

Answinkrise II – Frauensache

Ein Szenario für einen Meister und 3-6 reichstreue Helden
von Stefan Unteregger (gwydon AT teleweb PUNKT at)

Vorbemerkungen und Übersicht:

Dieses Szenario bildet einen weiteren Anknüpfungspunkt für die Heldengruppe in der Answinkrise; in noch stärkerem Ausmaß als im ersten Teil („Wir bringen die Nachrichten“) werden auch Verknüpfungen zu Meisterfiguren, die man im weiteren Verlauf der G7-Kampagne noch brauchen wird, hergestellt (Königin Yppolita, Lutisana von Perricum, Gero von Hartheide) und Informationen aus alter Zeit (Xeraans Umtriebe in Kurkum) an die Helden weitergegeben. Es ist aber auch vollkommen unabhängig von der Borbarad-Kampagne spielbar. Zeitlich ist das Szenario irgendwann nach den Ereignissen von „Wir bringen die Nachrichten“ angesiedelt, also ab Efferd 18 Hal; Ort der Handlung ist Kurkum. Die Kenntnis der Abenteuer „Die Göttin der Amazonen“ und „Goldene Blüten auf blauem Grund“ (GBabG) ist hilfreich; ich habe aber versucht, die wichtigsten Informationen aus „Die Göttin der Amazonen“ in das Szenario zu packen, da dieses Uralt-Abenteuer überaus vergriffen ist. Für detaillierte Beschreibungen der Festung Kurkum verweise ich aber auf das neuere (und auch in der G7-Neuaufgabe enthaltene) GBabG. Auf die Angabe von Spielwerten wurde verzichtet; vorlesetaugliche Texte sind *kursiv gedruckt*.

Nach Answins Machtergreifung (und eventuell dem Szenario „Wir bringen die Nachrichten“) versuchen sowohl der Thronräuber als auch die Partei der Loyalisten, ihre Machtbasis zu festigen und Unterstützung für ihre jeweiligen Thronansprüche zu sammeln. Die Gruppe wird beauftragt, in Brins Namen eine Delegation zu den Amazonen von Kurkum zu unternehmen, um Königin Yppolita dazu zu bringen, Brin als rechtmäßigen Herrscher des Mittelreiches anzuerkennen, was einen wesentlichen außenpolitischen Erfolg der Loyalisten darstellen würde. In Kurkum angekommen, müssen die Helden feststellen, dass sie nicht die ersten vor Ort sind – eine answinistische Delegation unter der Führung von Lutisana von Perricum versucht, die Amazonen auf die Seite des Usurpators zu ziehen. Durch diplomatisches Geschick, rechtskundige Ausführungen und/oder rondragefälliges Tun muss die Gruppe nun Brins Sache vertreten und schlussendlich die Amazonen von Kurkum davon überzeugen, Answins Thronansprüche abzulehnen.

Zu beachten ist, dass eine gewisse Bereitschaft zum Einsatz für die Sache Brins innerhalb der Gruppe gegeben sein sollte. Die Konzeption des Szenarios bringt es mit sich, dass bestimmte Heldentypen (vor allem solche, die einen ausgeprägten männlichen Geltungsanspruch mit sich bringen, wie etwa Novadikrieger) schlecht geeignet sind. Es sollte sich zumindest eine Frau in der Gruppe befinden (optimal, aber nicht unbedingt erforderlich, wäre natürlich eine Amazone, Kriegerin oder Rondrageweihete).

Ein höchst spezieller Auftrag

Die Anwerbung der Helden hängt von den Umständen und den Kontakten der Gruppe ab. Es sollte irgendein Grund gefunden werden, warum gerade diese Gruppe geeignet erscheint, eine diplomatische Mission nach Kurkum zu unternehmen. In Frage kommen unter anderem:

- Heldinnen innerhalb der Gruppe, die bereits eine gewisse Berühmtheit erreicht haben, so dass sie als beeindruckende Ansprechperson für die Amazonen gelten können.

- Taten der Gruppe in der Vergangenheit, die sie (in positiver Weise) mit dem Haus Gareth, den Amazonen von Kurkum und/oder der Rondrakirche in Verbindung gebracht haben (z.B. Teilnahme am Donnersturm-Rennen).
- Die erfolgreiche Befreiung von Strellina zu Liepenberg und Aufbau des loyalistischen Boten in „Answinkrise I – Wir bringen die Nachrichten“ qualifizieren die Helden in den Augen der KGIA für heikle Missionen in Sachen Brin.
- Im Notfall müssen die aufrechte Gesinnung der Gruppe, ihre aktiven Bemühungen, etwas gegen Answin zu unternehmen und die schiere personelle Verzweiflung des loyalistischen diplomatischen Dienstes erhalten.

Der Auftakt ist einigermaßen flexibel; zeitlich kann er zwischen Rondra und Hesinde 18 Hal angesiedelt werden, der Ort ist beliebig (sollte aber im Mittelreich liegen). Als Fortsetzung von „Wir bringen die Nachrichten“ kontaktiert man die Helden Ende Rondra oder Anfang Efferd, nachdem sich in Perricum die Lage stabilisiert hat. Die Art, wie der Auftrag an die Gruppe herangetragen wird, hängt stark von den obigen Erwägungen ab. Im Regelfall wird ein Mittelsmann der KGIA an die Helden herantreten (wenn „Wir bringen die Nachrichten“ gespielt wurde, weist er sich mit dem Zeichen der fünfspitzigen Ähre aus) und das Anliegen der Loyalisten schildern.

