctor Daladan zuhören bzw. bis zu einem gewissen Punkt mit ihm kooperieren.

Im Umgang mit anderen Menschen ist der Wissenschaftler relativ unvoreingenommen und immer an anderen Standpunkten interessiert. Sobald er allerdings mit zwischenmenschlichen Problemen konfrontiert wird oder auf Ablehnung stößt, zieht er sich sofort zurück. So wäre es möglich, dass er zum Überlaufen zur HPNC bewegt werden kann, wenn er von seinen eigenen Leuten verdächtigt und beschattet wird.

(38 Jahre; Haarfarbe: brauner Haarkranz; Augenfarbe: braun)

Filyano Tinavers

Früher einmal war er die "Spinne von Silas", ein Fassadenkletterer erster Güte. Ehemals Leutnant der Horasgarde, später ein Meisterdieb, ein "freischaffender Spion" der DBA, ein Informant für die Nanduria. Inzwischen ist er älter geworden und hat das Gewerbe den Jüngeren überlassen und für die Geheimdienste seinen Tod vorgetäuscht. Zwar ist er immer noch recht flink und stark, aber man wird einfach langsamer. Jetzt arbeitet er für die Weyringers als "Mann für besondere Fälle", das ist lukrativer und sehr viel ungefährlicher. Er ist durch seine Arbeit desillusioniert, er erwartet von der Welt nicht viel gutes. Er kennt alle miesen Tricks der Geheimdienste wie der großen Handelshäuser und hat kein Problem damit, sie auch einzusetzen.

Er glaubt, dass die HPNC nur zu dem Zweck angereist ist, um eine letale Intrige zu spinnen. Deshalb muss man ihnen zuvorkommen! Tinavers gibt sich effizient und pflichtbewusst, doch manchmal kann man sehen, daß er all der Intrigen und Anfeindungen müde ist und einen Sinn in seinem Leben sucht.

Seine erste Priorität gilt der Sicherheit von Rhodea Weyringer vom Berg und dann von Doctor Jago Mantir, dem er aufgrund seiner Naivität nicht traut und für ein Sicherheitsrisiko hält. Er würde den Doctor eher töten, als ihn mit seinen Erkenntnissen die Seiten wechseln zu lassen. Den Helden gegenüber ist Tinavers freundlich, weil er sie für Menschen hält, die seine Sicht der Welt teilen, doch sollten sich die Charaktere der Situation nicht anpassen können und unprofessionell verhalten, ist es seine Pflicht, sie zur Ordnung zu rufen. Und sicherlich ist er nicht so naiv, den Helden zu vertrauen.

(39 Jahre; Haarfarbe: schwarze lange Haare; Augenfarbe: grün)

DIE HORASKAISERLICH PRIVILEGIERTE NORDMEER-COMPAGNIE

Für die HPNC sind die Verhandlungen von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Die HPNC-Führung ist nicht bereit, gegen ein kleines albernisches Kontor und ein Handelshaus auf dem absteigenden Ast zurückstecken. Zwar hat die HPNC einige ihrer Leute losgeschickt, um die Verhandlungen zu führen (erstens um den Weyringers zu schaden, zweitens um vielleicht selbst noch mit dem Kontor handelseinig zu werden), doch in erster Linie will man die Gelegenheit nutzen, den beiden Konkurrenten zu schaden und zu einem neuen harten Schlag auszuholen.

Doctor Batiste Daladan

Die Tatsache, dass sich die HPNC bei den Verhandlungen durch einen jungen, unkompliziert wirkenden Mann vertreten lässt, ist kein Zufall. Und auch für den erfolgreichen Bankier der CAC bieten die Verhandlungen eine gute Gelegenheit, sich zu profilieren.

Doctor Daladan zeigt sich stets von seiner charmantesten Seite und mit seinem guten Aussehen und Sinn für stilvolle Kleidung ist er ein Mann, der sowohl bei den Frauen als auch bei seinen Geschäftspartnern sehr gut ankommt (die Charaktere werden ihn dafür wahrscheinlich sehr schnell hassen). Während der ganzen Zeit wird Daladan freundlich, höflich und offen auftreten, doch seine Kompromissbereitschaft, sein ständiges Lächeln und seine scheinbar objektive Betrachtungsweise lassen ihn in dieser Situation noch falscher und intriganter wirken.

Auch wenn Doctor Daladan mit seinem akademischen Titel in der Jurisprudenz eher bei einem horasischen Gericht zu vermuten wäre, liegt dem Bankier mehr an seinem Verhandlungsgeschick und der gezielten Manipulation von Menschen.

