

Alara Paligan

intrigante Kaisermutter, die ‘Schwarze Witwe’

»Der Blutverlust hat den Netzkämpfer langsam gemacht, sodass der Leopard seine Deckung durchdringen konnte. Der Patriarch will das Tier für die nächste Runde, denn es hat gut gekämpft. Siehst du, wie er seine Hand fallen lässt? Das bedeutet Tod für den Mann. Dort kommen die Henker, du erkennst sie an den verhüllten Gesichtern. Nein, du darfst den Blick nicht abwenden. Sieh genau hin, wie er stirbt. So ist es recht. Du bist ein tapferes, gutes Mädchen! Beim zweiten Mal wird es dir leichter fallen, und beim dritten Mal beginnst du, Gefallen daran zu finden. Ich habe dich schließlich hierher mitgenommen, damit du etwas lernst: Wie Boron, unser Herr, die Welt geordnet hat.«

—Eratos Paligan zu seiner Tochter Alara, Arena von Al’Anfa, 974 BF

Kaum eine Frau im Mittelreich erhitzt seit Jahrzehnten die Gemüter so sehr wie die schöne, skandalträchtige Alara Paligan. Die Al’Anfanerin erschuf mit ihren Leibsklaven, Boron-Priestern und fremdartigen Kostbarkeiten am Kaiserhof eine geheimnisvolle, exotische Welt, deren Mittelpunkt sie selbst bildete. Viele Adlige lehnten diese ‘südländische Dekadenz’ ab, andere waren von jeher fasziniert von Alara und streben noch immer danach, ihren Lebensstil nachzuahmen. Ihre gewagte Mode hat eine Generation geprägt.

Ihr Vater hat sie nicht nur gelehrt, dass Macht Sicherheit verschafft, sondern auch, dass sich zusammen mit der Macht auch das Glück einstellt. Doch darauf wartet sie bislang vergeblich. Stattdessen lebt Alara stets in Angst, ihren Einfluss zu verlieren, und so ist ihr der Anschein von Macht bisweilen wichtiger als die Macht selbst. Sie strebt nach kompletter Kontrolle über sich selbst und ihre Umwelt. Stetig sammelt sie Informationen, um Druck auf Personen in wichtigen Positionen auszuüben, und genießt das Gefühl des Triumphs, wenn sie einen Gegner gebrochen hat.

Doch durch ihr Netz aus Informanten, Spionen, Meuchlern und anderen Handlangern, die sie kontrollieren muss, hat sich Alara selbst einem Gefängnis eingeschlossen, ohne sich dessen bewusst zu sein. Umso mehr schätzt sie die kleinen Augenblicke von Freiheit, die ihr eine Liebesnacht schenkt.

Zwar gilt Alara als unübertroffen eitel – es heißt, dass sie bereits junge Hofdamen töten und eine Rahja-Geweihte in den Selbstmord treiben ließ – doch ihr verführerisches Äußeres hat schon immer ihr politisches Überleben gesichert, bildet es doch seit jeher die Grundlage ihrer Intrigen. Schon früh übte sich Alara darin, Männer auf virtuose Weise für ihre eigenen Zwecke zu benutzen. Sie versteht es, Liebhabern das Gefühl zu vermitteln, etwas Besonderes zu sein, sodass sie sich ausgezeichnet als Werkzeuge einsetzen lassen. Vom Hofmagier *Galotta* über den Schwertkönig *Raidri Conchobair* bis hin zum Usurpator *Answin von Rabenmund* soll die unüberschaubare Liste der Verführten reichen. Mit eiserner Disziplin formt Alara ihren Körper auch heute noch täglich durch mehrere Stunden Gymnastik und ist ständig auf der Suche nach wirkungsvollen Schönheitsmitteln, auch solchen mit magischen Kräften.

Äußere Erscheinung

Zwar ist Alaras elegantes al’anfanisches Kleid hochgeschlossen, doch sobald sie einen Schritt macht, enthüllt der seitliche Schlitz ihre Beine großzügig bis zur Hüfte. Jede ihrer Bewegungen ist anmutig und wohldosiert. Ein kostbares Haarnetz verhindert, dass sich auch nur eine einzige Strähne aus ihrer Frisur löst.