„Im Inneren des Reiches beginnen die Bemühungen der Loyalisten Wirkung zu zeigen. In den Provinzen regt sich der Widerstand gegen den Thronräuber, mancherorts herrscht offener Aufstand. Der Aventurische Bote ist wieder in den richtigen Händen und wird helfen, die öffentliche Meinung in geordnete Bahnen zu lenken... Aber ein Herrscher kann nicht nur auf Grund der inneren Verhältnisse bestehen, auch im Ausland braucht man jede Unterstützung, die man kriegen kann. Diplomatische Bemühungen in Richtung der großen Reiche wurden bereits begonnen, aber es gibt auch ein paar kleinere, aber nichtsdestotrotz bedeutende Faktoren, die durchaus... diffizil sind. Daher suchen wir nach Frauen und Männern, die in der Lage sind, das Banner des Kronprinzen in Kurkum hochzuhalten!“

Der Auftraggeber erläutert auch die besondere strategische Bedeutung des Amazonenkönigreiches: eine Enklave von berittenen Elitekriegerinnen ist etwas, das den Status eines Herrschers nachhaltig beeinflussen kann, ganz zu schweigen von den finanziellen Mitteln der Amazonen aus dem Safranhandel und dem Einfluss, den Königin Yppolita bei manchen Teilen der Rondrakirche genießt. Auch wenn nicht zu erwarten ist, dass die Amazonen vor die Mauern Gareths ziehen, um Answin zu verjagen, hätte bereits die Nichtanerkennung seiner Ansprüche – oder besser noch, die ausdrückliche Unterstützung von Brins Ansprüchen – eine erhebliche politische Signalwirkung.

Die KGIA bietet Informationen über die momentane Lage des Bürgerkriegs an, appelliert an das Pflichtgefühl der Helden und stellt Spesenersatz in Aussicht; mit großen Reichtümern lockt man allerdings nicht – eine heikle diplomatische Mission soll nicht Söldlingen übertragen werden, die sich vielleicht von Answin kaufen lassen. Stimmen die Helden zu, erhalten sie ein mit dem Reichssiegel versehenes Schreiben, das sie als Gesandte des Mittelreichs ausweist und bevollmächtigt, die Sache Brins in Kurkum zu vertreten. Um zu verhindern, dass die Helden mit diesem hübschen Papier noch jahrelang Unfug treiben, ist die Gültigkeit übrigens zeitlich und örtlich genau eingeschränkt; überflüssig zu sagen, dass es ein sicheres Todesurteil darstellten würde, mit diesem Schreiben in der Tasche in die Hände von answintreuen Kräften zu fallen.

Die Reise nach Kurkum

Befindet sich die Gruppe noch in Perricum, so ist Kurkum nicht wirklich weit entfernt; von anderen Orten im Reich aus kann es schon langwieriger und mühsamer sein, die Amazonenfestung zu erreichen. Berücksichtigen Sie in diesem Zusammenhang auch, dass gerade in der Gegend um Rommylis bzw. im gesamten Darpatischen mit dem verstärkten Auftreten von answinistischen Truppenbewegungen und Kontrollen zu rechnen ist. Unvorsichtiges Plaudern in Weggasthöfen (oder noch schlimmer, Herumwedeln mit dem Schreiben des diplomatischen Dienstes) könnte jederzeit die Aufmerksamkeit von answinistischen Spitzeln erregen, und auch sonst bietet die Lage im Reich – jeder misstraut jedem – eine gute Möglichkeit, die Gruppe bei Bedarf ein wenig ins Schwitzen zu bringen.

Das erste Zwischenziel der Reise wird jedenfalls Warunk (wenn die Helden über Land anreisen) oder Beilunk (bei Anreise über das Meer) sein; in beiden Fällen eine gute Gelegenheit, noch schnell eine Gegend vorzustellen, die sich schon in wenigen Jahren entscheidend verändert haben wird. In beiden Städten kann über einen Mittelsmann des Handelshauses Stoerrebrandt eine Wegbeschreibung nach Kurkum erlangt werden. Die nächste Etappe auf diesem Weg bildet Shamaham (zu Pferd von Warunk aus in etwa 6 Tagen erreichbar).

Das Städtchen Shamaham ist ein ruhiges Fleckchen Erde, aber ein besonderes Merkmal der Stadt wird den Helden auf der Durchreise auf jeden Fall auffallen:

Die letzten Strahlen der Praiosscheibe färben die getünchten Wände der einfachen, aber schmucken Häuser goldgelb, während ihr euch dem Zentrum von Shamaham nähert. Die etwas größeren Gebäude, die nach einer leichten Biegung der Straße sichtbar werden, zeigen an, dass ihr die Stadtmitte erreicht haben dürft. Und dann fällt euch etwas auf, das so gar nicht in das friedliche Bild der Stadt passen mag: die rußgeschwärzten Überreste eines einstmals durchaus beeindruckenden Steingebäudes, das durch einen verheerenden Brand zerstört worden sein muss. Keinerlei Brandgeruch liegt in der Luft. Warum man sich wohl nicht schon längst daran gemacht hat, das Haus wieder aufzubauen oder etwas Neues hier zu errichten? Im Näherkommen stellt ihr fest, dass die Zerstörung wohl schon einige Jahre zurückliegen muss; auf den Steinen der eingestürzten Außenmauern wächst bereits Moos. Obwohl man offensichtlich regelmäßig verhindert, dass die Ruine von Unkraut überwachsen wird, ist doch kein Anzeichen für Aufräum- oder Wiederaufbauarbeiten erkennbar. Als ihr nur mehr wenige Schritte entfernt seid, gelingt es euch, das Steinries an der Außenwand trotz der Verwüstungen durch das Feuer genauer in Augenschein zu nehmen. Springende Löwinnen wechseln sich mit stilisierten Schwertlilien ab. Kann es sein...? Sind das tatsächlich die Reste eines Tempels der Donnernden Leuin? Aber was für eine Stadt kann es dulden, dass ein Haus Rondras innerhalb ihrer Mauern in einem derartigen Zustand verbleibt?