(31 Jahre; Haarfarbe: kurze schwarze Locken; Augenfarbe: blau)

Tsabella Gerrandia

Tsabella wird als Daladans Secretaria auftreten, wobei sie sicherlich alles ist, aber nicht dies. Wie bereits gesagt, die HPNC will primär diese Verhandlungen stören, und dafür ist Tsabella da. Die sonst im Dienste des Hauses Terdilion stehende "Söldnerin" ist einzig mitgekommen, um möglichst oft durch "besondere" Tätigkeiten Schaden anzurichten. Sei es durch Diebstahl, durch Mord, Verführung, Erpressung, Schmeichelei, Bestechung ist dabei völlig egal. Als Abgängerin der Halles des Vollendeten Kampfes zu Bethana hat sie dazu auch alle Möglichkeiten...

(34 Jahre, Haarfarbe: lange blonde Haare; Augenfarbe: grün; Herausragende Talente: Hruuzat 14, Körperbeherrschung 11, Stichwaffen 15; Besondere Zauberkünste: alle für das Abenteuer notwendigen gildenmagischen Zauber (mit Ausnahme der borbaradianischen Formeln), Blitz Dich find 14, Fulminictus 13, alle notwendigen Antimagie-Formeln 11, Paralysis 13)

Die Sicherheitstruppe

Das Sicherheitspersonal der HPNC besteht aus mehreren erfahrenen Leuten. Der Trupp besteht aus **drei Söldnern**. Alle drei sind militärisch diszipliniert, sobald allerdings etwas unerwartetes passiert, haben sie wie automatisch ihre Waffen (Säbel, Parierdolch) in der Hand. Ansonsten halten sich die Söldner zurück und es ist ihnen untersagt, irgendwelche Unterhaltungen außerhalb der HPNC-Delegation zu führen.

DAS KONTOR ALVERANSPFORTEN

Das Kontor Alveranspforten existiert seit ca. 160 Jahren. In dieser Zeit war man vor allem im Handel an der albernischen Küste, geringer auch im Hinterland tätig, mit mäßigem Erfolg. Plötzlich aber wurden sehr günstige Handelsverträge mit almadanischen Magnaten abgeschlossen, die dem Kontor den Sprung zu einem der bedeutendsten Handelshäuser im westlichen Mittelreich ermöglichten. Hinter den Kulissen sah dies ein wenig anders aus: Einige almadanische Magnaten, genauer die Barone von Schelak, Imrah und Bosquirien, die Vögtin von Ragathsquell, der Junker von Hornenfurten und der Landedle von Flingenfürsten kauften das Kontor auf (sei es aus reiner Profitgier, sei es aus echter Unterstützung für die Sache der Thorwaler). Und man hatte einiges zu bieten: Brabaker Seide, Schlangenaugen (Opale), Hornenfurter Lebensquell, Phraischafwolle, edle und minder edle Branntweine, Maultiere, Pferde, Seile, Taue und Pfeilspitzen, Papier, Teer, Pech, Wein, Eisen und Stahl (sowohl in Barren wie auch bearbeitet, vorzugsweise als Waffen)...die Liste der Waren ist lang. Die Thorwaler konnten wiederum können viel gebrauchen und zahlen gut! Dies alles aber wird geheimgehalten, da die Almadaner die Horasier (immer noch ein wichtiger Handelspartner des rahjagefälligen Königreiches) nicht verprellen wollen. Geführt wird das Kontor nun durch Hasor Alveranspforten (s.u.), der Hauptsitz ist in Havena. Weitere Niederlassungen stehen in Thorwal (inoffiziell), Kuslik (Umladung von almadanischen Waren auf hochseetaugliche Schiffe) und Jassafheim südlich von Punin (Umschlagplatz für die almadanischen Waren).

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Hasor Alveranspforten

Der gerade einmal 22jährige Albernier schien den Untergang des Kontors zu besiegeln. Eher dem Glücksspiel verfallen, interessierte er sich nur halb für das Geschäft seiner Eltern. Dies starben vor wenigen Monaten bei einem Kutschenunfall, und er sollte plötzlich das Kontor übernehmen. Er war verzweifelt, als die almadanischen Magnaten an ihn herantraten und ihm ein lukratives Geschäft anboten...

Dies war ein Wendepunkt in seinem Leben. Zwar wundert man sich in der albernischen Gesellschaft über den Wandel des jungen Mannes, aber sein Erfolg lässt viele vermuten, dass man ihn vorher falsch eingeschätzt hat. Mit Feuereifer erarbeitet Hasor sich nun die Grundlagen des phexgefälligen Gewerbes, zumal man ihm geschäftstüchtige almadanische *Comerciantes* als Berater zur Seite gestellt hat. Auch wenn das Kontor nun nur noch dem Namen nach ihm gehört, so meint er doch, es gut getroffen zu haben. Die Ausweitung des Geschäfts ist für ihn nur eine Frage der Zeit, denn mit solchen "Verbündeten" wie dem Hetmann aller Thorwaler und

einigen der reichsten und wichtigsten almadaner Magnaten könnte er das Kontor Alveranspforten zu einer Macht auf dem Meer der Sieben Winde werden lassen. Hasor sieht das Wappen des Kontors, eine Kogge auf Wellen unter einer Praiosscheibe, bereits von Riva bis Brabak wehen...