Meist trägt sie einen Schleier, der ihr Gesicht halb verhüllt, sodass ihr niemand direkt in die Augen blicken kann. Doch er lässt erahnen, wie kunstvoll sie geschminkt ist. Es ist schwer, den Blick von ihr abzuwenden, denn etwas an ihrem Gesicht erscheint unnatürlich: Für eine Sechzigjährige sind ihre Lippen zu samtig, die Haut zieht sich zu straff über ihre Wangenkno-

chen. Entfernt sie den Schleier, schimmern ihre großen dunklen Augen voller Gefühl. Doch wenn ein plötzlicher Lichtstrahl hineinfällt, erkennt man, dass ihre Tiefe – vollkommen leer ist.

Lebenslauf

Alara wurde **967 BF** geboren, hält jedoch das Datum geheim. Bereits als junges Mädchen nahm sie Einfluss auf die politischen Entscheidungen ihrer Familie, indem sie nicht zuletzt den Hofmagier ihres Vaters manipulierte.

Die Südländerin kam im **Boron 983 BF**, noch fast ein Mädchen, gegen ihren Willen an den Kaiserhof – ihr Bruder *Goldo Paligan* (Seite **XXX**) hatte sie verkauft, damit sie Prinz *Hal von Gareth* heiratete. Alara fühlte sich verraten und gedemütigt, hasste den alten Kaiser *Reto*, der sie benutzte wie eine Zuchtstute. Ihren Sohn *Brin von Gareth*, den sie **Ende 984 BF** zur Welt brachte, konnte sie nie lieben. Nach der Geburt des gewünschten Thronfolgers hatte Alara ihren Nutzen für den Kaiser bereits verloren. Damals lernte sie, Haltung zu bewahren und ihre Gefühle auszutilgen, um nicht zu zerbrechen. Durch die Unterstützung bedeutender Personen bei Hofe, die sie sich durch Intrigen sicherte, hielt sie sich in ihrer Position. Ihre Affären, wie etwa mit dem damaligen Hofmagier *Galotta*, liefen zunächst zurückhaltend ab.

Nach Retos Tod im **Efferd 993 BF** und Hals Verschwinden im **Phex 1010 BF** ging Alara mit immer weniger Diskretion dazu über, ein Netzwerk nützlicher Bettbekanntschaften über das ganze Reich aufzubauen. Die Trauerkleidung, die sie nicht mehr ablegte, brachte der Intrigen-spinnerin den Spitznamen 'Schwarze Witwe' ein. Die Geburt ihrer Enkel *Rohaja* (Seite **XXX**), *Yppolita* und *Selindian* drängte sie dennoch mehr und mehr an den Rand der politischen Bedeutung.

Nach ihrer Verwicklung in die Verbannung Yppolitas **1024 BF** investierte Alara all ihre Bemühungen in ihren jüngsten Enkel Selindian, der sich für ihre Ratschläge zugänglich zeigte. Auf Alaras Einfluss geht zurück, dass sich Selindian – in Abwesenheit seiner Schwester – am **24. Praios 1028 BF** zum König von Almada krönen ließ. Alara begleitete ihn nach Rohajas Rückkehr auch von Gareth nach Punin und forcierte seine Ausrufung zum Gegenkaiser am **15. Praios 1029 BF**.

Zu ihrem Unbehagen entzog sich der junge Mann jedoch mehr und mehr ihrem Einfluss. Im **Ingerimm 1032 BF** ließ Selindian Alara unvermittelt – unter dem Vorwurf, den obersten Geweihten der Boron-Kirche vergiftet zu haben – auf der Pfalz *Cumrat* unter Arrest stellen. Durch einen Wutanfall des Kaisers schwer im Gesicht verletzt, musste sie mit Entsetzen ansehen, wie all ihre Macht vor ihren Augen zerfiel.