Die Tempelruine ist ein Mahnmal an die Vorkommnisse, die vor 13 Jahren die Amazonen und ihr Umland fast ins Verderben gestürzt hätten (siehe unten: Die Göttin der Amazonen). Helden, die sich bei der Bevölkerung von Shamaham erkundigen, werden hauptsächlich ausweichende Antworten erhalten, da es den Einwohnern überaus unangenehm ist, über diese Angelegenheit zu sprechen. Die Gruppe wird vor allem nebulöse Andeutungen erhalten („Jaja, böse Sache war das damals...“ „Ach, das ist schon so lange her... damals, als die Amazonen verrückt... aber was bringt's, über diese alten Geschichten zu reden?“) Besonders hartnäckige oder kreative Erkundigungen sollten aber durchaus schon hier die eine oder andere Information über die Ereignisse damals zu Tage bringen, allerdings nur, wenn Leute

befragt werden, die vor 13 Jahren schon erwachsen waren. Den Kindern gegenüber versuchen die Shamahamer seit jeher, diese Angelegenheit totzuschweigen. Bereitwilligere Auskunft erhalten Helden, die sich nach dem Weg nach Kurkum erkundigen. Die meisten Bewohner können hinlänglich gut beschreiben, wie man die Amazonenfestung erreicht; die Strecke ist zu Pferde in etwa 2 Tagen gut zurückzulegen.

Die Ankunft

Endlich nähert ihr euch eurem Ziel. Diese letzte Steigung noch, und dann, von der Kuppe aus, fällt euer Blick erstmals auf Kurkum. Trutzig ragt die mächtige Wasserburg ein Stück unter euch auf; sicher und geborgen in der Umarmung des Flusses, mit starken, alten Mauern. Ein paar Nebelfetzen über dem dunklen Wasser verleihen der Szenerie etwas Geheimnisvolles. Auf den Zinnen könnt ihr die Bewegungen der Wachen erahnen, und der Wind trägt leises Waffengeklirr aus dem Burghof zu euch hinauf.

Je nachdem, ob die Gruppe in der Vergangenheit bereits mit Amazonen zu tun hatte und wer der Torwache gegenüber das Wort ergreift (Faustregel: je weiblicher und bewaffneter, desto besser), fällt der Empfang am Tor mehr oder weniger schroff aus. Vor allem offensichtlichen Magieanwendern und männlichen Kämpfern wird ein relativ offenes Misstrauen entgegengebracht. In jedem Fall überprüfen die zwei Amazonen, die hier Dienst haben, sorgfältig das Schreiben der Gruppe, lassen sich das Begehren der Helden schildern und verständigen danach die Offizierin Zelda. Diese entscheidet, die Delegation einzulassen und führt sie in den Burghof.

Im Hof der Burg herrscht geschäftige Betriebsamkeit; zwei Mägde schleppen kichernd einen Waschzuber in Richtung eines Schuppens und mustern euch neugierig. In einer Ecke lauschen ein paar junge Mädchen aufmerksam den Erklärungen einer älteren Amazone über die Instandhaltung und Pflege von Lederrüstungen. Den meisten Platz nimmt eine Gruppe von Amazonen in Anspruch, die unter Anleitung einer Offizierin paarweise mit dem Säbel übt – die Kriegerinnen scheinen schon ziemlich außer Atem, und immer wieder ermahnt die Ausbilderin sie, nicht schlappzumachen. Am Rand des Burghofs sitzt möglichst unauffällig, aber so, dass er einen guten Blick auf die Übenden hat, ein vielleicht dreizehnjähriger Junge in schwarzer Livree – das erste männliche Wesen, das ihr hier zu Gesicht bekommt. Neben ihm lehnt ein Banner an der Mauer, das euch nur allzu vertraut ist: Schwarzer Rabe mit roter Wehr auf silbernem Grund! Euer Anblick scheint ihn ebenso zu erstaunen wie euch der seine; er springt auf, lässt das Banner stehen, wo es steht und läuft in eines der Nebengebäude.

Unangenehmerweise ist der Feind den Helden zuvorgekommen; eine Delegation von Kaiser Answin I. befindet sich seit nunmehr drei Tagen in den Mauern von Kurkum – und wird durch ihren Pagen gerade von der Ankunft der ‚Konkurrenz‘ informiert. Man weist der Gruppe ein Quartier zu (übrigens in genau dem Gebäude, in dem eben der Junge verschwunden ist; die Answin-Delegation wohnt fast direkt neben den Gemächern der Helden) und stellt ihnen die junge Amazone Zafira als Ansprechperson zur Verfügung. Zafira kann Angaben zum typischen Tagesablauf auf Kurkum machen, die Helden, falls erforderlich, in amazonischer Etikette unterweisen (insbesondere, dass niemand – vor allem kein Mann! – die Königin ansprechen darf, ohne aufgefordert zu werden; siehe auch die diesbezüglichen Erklärungen in GBabG) und auch berichten, dass die andere Delegation vor drei

Tagen ankam und schon eine Audienz bei der Königin hinter sich hat. Der Gruppe wird ferner mitgeteilt, dass Yppolita sie morgen Vormittag empfangen wird; es steht ihnen frei, an der Abend- und der Morgenandacht teilzunehmen.