Die Schlangenspalter-Ottajasko

Die rund 90 Köpfe starke Ottajasko aus Merske (einem Dorf ca. 30 Meilen südlich der Stadt Thorwal an der Küste) führt ihre Wurzeln auf Svatisbold Faenwulfsson zurück, der vor rund 300 Jahren zur Friedlosigkeit verurteilt wurde und als Pirat und Totschläger einen üblen Ruf hatte. Ein Teil seiner Otta schloss sich ihm an und man fuhr gen Brabak, um dort für den König als Söldner zu dienen. Der Rest der Otta aber ging in anderen Schiffsgemeinschaften auf. Nach rund einhundert Jahren aber, Svatisbold war längst im Streit erschlagen worden, gedachte man der alten Heimat. Die chronisch klamme Kasse des Königs ließ es zudem ratsam erscheinen, seinen Verdienst woanders zu suchen. So fuhr man wieder mit Sack und Pack zurück nach Thorwal und siedelt sich in Merske an. Als Söldner hatte man einigen Wohlstand zusammenrauben können, was man mit "Handelswaren" aufstockte, die man in der folgenden Zeit... "eintauschte". Der Handel jedoch wurde zum Haupterwerb der Otta.

Erst vor kurzem gab es Umwälzungen, als die Horasier Thorwal angriffen. Der Drache "Schlangenspalter" wurde von zwei horasischen Schivonen auf den Grund des Meeres geschickt, die Potte "Hautabzieher" war zu dieser Zeit in Havena in Sicherheit. Iskar Trondesson, der Hetmann, war überaus erbost, noch mehr aber über die Entwicklung, die Thorwal in der Folge durchlief. Als strammer Gegner Trondes wollte er auf keinen Fall Herrschaftsrechte an den obersten Hetmann übertragen und sich einem Staat unterwerfen, der (seiner Meinung nach) die Freien in ihren Rechten beschneiden wollte. Also überlegte er lang, wie er Hilfe für einen Umsturzplan erlangen konnte. Die Albernier halfen Tronde, das restliche Mittelreich hielt sich raus, ansonsten war von keiner Seite Unterstützung zu erwarten. Also machte er einen Pakt mit dem Namenlosen: er bot dem verlängerten Arm des horasischen Reiches in Thorwal, der HPNC, eine Zusammenarbeit an, um von ihnen Waffen, Nahrung und Geld zu bekommen. Im Gegenzug versprach er ihnen Treue, verriet ihnen Angriffspläne der Thorwaler und wollte für sie auf der Versammlung der Hetleute sprechen. Natürlich beabsichtigte er nicht, seine Eide wirklich einzuhalten, sondern nutzte seine Ressourcen, um sich mit weiteren Unzufriedenen zu verbinden. Zusammen wollte man Tronde stürzen und die Reformen rückgängig machen.

Durch die Geschehnisse in diesen Abenteuer aber wurde diese Zusammenarbeit offenkundig. Iskar wurde noch in Havena abgesetzt und später enthauptet. An seine Stelle wurde der Steuermann der Otta, Morcar Blutaxt gewählt.

Die Schlangenspalter sind eine Mischung aus Traditionalisten und Fortschrittsgläubigen. Pragmatismus herrscht vor, solange sie der Otta nützt. So wurde eines der neuen Hybrid-Schiffe als Ersatz für die "Schlangenspalter" in Thorwal geordert, da man den Wert dieser Schiffe durchaus sieht. Gleichzeitig aber sprach man sich für die Lösung vom Silem-Horas-Edikt aus und für die Rückwendung zu den "alten Göttern" (wobei man die "neuen" eh nie so richtig verehrt hatte). Die Otta war stets "fortschrittsbegeistert": wenn eine neue Rotze das Licht der Welt erblickte, ein neuer Brannt die Runde machte oder man weitere Möglichkeiten gefunden hatte, noch buntere Hautbilder zu stechen, so war kurze Zeit später stets ein Schlangenspalter anwesend, um sich kundig zu machen.

Die Otta lebt zumeist vom Handel, die Potte "Hautabzieher" ist zwar etwas betagt, aber man weiß, was man wo einzutauschen hat. An einer zünftigen Kaperung ist man zwar immer interessiert, aber es ist schon lange her, dass man nach alter Thorwaler-Manier "einkaufen" gegangen ist.