Später gelang ihr die Flucht, und im **Spätsommer 1034 BF** erhielt sie die Gelegenheit, Almada von dem Monstrum zu befreien, das durch ihre Mithilfe geschaffen worden war. Doch seitdem ist das Intrigennetz der Schwarzen Witwe endgültig zerrissen, und Alara würde auf jedes Mittel zurückgreifen, um gegen das zu kämpfen, was sie am meisten fürchtet: die Bedeutungslosigkeit.

Alara am Spieltisch

Charakterspiel: Als Kind sahst du die Kämpfer in der Arena, den Patriarchen und die Henker. Bereits damals hast du begriffen, dass die Welt unerbittlich ist: Es hängt von deinem Geschick ab, ob du überlebst, und jeder Augenblick der Unaufmerksamkeit kann dein Ende bedeuten. In einer Loge der Arena wartet Boron, der Patriarch der Vierten Sphäre, und sieht dem Schauspiel mit Wohlgefallen zu. Sobald er seine Hand fallen lässt, erlischt ein Leben.

Größte Stärke: Strategie, Raffinesse, Charisma. Alara plant sorgfältig und bedenkt alle Eventualitäten, ehe sie zum Handeln übergeht. Geschickt gelingt es ihr immer wieder, sich Sympathien zu sichern, wenn auch nur kurzzeitig. Sie ist in der Lage, jedes Gefühl vorzutäuschen,

und um andere zu manipulieren, benutzt sie jeden psychologischen Trick. Glaubwürdig macht sie dabei vor allem die Tatsache, dass sie meist einen Teil der Wahrheit sagt.

Größte Schwäche: Isolation. Trotz ihrer zahllosen Affären – und noch mehr seit dem Fall Selindians – steht Alara isoliert da. Keiner ihrer Bediensteten und Handlanger war ihr gegenüber je vollständig loyal, viele würden sich durch Versprechen von Macht und Geld korrumpieren lassen. Zudem unterschätzt Alara die Männer, indem sie glaubt, jeden verführen zu können.

Konfliktverhalten: Distanz, Angriff. Gewöhnlich halten sich Bedienstete und exzellent ausgebildete Wachen in Alaras direkter Nähe auf und schützen sie. Für den Notfall trägt sie selbst stets ein vergiftetes Stilett bei sich. Sie hat keinerlei Skrupel, zu töten oder töten zu lassen. Denjenigen, die es wagen, eine Absprache mit ihr zu brechen, lässt sie auch gern eine hässliche Lehre erteilen – zumindest, wenn sie ihrer Aufmerksamkeit würdig sind.

Darstellung

Alara bittet einen Gast, sich zu setzen, nimmt gegenüber Platz, schlägt die Beine übereinander und lässt teure Getränke und kleine Speisen reichen. Ihre Wachen halten sich derweil im Hintergrund. Sie spricht mit dunkler, wohlklingender Stimme und lächelt häufig, wobei ihre Augen wegen des Schleiers unsichtbar bleiben. Aufmerksam hört sie ihrem Gesprächspartner zu, lässt anerkennende Worte fallen und stellt teilnehmende Fragen. Bisweilen streut sie einen eleganten oder zweideutigen Scherz ein.

Wer Alara gegenüber sitzt, sieht schon bald das in ihrem Gesicht, was sie wünscht, er hört das in ihrer Stimme, was sie will. Sogar für jemanden, der ihr misstraut, ist es kaum möglich zu erkennen, ob sie sich verstellt oder nicht.

Zitate

»Katzen sind vollkommene Kreaturen. Die Götter haben sie mit Schönheit gesegnet, mit Stolz und einem freien Wesen. Niemals mühen sie sich darum, sie verfügen darüber, sogar die geringsten unter ihnen.«

»Es gibt zwei Arten von Menschen: die Paligan und diejenigen, die den Paligan dienen.«

»Natürlich hatte ich Hintergedanken. Ich wollte wissen, ob Ihr mir nützlich sein könnt. Und eine Al'Anfanerin verbindet stets das Angenehme mit dem Nützlichen.« (Lächelt.)