Dramatis Personae

Wie die Helden die Zeit bis zu ihrer Audienz nutzen, bleibt ihnen überlassen, aber wahrscheinlich werden sie versuchen, Informationen über die Burg und die Answin-Delegation zu sammeln. Auch im weiteren Verlauf ihres Aufenthalts wird die Gruppe immer wieder mit Amazonen und Answinisten zu tun haben. Daher folgt nun eine kurze Auflistung der wichtigsten Personen, die sich derzeit auf Kurkum befinden.

Burgbesatzung:

- *Königin Yppolita von Kurkum* (57 Jahre alt); eine der besten Kämpferinnen Aventuriens, lebende Legende und Auserwählte Rondras. Außerhalb offizieller Audienzen ist sie für die Helden nicht zu sprechen, es sein denn, diese wären durch besondere Bande mit dem Volk der Amazonen verbunden.
- *Schwertschwester Nevin* (35); die Rondrageweihte des Kurkumer Tempels. Sie hält die Rondraandachten ab und ist meist im Tempel oder bei den Waffenübungen anzutreffen.
- *Reitmeisterin Dedlana* (55); sie befehligt die Eskadrone der Amazonen im Kampf und gehört zum inneren Führungsstab.
- Dedlanas Tochter *Sala* (29); eine Halbfelfe, die – selbst eine Art „Außenseiterin“ – eine gute Ansprechpartnerin für die Gruppe darstellen mag.
- *Schwertmeisterin Ginay* (46); zuständig für die Kampfausbildung, ebenfalls Teil des inneren Führungskreises.
- *Stallmeisterin Lane* (36); das jüngste Mitglied der inneren Führung und verantwortlich für die Stallungen, die Pferde und ihre Versorgung.
- *Leutnantin Zelda* (32) und *Leutnantin Xaviera* (24) bilden die „untere“ Führungsebene.
- Die älteste Magd *Losiane* (41); eine mütterliche Person, die über fast alles in Kurkum gut Bescheid weiß und die auch die Ereignisse von vor 13 Jahren in nur allzu deutlicher Erinnerung hat; daher sicher eine gute Informationsquelle.
- Die Mägde *Girte* (22) und *Ulmia* (34) versuchen selbst, ein wenig über die weitgereisten Neuankömmlinge herauszufinden.
- „*Der Medicus*“ (17), ein Stallbursche und der einzige Mann, der dauerhaft auf der Burg geduldet wird; ein großer und kräftiger, allerdings missgebildeter Junge mit einem völlig kindlichen Gemüt. Sein Spitzname ist recht neu; in letzter Zeit hat er hin und wieder erstaunliche Erfolge bei der Behandlung von verletzten Pferden erzielt (er ist ein Magiedilletant, der beginnt, instinktiv den BALSAMSALABUNDE anzuwenden).

Answinisten:

- Obristin *Lutisana von Perricum* (46) ist die Anführerin der Delegation. Answin hat sie mit einer Beförderung und einer überaus großzügigen Entlohnung auf seine Seite gezogen und nutzt den guten Ruf der bekannten Söldnerin für seine Zwecke. Lutisana ist groß und muskulös, mit mittelblondem Haar und eisgrauen Augen (noch hat sie beide!); sie hält sich tadellos militärisch. Auf Kurkum kehrt sie überdies – geheuchelt – ihre fromme und rondragefällige Seite heraus.
- *Gero von Hartheide* (39) wurde Lutisana als eigentlicher Diplomat zur Seite gestellt. Im Gegensatz zu ihr versteht er sich auf Winkelzüge, Intrigen und höfisches Geplänkel, während er als Krieger eine eher mittelmäßige Erscheinung

ist. Er hat kurzes schwarzes Haar und braune Augen; bei den Verhandlungen hält er sich deutlich im Hintergrund, auch wenn es ihm schwerfällt, die zweite Geige zu spielen. Gero ist ehrgeizig und skrupellos.

- Jadwina Dergelsbrück (30) ist eine Sekretärin des Reichsgerichts und untersteht damit der auf Answins Seite stehenden Reichsrichterin Praiodane von Falkenstein. Sie wurde der Delegation als juristische Unterstützung mitgegeben; obwohl sie von Answins Sache nicht restlos überzeugt ist, hat sie sich auf ihre Aufgabe gut vorbereitet. Sie hat mausbraune, halblange Haare und eine piepsige Stimme und ist sehr schüchtern, aber in ihrem Fach äußerst kompetent. Sie sitzt meist über ihren Unterlagen und kommt nur aus dem Quartier, wenn es notwendig ist (was bei den Helden zu wilden Spekulationen über ihre wahre Rolle führen mag, von der maraskanischen Elitemeuchlerin in genialer Tarnung bis hin zum eigentlichen Kopf der Delegation).
- Der Page Rondrian von Mersingen (13) steht kurz vor der Erhebung in den Knappenstand und ist natürlich stolz darauf, mit einer derart wichtigen Delegation zu reisen. Er bedient Lutisana und Gero, steht Ehrenwache beim Answin-Banner im Burghof und versucht nebenbei, möglichst viele Amazonen zu beobachten, ohne sich eine Tracht Prügel einzufangen. Er hat schwarze Haare und grüne Augen, ist eifrig, schlau und rondragläubig sowie in politischen Dingen völlig ahnungslos. Die Helden betrachtet er (nach Geros Ausführungen) als Reichsverräter, was aber nicht heißt, dass er nicht beispielsweise mit einer charismatischen Heldin plaudern würde, solange er nicht erwischt wird.

Die Göttin der Amazonen

Neugierige Helden (und sind sie das nicht alle?) werden vermutlich versuchen, hinter die Geschichte des niedergebrannten und nie wieder aufgebauten Rondratempels zu kommen. Prinzipiell meiden die Amazonen dieses für sie peinliche Thema ebenso wie die Bürger von Shamaham, aber mit vorsichtigem Nachfragen sollte es der Gruppe gelingen, nach und nach die Ereignisse von damals zu rekonstruieren. Besonders geeignet für Auskünfte in dieser Richtung sind Losiane, die Geweihte Nevin (die die Geschichte als mahnendes Beispiel ansieht, welches Unheil es bringt, den Weg der Leuin zu verlassen) und jüngere Amazonen, die zwar selbst nur die Berichte ihrer Schwestern kennen, aber dafür weniger Scheu haben, davon zu sprechen.

- Im Jahre 5 Hal (nach amazonischer Zeitrechnung: 583) kam ein fahrender Händler – ein missgestalteter, kleinwüchsiger Kerl – auf die Burg, der allerlei Tand feilbot. Kurze Zeit später erschien im Burgtempel eine schwarze Göttin, die die Rondrastatue vom Sockel stieß und den Amazonen befahl, sie fortan als ihre Göttin zu verehren.
- Nach und nach wurde der Einfluss der Schwarzen Göttin auf die Amazonen immer größer; sie erschien ihrem „erwählten Volk“ regelmäßig und forderte Tribut in Form von Schätzen. Königin Yppolita ließ sich kurz selbst in den Bann der Schwarzen Göttin ziehen, versuchte dann – zu spät – die Kontrolle wiederzuerlangen und wurde von ihren eigenen Kriegerinnen in den Kellern unter der Burg eingekerkert.
- Danach begann die Lage sich zu verschärfen; die Schwarze Göttin kontrollierte die Amazonen nun völlig. Unter ihrem Befehl wurden Raubzüge ins Umland unternommen, um Opfergaben zu beschaffen, was schließlich dazu führte, dass die Bevölkerung sich vom Rondraglauben abwandte (man wusste ja nicht, was auf Kurkum geschehen war). Der Zorn des Volkes entlud sich gegen den

Rondratempel von Shamaham; der Tempel wurde niedergebrannt, fast alle Geweihten erschlagen.

- Nach sechs Monaten gelang es Agenten des Händlers Stoorrebrandt, der den Grund für das Ausbleiben der Safranlieferungen erfahren wollte, in die Burg einzudringen, den Schwindel aufzudecken und Yppolita zu befreien. Die Agenten entdeckten damals ein Gangsystem unter der Burg, das sie zum Kerker führte (diese Information sollte nur vorsichtig eingestreut und nicht allzu stark betont werden, um die Helden in GBabG nicht gleich auf das Gangsystem zu stoßen). Als Urheber der ganzen Sache stellte sich der angebliche Händler heraus, ein meisterlicher Illusionist und Beherrschungsmagier namens Xeraan (diesen Namen sollte die Gruppe auf jeden Fall aufschnappen; immerhin ein künftiger Heptarch). Stoorrebrandts Agenten stellten ihn im Rondratempel, während er von der Inszenierung einer neuen Göttinnenerscheinung geschwächt war; trotzdem gelang es ihm, einen Zant zu rufen und sich, durch den rasenden Dämon gedeckt, aus dem Staub zu machen.
- Ein weiteres Detail, das nichts mit Xeraans Umtrieben zu tun hat, den Helden aber bei ihren Nachforschungen zu Ohren kommen könnte, ist die Legende vom Drachen Smardur, von dem es heißt, dass Ronda sein Schicksal mit dem der Feste verbunden habe und der als eine Art mythischer Beschützer der Amazonen gilt; das verhindert, dass Smardur in GBabG im wahrsten Sinne des Wortes aus heiterem Himmel auftaucht.

Lutisana von Perricum ist auf Kurkum recht rührig. Sie erfährt die oben genannte Geschichte, was ihr später – in GBabG – zugute kommt. Auch kann sie sich im Verlauf der Verhandlungen ein recht gutes Bild von den Verhältnissen und den strategischen Gegebenheiten von Kurkum machen.

Die erste Audienz

Am Vormittag des ersten Tages nach dem Eintreffen der Gruppe gewährt Königin Yppolita ihnen eine erste Audienz. Außer der Königin sind auch die Geweihte Nevin sowie die Reitmeisterin, die Stallmeisterin und die Schwertmeisterin anwesend. Yppolita heißt die Gesandtschaft förmlich und knapp auf Kurkum willkommen und fordert sie auf, ihr Anliegen vorzutragen. Die Aufforderung zu sprechen richtet die Königin bewusst an alle Anwesenden, um zu sehen, wer nun das Wort ergreift und sich so ein erstes Bild von den Beziehungen innerhalb der Delegation zu machen.