Verwendung im Spiel

—**Auftraggeberin:** Für ihre Intrigen benötigt Alara zuverlässige Boten, etwa um Briefe überstellen zu lassen oder ihre Feinde auf eine falsche Fährte zu locken. Helden werden großzügig belohnt, für besonders treue Dienste eventuell sogar mit einer Liebesnacht. Ebenso dienen sie ihr als Köder und Bauernopfer – oder zunächst das eine, dann das andere. Sie zahlt gut für wirkungsvolle und kostbare Kosmetika und Alchemika (bis hin zum raren Theriak oder gar dem Geheimnis der ewigen Jugend), straft Schwindler aber erbarmungslos. Helden mit einem SO von weniger als 10 erhalten die Ehre einer Audienz allerdings nur dann, wenn sie sich bereits um ihre Interessen verdient gemacht haben.

—**Verführerin und Informantin:** Es heißt, bei der Wahl ihrer Liebhaber sei Alara nicht wählerisch. Wem immer sie ihre Gunst erweist, weiß vorher nie, ob es ein Fluch oder Segen sein wird, ob Alara nur Zerstreuung sucht, ihren Beischläfer belohnen oder von einer Intrige ablenken möchte. Ein Held mag sich auf ein solches Abenteuer einlassen in der Hoffnung, von Alara einen Hinweis in einer wichtigen Angelegenheit zu erhalten ... oder gar wagen, die Intrigantin selbst auszuspielen.

—**Gegenspielerin:** Wer Alaras Pläne kreuzt, ob zufällig oder absichtlich, den versucht sie entweder durch Gold und Versprechungen auf ihre Seite zu ziehen, oder sie schickt ihre Handlanger aus (notfalls auch Meuchler der *Hand Borons*), um das Ärgernis aus dem Weg zu räumen. Sie erpresst Höflinge, Adlige und auch Helden, an deren Geheimnisse sie auf ver-

schlungenen Wegen gelangt ist, und zwingt sie, für sie als Spione oder gar als Attentäter zu arbeiten. Wer erst einmal in ihr Netz gegangen ist, kann sich nur unter großen Opfern daraus befreien. Zur Zeit sind Alaras Intrigen vor allem persönlicher Natur, doch das kann sich von einem Tag auf den nächsten ändern

Verbündete und Feinde

—Commandanta **Katalinya Adranez** (*988 BF, kurze Pagenfrisur, auf elegante Art bedrohlich, gewissenhaft, **Herz 185**), Hauptfrau im *Orden des Schwarzen Raben* und Beobachterin und Kontaktfrau des Patriarchen von Al’Anfa, **Amir Honak** (Seite **XXX**). Die Veteranin der *Dritten Dämonenschlacht* hält sich gewöhnlich im Puniner Boron-Tempel auf und ist eine der letzten Vertrauten Alaras. Bisweilen greift sie auch für Alara zum Schwert, wo feine Intrigen größerer Arbeit weichen müssen.

—Die wichtigsten Verwandten Alaras sind herausragende Persönlichkeiten Aventuriens, doch zu keinem von ihnen hat sie ein enges Verhältnis: Ihr Bruder **Goldo Paligan** (Seite **XXX**) ist einer der mächtigsten Granden in Al’Anfa, ihr Neffe **Darion Paligan** (Seite **XXX**) ist zum gefährlichsten Charyptoroth-Paktierer und Heptarchen der Blutigen See mutiert. Alaras Großneffe **Rondrigan Paligan** (Seite **XXX**) hat nicht nur die Stellung eines Markgrafen von Perrium inne, sondern auch die des Reichserzgeheimrats.

—Mit dem Raben von Punin, **Bahram Nazir** (*935, dunkle Beryllaugen, in sich gekehrt, vollendeter Prophet und Rethoniker, **Herz 184f.**), ist Alara verfeindet, denn der greise Führer des Puniner Boron-Ritus kämpfte über Jahre hinweg mit ihr um den Einfluss auf Gegenkaiser Selindian Hal. Zudem ist er ihr größer Konkurrent darin, die Verbreitung des Al’Anfaner Boron-Kults voranzutreiben, dem sie auch selbst anhängt.