Schon hier können die Helden Punkte sammeln oder verlieren. Die Amazonen schätzen ein aufrechtes, offenes Vorgehen; übertriebene Schmeicheleien kommen nicht gut an. Es ist zwar nicht notwendig, dass die Delegation über einen einzelnen Anführer und Sprecher (besser wohl: eine Anführerin und Sprecherin!) verfügt, aber wildes Durcheinanderreden wird keinen guten Ersteindruck hinterlassen.

Längere Reden oder Ausführungen für die Sache Brins unterbricht Yppolita mit dem Hinweis, man werde noch ausführlich Gelegenheit haben, für das eigene Anliegen zu sprechen. Die Königin erwähnt in jedem Fall die Answindelegation, die bereits „gewichtige Argumente“ vorgetragen habe und kündigt an, in drei Tagen eine Konfrontation der beiden Delegationen anzuberaumen, bei der die beiden Parteien ihre Standpunkte vertreten sollen.

Auf den ersten Blick mag es scheinen, als wäre Yppolita dem Ansinnen Brins gegenüber relativ verschlossen eingestellt; sie hat zwar die Answin-Gesandtschaft bereits ausführlich angehört, verweigert aber den Gesandten des Kronprinzen eine ähnliche Gelegenheit vor der offenen Diskussion zwischen den beiden Gruppen. In

Wahrheit versucht die Königin nur, die Tatsache zu verschleiern, dass sie innerlich nicht besonders viel von Answin hält (sie war bei dem Kaiserturnier im Jahre 5 Hal, bei dem Answin versucht hatte, Prinz Brin zu vergiften¹, anwesend, und auch wenn ihm der Anschlag nie direkt nachgewiesen werden konnte, weiß sie doch, was sie von dem Usurpator zu halten hat). Yppolita hofft, von der Gruppe ausreichende Argumente geliefert zu bekommen, um Answins Ansprüche verwerfen zu können, ohne sich dem Vorwurf der offenen Parteinahme für das Haus Gareth auszusetzen.

Drei Tage Zeit

Die nächsten Tage sollten die Helden nutzen, um sich auf die Darstellung ihrer Argumente vorzubereiten und eventuell den Text für ihr Brin-Plädoyer zu üben. Daneben können in dieser Zeit natürlich Informationen gesammelt werden; die Geschichte der Göttin der Amazonen, die Legende von Smardur oder sonstige wissenswerte Dinge über die Gesellschaft der Amazonen bieten sich an. Über die Offizierinnen der Amazonen, die beim Vortrag der Answinisten anwesend waren, ist es außerdem bei entsprechend geschicktem und diskretem Vorgehen möglich, Andeutungen über die Argumentationslinie der Answinisten zu erlangen (siehe dazu unten).

Auch die Interaktion mit dem Feind wird in dieser Zeit möglich. Rondrian lungert die meiste Zeit im Burghof herum und kann durchaus in ein Gespräch verwickelt werden; vielleicht läuft ja auch Jadwina Dergelsbrück einem der Helden über den Weg. Lutisana von Perricum ist durchaus geneigt, sich vor allem mit Vertretern der kämpfenden Zunft über allerlei zu unterhalten, bleibt aber völlig verschlossen, sobald das Gespräch auf Innenpolitik kommt. Gero von Hartheide hält nach möglichen „Opfern“ für Bestechungen, Drohungen oder Erpressungen Ausschau und versucht, wenn sich eine Möglichkeit bietet, einzelne Mitglieder der Gruppe, bevorzugt „zwieltigere“ Figuren, auf die Seite der Answinisten zu ziehen.

Der Tagesablauf in Kurkum gleicht dem in einer Kaserne, abgesehen vor allem von den regelmäßigen Rondradiensten (an denen Gero und Lutisana mit geheuchelter Inbrunst teilnehmen und die auch die Gruppe nicht gänzlich ignorieren sollte). Zur Auflockerung können Szenen mit Bauern aus der Umgebung, die Grenzstreitigkeiten geschlichtet haben möchten oder über den Verlauf der Ernte berichten, eingestreut werden. Wenn die Zeit bis zur Konfrontation der Gesandtschaften ausführlicher gestaltet werden soll, aber die Spieler keinen rechten Ansatz finden, können die Amazonen auch zu einem Jagdausflug einladen, bei dem den beiden Delegationen nichts übrig bleibt, als miteinander zu interagieren (und bei dem Gero auf die Idee kommen könnte, einen kleinen „Unfall“ zu arrangieren).

Die Konfrontation

Schließlich kommt der große Tag: die beiden Delegationen sind aufgefordert, ihre Standpunkte vor den Amazonen darzulegen und jeweils die Argumente der Gegenseite zu entkräften. Die Konfrontation findet im Thronsaal von Kurkum statt: die beiden Gesandtschaften nehmen an den beiden Seiten der Tafel Platz; am unteren Ende des Tisches sitzen die Offizierinnen der Amazonen und die Geweihte der Burg. Königin Yppolita verfolgt die Diskussion von ihrem Thron aus; sie ergreift allerdings – von der formellen Begrüßung der beiden Parteien zu Beginn abgesehen – selbst nicht das Wort, sondern hört sehr aufmerksam zu. An den Wänden der Halle stehen zahlreiche Amazonen als Ehrenwachen, nicht zuletzt, weil Yppolita möglichst

¹ Das Abenteuer „Die Verschwörung von Gareth“ schildert die Ereignisse, die damals zu Answins Verbannung führten.

vielen ihrer Kriegerinnen die Gelegenheit geben will, die Auseinandersetzung zu verfolgen.

Die Eröffnung erfolgt durch die Königin selbst, die nochmals beide Delegationen begrüßt und ihnen in Aussicht stellt, all ihre Argumente und Vorbringungen mit gebührender Aufmerksamkeit zu prüfen. Dann erteilt sie zunächst der answinistischen Gesandtschaft das Wort. Lutisana beschränkt sich in ihren einleitenden Worten auf eine militärisch-knappe Zusammenfassung der Lage aus ihrer Sicht: Answin wurde am 14. Ingerimm 17 Hal zum Kaiser des Mittelreichs gekrönt; seine Anerkennung ist eigentlich eine reine Formsache. Dennoch sei man gewillt, sich der Auseinandersetzung mit den Aufrührern, die versuchen, in dieser schwierigen Lage Uneinigkeit im Reich zu verbreiten, zu stellen, da man das Recht auf Seiten Answins weiß. Nach diesen Worten ist die Reihe an der Gruppe, die nun ihrerseits ihren Standpunkt und damit den Brins vertreten soll.

In der weiteren Folge wird sich eine Diskussion zwischen den Helden und den Answinisten entspinnen; stets unter den wachsamen Augen der Amazonen, weshalb die Regeln einer diplomatischen Auseinandersetzung dringend gewahrt werden sollten: ein rüdes Unterbrechen oder gar Beschimpfen des Gegners bewirkt keinen guten Eindruck. Dass ein Zurückgreifen auf Gewalt oder gar (nachweisbare) Magie ein äußerst schwerer Fehler wäre, versteht sich von selbst.

In der answinistischen Gesandtschaft spricht normalerweise nur Lutisana, wobei Gero von Hartheide deutlich anzumerken ist, dass er sich manchmal nur mühsam zurückhält. Jadwina Dergelsbrück wird immer nur aufgerufen, wenn Lutisana die juristische Untermauerung eines Punktes benötigt, aber dann bringt sie ihre Punkte mit piepsiger Stimme, aber ohne Zweifel, sondern klar strukturiert und fachlich untermauert vor. Besonders wichtige Argumente und Angriffspunkte der Answinisten sind:

- Das Verbannungsurteil gegen Answin von Rabenmund aus dem Jahr 5 Hal nennt keinen Grund für die Strafe (da Answins Verwicklung in den Giftanschlag auf Prinz Brin nie vor einem Reichsgericht bewiesen wurde); die Delegation stellt es daher als willkürliches Schandurteil dar.
- Die *Deificatio Halensis*, also die Erhebung Kaiser Hals in den Rang eines Gottes, verstieß gegen die *Lex Belen-Horas* von 856 v. B.F. (das Verbot der Vergöttlichung von Herrschern); somit gründete sich der Titel des verschwundenen Kaisers auf einen Rechtsverstoß, zugleich aber auch auf einen Götterfrevel!
- Die Notlage im Reich (politische Lage im Lieblichen Feld mit Wiederannahme des Horastitels durch Königin Amene, übrigens ein weiterer Rechtsverstoß, der an den Frevel Hals erinnert; Orkensturm) erfordert Stärke und Einigkeit; daher ist es auch notwendig, mitunter hart durchzugreifen (so versucht man, Answins Spitzelwesen und die Einkerkierung von politisch missliebigen Personen zu rechtfertigen, falls die Gruppe das zur Sprache bringt).
- Durch seine Abreise nach Weiden hat Brin seine Ansprüche auf den Thron ohnehin hintangestellt und damit Answin ja eigentlich anerkannt. Wenn sich die Vorwürfe, er sei in Hals Ermordung verwickelt, nach gründlicher Überprüfung als gegenstandslos herausstellen sollten, stünde wohl auch seiner Wiedereinsetzung als König von Garetien – ein Titel, den ihm niemand streitig mache – nichts im Wege.
- Als „Verzweiflungsargument“, wenn Lutisana ihre Felle davonschwimmen sieht: Hal und damit auch Brin entstammen einem „verderbten Zweig“ der Kaiserlinie, was man an Perval dem Blutigen und noch schlimmer an dessen Kindern Bardo und Cella erkennen konnte. Reto, Hals Vater, war immerhin Pervals Bruder und

teilt damit das „schlechte Blut“! Lutisana gibt vor, sich auch deshalb auf Answins Seite gestellt zu haben (was natürlich falsch ist; es geht ihr nur um Gold). Hier öffnet sich eine Lücke in der Argumentation der Answinisten: Answin selbst ist natürlich auch mit Perval und Reto verwandt; er leitet seinen Anspruch ja eben aus seiner Nähe zum Haus Gareth her!

- Außergewöhnliche Maßnahmen (bis hin zu der doch eher eilig durchgeführten Krönung) werden mit dem Gesetz über den Staatsnotstand gerechtfertigt, das aufgrund des Verschwindens des Herrschers in einer außenpolitisch so heiklen Lage anwendbar wurde.
- Wenn die Gruppe von dem uralten Praiosgeweihten berichtet, der die Krönung durchgeführt hat, oder sonst versucht, über die Praioskirche bzw. den Praiosglauben zu argumentieren, spielt Lutisana die Wichtigkeit der Praioskirche herunter und scheut auch nicht davor zurück, sie sogar an die Grenze der Lächerlichkeit zu bringen, was bei den rondratreuen Amazonen, denen der Herrschaftsanspruch des Götterfürsten ohnehin nicht wirklich zusagt, erschreckend viel Zustimmung bringt.
- Sollte sich ein Magier (am besten natürlich ein Schwarzmagier) oder sonst ein offensichtlich Magiebegabter unter den Helden befinden, wird dies für persönliche Angriffe und Unterstellungen genutzt, da die Answinisten inzwischen die Geschichte von Xeraan herausbekommen haben und genau wissen, wie tief die Abneigung, nach der Pfeife eines Zauberers zu tanzen, noch in den Herzen der Amazonen sitzt. Nach ähnlichem Muster greift Lutisana auch eventuelle männliche Wortführer der Gruppe an („Brin hat nicht einmal eine tapfere Frau gefunden, die für ihn spricht!“).