Was andere über Alara sagen

Fina Ruttel, Söldnerin aus Punin: *»Die Schwarze Witwe ist wirklich gruselig. Wie kann man in dem Alter noch solche Beine haben? Ich sag dir, Igan, jeden Neumond schlachten die Schwarzkutten ’ne Jungfrau für sie, und sie trinkt das Blut, dadurch bleibt sie so jung. Deshalb ist sie auch auf du und du mit den Menschenopferern aus Al’Anfa. Und jeder bei Kaisers weiß davon, wetten?«*

Hartuwal vom Großen Fluss, Reichskanzler: *»Wer wüsste nicht, dass auch nach dem größten Kehraus bald wieder in den dunklen Kellerecken die Spinnweben wuchern.«*

Drego von Angenbruch, Kommandant der Letzten Schwadron: *»Nemrod hat stets vor ihr gewarnt. Doch ungewöhnliche Zeiten erfordern ungewöhnliche Maßnahmen ...«*

Meisterinformationen

Die Entstellung

Alara nutzt dicke Schminke, ihren schwarzen Schleier und manchmal gar Illusionsmagie, um ihre vernarbte Gesichtshälfte zu verstecken, die Selindian mit einem Kandelaber und heißem Kerzenwachs beigebracht hat. Gern trifft sie andere nur in den Schatten wenig beleuchteter Räume. Für eine permanente magische Heilung würde sie sehr viel zahlen – doch die Wunde ist längst verwachsen, und ihre Ressourcen sind derzeit noch begrenzt.

Geheimnisse des Kaiserhauses

Alara gehört zum kleinen Kreis jener, die vom Geheimnis um Kaiser Hal wissen. Allerdings wird sie es mit ins Grab nehmen, denn die ’Große Lüge’ Retos würde auch sie zu Fall bringen. Auch sonst geht sie mit der Enthüllung von Geheimnissen sehr sparsam um: Alara erpresst lieber im Verborgenen und schaltet so Gegner aus oder macht sich einflussreiche Personen gewogen. Ihrem Wissen sind dabei keine Grenzen gesetzt – es ist (auch für den Einsatz

in Ihrer Spielrunde) immer plausibel, wenn Alara von Dingen weiß, die eigentlich niemand anderes wissen darf.

Die Tyrannei Selindians

Alaras schlimmster Alptraum wurde wahr: Sie hat ihre Macht, ihren Einfluss und ihre Schönheit verloren – durch eigene Fehler. Denn um eines der obskuren und gefährlichsten Geheimnisse wusste sie nicht: den Orkfluch Selindian Hals.

Erst in der Kerkerhaft dämmert ihr, dass sie selbst weithin Mitschuld an dem Ausmaß der Schreckensherrschaft Selindians hatte. War sie es doch, die ihren Enkel mit vermeintlichen ‘Heilmitteln’ schwächlich gehalten hatte. Sein Hass gegen sie und alle anderen, die ihn kontrollieren wollten, entflammte dadurch um so mehr, als er sich endlich von den Fesseln befreit hatte.

Bündnisse mit Nahema

Unter den Mächtigen Aventuriens gehört Alara zu den wenigen, die die Zauberin *Nahema* (Seite **XXX**) für magische Dienste gewinnen konnten. Bereits im Jahr 1002 BF trafen die beiden aufeinander, und damals erbat sich Alara von der ‘Zauberin der Legenden und Märchen’, der sie Schönheit, Macht und Unsterblichkeit neidet, den Fall des Hofmagiers *Galotta*. Später verjüngte Nahema Alara mittels der Satinavformel IMMORTALIS JUVENIR zweimal um zehn Jahre. Als Bezahlung musste Alara der Verhüllten Meisterin ihre Enkelin zuspiesen, die magiebegabte Prinzessin *Yppolita von Gareth*. Auf Nahema und Alara geht auch jene Intrige zurück, die im Praios 1025 BF **XXX Herz 20, 171 und 207 sprechen von Praios 1024 BF**, aber laut **Bote 94 und Rückkehr des Kaisers** war es erst **Praios 1025 BF**. Damit kommt *Yppolita* auch erst **Anfang 1037 BF** zurück. **XXX** zur Verbannung Yppolitas nach Festum führte.