Der genaue Verlauf und das Ergebnis der Konfrontation hängen vor allem von den Argumenten der Helden ab. Es ist auch denkbar, dass die Diskussion unterbrochen wird, um ein, zwei Tage später weitergeführt zu werden, damit sich die Gemüter etwas beruhigen oder weil sich die Debatte schon zu lange hinzieht. Wenn dann insgesamt alles gesagt ist, was vorzubringen war, verkündet Yppolita, dass die von den beiden Gesandtschaften vorgebrachten Darlegungen nun geprüft und abgewogen werden. Wenn eine Entscheidung gefallen ist – was durchaus ein paar Tage in Anspruch nehmen sollte – werde man sie den Delegationen verkünden. Die Zeit zwischen zwei Auseinandersetzungen bzw. bis zur Entscheidung der Amazonen kann nach den oben unter „Drei Tage Zeit“ genannten Vorschlägen ausgestaltet werden.

Die Entscheidung

Wie genau die Entscheidung der Amazonen ausfällt, kommt darauf an, wie sich die Gruppe beim Vertreten ihres Standpunktes geschlagen hat. Bei geschicktem, diplomatischem Auftreten sollte es – nicht zuletzt auch wegen Yppolitas erwähnter Abneigung gegen Answin – durchaus möglich sein, dass die Amazonen zumindest „aufgrund der unklaren Verhältnisse“ Answins Ansprüche fürs erste nicht anerkennen und daher, solange keine weitere Änderung der Umstände eintreffen, Hal bzw. im Fall seines Todes Brin als rechtmäßigen Herrscher des Mittelreichs ansehen. Sollte die Gruppe besonders starken Eindruck hinterlassen haben, ist auch eine deutlichere Positionierung Kurkums zugunsten Brins möglich; vielleicht sagen die Amazonen ja sogar militärische Unterstützung (etwa gegen die Orks) zu.

Wenn die Verhandlungen kein eindeutiges Ergebnis bringen, es aufgrund persönlicher Feindseligkeiten zwischen den Delegationen zu einer Eskalation gekommen ist und/oder der Meister es dramaturgisch für passend hält, kann natürlich auch ein der Leuin gefälliges Duell zwischen Lutisana und einer Vertreterin der Gruppe (keine Männer, wenn nicht besondere Umstände vorliegen!) die Entscheidung herbeiführen. Ein solcher Zweikampf findet vor versammelter Burgbesatzung im Hof von Kurkum unter den wachsamen Augen der Königin und der Geweihten statt. Gekämpft wird aufs zweite Blut, also bis zur Kampfunfähigkeit oder Aufgabe einer Kontrahentin. Bei diesem Kampf sollte tunlichst darauf geachtet werden, die Gesetze des ehrenhaften Zweikampfs zu beachten, da jeder Versuch von Trickereien, Magieeinsatz oder auch nur „schmutzige“ Kampfmanöver von den Amazonen als Beleidigung der Göttin eingestuft werden. Vor allem diese letztere Einschränkung stellt für Lutisana – sie ist daran gewöhnt, dass es nur eine Regel gibt: der der überlebt, hat gewonnen – eine ziemliche Einschränkung dar; dennoch ist die Söldnerin eine durchaus formidable Gegnerin.

Sobald die Entscheidung gefallen ist und verkündet wurde, verlässt die Answin-Delegation die Burg – entweder, um die frohe Kunde nach Gareth zu bringen oder aber, was wahrscheinlicher ist, um die Gruppe möglichst schnell auf die schwarze Liste der Reichsverräter setzen zu lassen (sollten die Answinisten gesiegt haben, landet die Gruppe natürlich auch früher oder später auf dieser Liste). Wichtig ist, dass Gero von Hartheide, aber auch Lutisana von Perricum, jedenfalls unbehelligt Kurkum verlassen sollten; beide (vor allem aber Lutisana) werden im weiteren Geschichtsverlauf noch gebraucht.

Die Heldengruppe kann, wenn der Wunsch danach besteht, die Gastfreundschaft Kurkums noch ein wenig in Anspruch nehmen, sofern sie durch ihr bisheriges Verhalten nicht den Unmut der Amazonen erregt hat. Schließlich aber heißt es, Kurkum zu verlassen, um Bericht über die Mission zu erstatten (je nachdem, wie die Gruppe in das Abenteuer eingestiegen ist, kann dies bei einem KGIA-Kontaktmann in Beilunk, Warunk oder Perricum, aber auch auf beliebige andere Weise geschehen). Der Bericht wird entsprechend gewürdigt; auch die Namen der Answin-Gesandten werden interessiert zur Kenntnis genommen. Danach heißt es für die Helden: auf zu neuen Taten! Vielleicht will ja als nächstes direkt in Gareth am Thron des Usurpators gesägt werden...