Alara kann ihre Schönheit nicht aufgeben und wird beizeiten Nahema um eine weitere magische Verjüngung bitten. Doch ihr graut davor, was die Magierin dieses Mal verlangen wird.

Blick in die Zukunft

Die gestürzte Intrigantin hat sich auf die Kaiserpfalz *Alarasruh* zurückgezogen – ein Märchenschloss, das einst nach ihren eigenen Wünschen errichtet worden war (siehe **Ritterburgen & Spelunken 12-15**). Von dort will Alara zunächst ihr Informations- und Intrigennetz wieder aufbauen. Fürst *Gwain von Harmamud*, Kanzler *Rafik von Taladur* und Königswitwe *Tulameth*, aber auch der Rabe von Punin, *Bahram Nazir*, sind bestrebt, die ‘Schwarze Witwe’ mit allen Mitteln aus Punin fernzuhalten.

Alaras Blick gilt aber langfristig wieder der großen Politik im Zentrum des Reiches. Nur dort kann sie jene Macht erlangen, die sie vor ihrer größten Angst schützen kann, dem Fall in die Bedeutungslosigkeit. Ihr Augenmerk gilt dabei vor allem dem Reichskanzler *Hartuwal vom Großen Fluss* (Seite **XXX**), ihrem Großneffen *Rondrigan Paligan* und der Kaiserin selbst.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

Alara Paligan

Titel: Kaisermutter, Kaiseringroßmutter, (Kaiserliche Majestät / Kaiserliche Hoheit), ‘Schwarze Witwe’

Wappen: Allianzwapen: oben Goldene Krone auf Schwarz (Haus Paligan), unten roter Fuchs auf silberner Scheibe auf Schwarz (Haus Gareth)

Geboren: 967 BF *Größe:* 1,69 Schritt

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun

Wichtige Wesenszüge: intelligent, raffiniert und intrigant, gefühllos

Ziele und Motivation: Auf- und Ausbau ihres Informationsnetzes (Rückgewinnung neuer Macht), Verjüngung und Wundheilung (Rückgewinnung ihrer Schönheit), geheime Intrigen im gesamten Mittelreich (Ausbau ihrer Macht)

Besonderheiten: Alara sieht deutlich jünger aus, als sie ist.

Verwendung im Spiel: Auftraggeberin, Verführerin und Informantin, Gegenspielerin

Wichtige Publikationen: Romane **Der Hofmagier** und **Der Feuertänzer** (2006), Romane **Macht** und **Verrat** (2008/2010), Roman **Der Dämonenmeister** (1998), **Aventurischer Bote 78** (1999), Abenteuer **Erben des Zorns** (2003), Abenteuer **Elementare Vergeltung in Drachenodem** (2004), **Aventurischer Bote 108** (2004), Abenteuer **Aus der Asche und Rückkehr des Kaisers** (2005), Spielhilfe **Herz des Reiches** (2006), Abenteuer **Der Mondenkaiser** (2010)

Kurzcharakteristik: vollendete Intrigantin und Verführerin

Beziehungen: immens (hatte ein Rahjaverhältnis mit vielen Mächtigen des Reichs und verwandtschaftliche Beziehungen zu Al'Anfa, **SO** 18)

Finanzkraft: groß (nach ihrem Fall)

MU 16 KL 16 IN 16 CH 17 FF 15 GE 13 KO 14 KK 11
LE 33 AE - KE - AU 22 WS 7 MR 9

Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Aberglaube, Goldgier **XXX ergänzen XXX**

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 18, Etikette 16, Überreden 14, Staatskunst 16, Dolche 14, Fechtwaffen 12, Raufen 8 **XXX ergänzen XXX**

Besondere Ausrüstung: Alara besitzt eine Vielzahl der teuersten Schönheitssalben und -tinkturen, darunter auch einige magische.

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX