

# Leatmon Phraisop der Jüngere

## Oberhaupt der Peraine-Kirche und Erwählter der Göttin

Aus dem wachen, peraine-weisen Kind, das vor wenigen Jahren erstmals auf sich aufmerksam machte, ist mittlerweile ein kindlicher Patriarch geworden, dem die Göttin in Träumen und Visionen ständig nahe ist. Peraine selbst bewahrt ihm seine Reinheit und Unschuld und inspiriert seine leidenschaftliche Hingabe zum göttlichen Werk: Heilung und Segen für die Schwachen und Hilfsbedürftigen. Seine spirituelle Kraft speist sich aus bedingungsloser Liebe zu Dere und seinen Bewohnern und seiner Überzeugung, dass es ihm und seiner Kirche bestimmt ist, alles für ihr Wohl zu geben. Deshalb empfängt Leatmon die Liebe und Verehrung der Gläubigen und den Respekt anderer Führungspersönlichkeiten. Als Kirchenführer vertraut er vor allem darauf, dass sein Vorbild andere zu richtigem Handeln anleitet, eine gebietende Autorität maßt er sich nicht an. Leatmon ist ein begnadeter Heiler, seine größte Gabe ist aber, dass den Menschen in seiner Obhut durch seine bloße Anwesenheit oder einige sanfte Worte neuer Lebensmut geschenkt wird.

Leatmon hat viele besondere Erfahrungen gemacht, aber viele alltägliche Erfahrungen fehlen ihm, die andere Menschen 'erwachsen' werden lassen. Selten trifft er rein rationale Entscheidungen, analytisches Denken ist ihm fremd, komplexe Argumente können ihn verunsichern und einschüchtern. Er verlässt sich lieber ganz auf seine Intuition dafür, was richtig ist – und seine Gabe, weise und harmonische Entscheidungen zu treffen, gibt ihm die Aura des göttlich Geleiteten.

Dennoch ist Leatmon kein entrückter Mystiker. Er muss täglich geerdete Entscheidungen treffen und dafür sorgen, dass seine Arbeit Früchte trägt, die die Menschen nähren können – körperlich und seelisch. Hindernisse versucht er entschlossen und pragmatisch zu überwinden und scheut nicht vor unkonventionellen Mitteln zurück, wenn sie ihm gut und richtig erscheinen.

Die Heilung des tobrischen Landes und Volkes von dämonischem Einfluss sieht Leatmon als seine Lebensaufgabe an. An den Erhalt der Phraisop-Dynastie denkt der Patriarch noch gar nicht, was vielen Geweihten Sorgen macht.

### Äußere Erscheinung

Leatmon ist ein wohlgenährter Jüngling mit unordentlichem Lockenkopf, rundem rotwangigem Gesicht, sinnlichem Mund und großen freundlichen Augen. Er hat eine intensive erdig-warme Ausstrahlung und riecht nach Sonne und Äpfeln.

Der junge Patriarch trägt meist Arbeitsroben mit Grasflecken, hat Erde unter den Fingernägeln und eine Ähre hinterm Ohr. Er geht gern barfuß. Doch auch den Ornat des Patriarchen trägt er mit natürlicher Würde, wenn es der Anlass gebietet.

### Lebenslauf

Leatmon wurde **1015 BF** im aranischen Zorgan als Spross der Familie Phraisop geboren, aus deren Mitte schon seit Menschengedenken der *Diener des Lebens*, der höchste Geweihte Peraines, erwählt wird. Als Leatmons Vorgänger, *Leatmon Phraisop der Ältere*, **1021 BF** die Umtriebe der aranischen Prinzessin *Dimiona* vereitelte, ließ diese die gesamte Familie meucheln. Einzig dem sechsjährigen Leatmon gelang die Flucht auf einen Apfelbaum, den die Göttin Peraine selbst hatte wachsen lassen. Zum neuen *Diener des Lebens* erwählt, begann das Kind sein Noviziat und zeigte früh ein intuitives Verständnis für die Mystiken des Kultes. Im **Herbst 1028 BF** entkam er abermals den Häschern der Moghuli Dimiona (siehe *Meisterinformationen*). Visionen der Göttin Peraine schickten den damals Vierzehnjährigen im **Sommer 1029 BF** allein auf die Reise ins tobrische Ilsur, wo er mit der Hilfe tapferer Helden den durch den Heptarchen *Xeraan* geschändeten Peraine-Tempel wieder einsegnen

konnte. Die Göttin selbst vernichtete die anstürmenden Feinde und weihte Leatmon anschließend zum neuen Kirchenoberhaupt. Noch am gleichen Tag ernannte der junge Patriarch Ilsur zum Zentrum der Kirche und rief Gläubige ganz Aventuriens auf, nach Ilsur zu pilgern und dabei zu helfen, dem geplagten Tobrien den Segen Peraines zu bringen. Im **Rahja 1032 BF** zog Leatmon in die Fürstkomturei Tobimora, um dort bei Aussaat- und Erntearbeiten zu helfen. Anstatt erneut einen hohen Diener der Zwölfe an die Heptarchen zu verlieren stellte Fürstkomtur *Helme Haffax* (Seite **XXX**) persönlich seine *Roten Legionäre* als Begleitschutz ab, und so kehrte Leatmon im **Travia 1033 BF** wieder wohlbehalten nach Ilsur zurück.

### XXX GRAUER KASTEN ANFANG XXX

#### Der Alltag des Patriarchen

Schon vor Sonnenaufgang macht Leatmon allein den ersten Gang durchs Ilsurer Siechenhaus, spricht Heilungssegen und wechselt Verbände. Dann lässt er sich von *Nana Treublatt* (siehe *Verbündete*) über wichtige Aufgaben des Tages unterrichten, weist anderen Geweihten ihre Tätigkeiten zu und entscheidet, welchen er sich selbst widmen will. So arbeitet er morgens und nachmittags mal im Tempelgarten, mal im Siechenhaus, mal hilft er bei der Feldarbeit oder bei Reparaturen an Stadthäusern, verheiratet junge Paare oder leistet Geburtshilfe bei Mensch und Tier. Oft wird er zur Segnung von Feldern und Gärten gebeten, wobei seine kleinen Predigten stets eine Menschentraube anziehen. Eines der bewegendsten Ereignisse der letzten Jahre war Leatmons feierliche Einsegnung eines Baumhauses, das Kinder errichtet hatten.

Die Mittagsstunden verbringt der Patriarch mit Rast und Besinnung im Tempel, um dann einen weiteren Rundgang im Siechenhaus zu machen. Erst am späten Abend kümmert er sich um Korrespondenz oder konferiert mit dem kleinen 'Stadtrat' über die Geschicke der Stadt und des Umlandes, um dann bald schlafen zu gehen.

Zu Reisen kommt der Patriarch nur selten, Vallusa und Burg *Drachenhaupt* hat er einige Male besucht. Doch er brennt darauf, weiter Transysilien und die Warunkei zu bereisen, um sich ein umfassendes Bild von den 'Schwarzen Landen' zu machen.

### XXX GRAUER KASTEN ENDE XXX

#### Leatmon am Spieltisch

*Charakterspiel:* Warum bloß gibt es soviel Leid in der Welt? Du wirst nie verstehen, wie die Menschen so grausam zueinander sein können. Doch solange die Göttin bei dir ist, ist Hoffnung. Sie leitet dich an, weist dir dein Werk zu, und es ist gut. Sie ist so schön in deinen Träumen, manchmal irrstest du, wenn du an sie denkst. Sie mag das.

*Größte Stärke:* Hoffnung. Leatmon verliert nie den Glauben daran, dass man alles zum Guten wenden kann, wenn man sich anstrengt. Diesen Glauben vermag er auch anderen zu vermitteln.

*Größte Schwäche:* Arglosigkeit. Leatmon fehlt es an Vorstellungskraft bezüglich der Kraft des Bösen, sein Vertrauen ist daher oft übermäßig. Politische Intrigen sind ihm ebenso fremd wie Loyalität, die nicht auf Vertrauen und Liebe basiert. Seine göttliche Nähe macht Leatmon zudem unfähig, einen einzelnen Menschen mehr zu lieben als alle anderen – so wie der Hirte seine Herde liebt, aber kein Tier besonders. Weil er auch nicht wahrnimmt, wenn einzelne Menschen *ihn* mehr lieben als andere, stößt er seine engsten Vertrauten manchmal unwillentlich vor den Kopf. Seinen größten Fehler kann er begehen, wenn er sein Vertrauen aus den richtigen Gründen in die falschen Entscheidungen oder Personen setzt und dadurch Menschen zu Schaden kommen.

*Konfliktverhalten:* Verständigung. Leatmon sucht immer nach harmonischen Lösungen für Konflikte unter Verbündeten. Feindlicher Aggression muss jedoch Widerstand geleistet

werden. Wenn Leatmon leidenschaftlich und hitzig für das Recht der Hilfsbedürftigen auf den bedingungslosen Einsatz seiner Verbündeten argumentiert, spricht er voll göttlicher Inspiration und kann sich so oft durchsetzen. Für seine Ziele, zum Beispiel den Schutz Schwächerer, würde er hohe Opfer bringen und selbst in den Tod gehen.

### Darstellung

Leatmon ist ausgeglichen, freundlich und kindlich-arglos. Er lächelt vergnügt, aber lacht nicht laut; verzieht das Gesicht im Zorn, erhebt aber die Stimme nicht. Verbindlich und ehrlich meint er immer was er sagt, nimmt jedes Gegenüber gleich ernst und kann sich kaum verstellen, ohne rot zu werden. Leatmon erkennt die Schönheit in allem und jedem, er fasst Dinge und Menschen gerne an. Er hält visionäre Träume, in denen die Göttin zu ihm flüstert, ihn wärmt und berührt, für ganz normal.

Mitfühlend wendet er sich intuitiv immer den Schwächsten zu, und bürdet den Starken Fürsorge und Verantwortlichkeit auf. Dabei schätzt er die Belastbarkeit anderer manchmal falsch ein, weil er selbst unendliche Kraftreserven zu haben scheint.

Leatmon sagt gern "Ich liebe ..." und niemals "Ich hasse ...". Gern erfreut er andere, indem er sich kleine Dinge aus deren Leben merkt und bei Gelegenheit erwähnt. Wenn man ihn offensiv in intellektuelle Gespräche verwickeln will, wird er unsicher und versucht sich durch Bescheidenheit zu entziehen.

### Verwendung im Spiel

Leatmon Phraisop ist nicht nur ein 'Werkzeug' Peraines, sondern ein wahrhaft Geliebter der Göttin, der durch ihre Liebe Großes zu leisten vermag, aber auch von ihr verzehrt zu werden droht. Er bleibt auch als Mann noch der 'little buddha', ein zugänglicher, heldenfreundlicher, absolut integerer und aufopferungsvoller Geweihter, der aufgrund seiner weltlichen Unerfahrenheit und Gutgläubigkeit verletzlich und auf Beistand angewiesen ist.

Der Patriarch wandert häufig im Umkreis von Ilsur herum und besucht die Bauern oder erkundet die Landschaft. Er kann Helden immer als Begleitschutz, für Rettungsaktionen oder die Verteidigung von Schwachen gebrauchen und unterstützt solche Unternehmungen gern. Für viele Schwerkranke ist der Patriarch die letzte Hoffnung.

### Zitate

*»Ein jedes Leben ist es wert, dass man sich seiner annimmt.«*

*»Ich liebe das Geräusch der Wellen, wie sie den Takt unseres Tagwerks klatschen.«*

*»Wie geht es dem Kind Eurer Schwester, hat es genug zu essen?«*

### Verbündete und Feinde

—**Shila al-Aghra** (\*978 BF, großmütterlich-streng, pragmatische Verwalterin, **Erste Sonne 154**) ist aranische Großmeisterin des *Therbûniten-Ordens* und Leatmons frühere Kirchenlehrerin und Stellvertreterin. Aufgrund ihres aufbrausenden Naturells entsteht immer wieder Streit zwischen ihr und Leatmon, der sich nur noch wenig sagen lässt. Da Shila faktisch die zweitmächtigste Persönlichkeit in der Peraine-Kirche ist, beeinträchtigt das manchmal eine klare Kirchenpolitik.

—Seit Leatmon in Ilsur residiert, ist die junge Schreiberin **Nana Treublatt** (\*1011 BF, unscheinbar, klug, liebevoll, **Der Unersättliche 53**) zu seiner persönlichen Gehilfin aufgestiegen. Sie beweist erhebliches Organisationstalent, aber alle – außer Leatmon – wissen, dass sie vor allem unsterblich in den jungen Patriarchen verliebt ist. Shila al-Aghra und anderen Geweihten gefällt das nicht, denn Nana ist weder Geweihte noch aus gutem Hause.

## Was andere über Leatmon sagen

—weit verbreitete Ansicht in Weißtobrien: »*Leatmon Phraisop ist unser Retter, er hat Tobrien sein Wort gegeben.*«

## Meisterinformationen

—**Hexenrache:** Die Hexen der aranischen *Schwesterschaft der versunkenen Tochter* (**Erste Sonne 174**) trachten seit Jahrtausenden danach, die Kirchenherrschaft der Phraisops zu beenden und die Dynastie zu vernichten, da sie die Peraine-Kirche als verantwortlich für die Verfolgung und Verdrängung des Sumu- und Satuaria-Glaubens ansehen. Leatmon befindet sich derzeit außerhalb ihrer Reichweite, aber die Hexen wollen unbedingt den Erhalt seiner Dynastie verhindern.

—**Eleonoras Vormundschaft:** Nachdem die aranische Prinzessin *Dimiona* 1021 BF seine gesamte Familie töten ließ, übernahm die perainegläubige Mhaharani *Eleonora* (**Erste Sonne 153**) in einem gleichsam spontanen wie politisch symbolhaften Akt die elterliche Vormundschaft des damals sechsjährigen Leatmon. Doch Leatmon ist der Mhaharani selbst nie begegnet, und auch Aranien ist nicht mehr seine Heimat. Auch wenn nur noch wenige Personen davon wissen (darunter vor allem *Shila al-Aghra*), bedeutet es, dass Eleonora nach aranischem Recht als ‘Mutter’ über ihren ‘Sohn’ gebieten kann – insbesondere kann sie ihn einfach an eine passende Braut verheiraten. Derzeit scheint die Mhaharani gänzlich mit ihrer eigenen Herrschaft beschäftigt und keinen Kontakt zu suchen. Sollte Leatmon aber nicht in näherer Zukunft an Heirat und Dynastieerhalt denken, so wird Shila al-Aghra sicher irgendwann das Heft in die Hand nehmen und Eleonora an ihr mütterliches Recht erinnern.

—**Das Zögern der Moghuli:** Die Hexe und Belkelel-Paktiererin *Dimiona*, die vermittelt einer Seelenwanderung den Leib der Mhaharani *Eleonora* übernahm (*Hinter dem Schleier*, **Erste Sonne 178**), weiß nicht von der Vormundschaft. Zudem hat sie bisher vermieden, Leatmon zu begegnen – aus Angst, dass dieser sie vielleicht enttarnen könnte. Doch *Dimiona*, die der *Schwesterschaft der versunkenen Tochter* angehört, würde ihre Position sicher mit Freuden nutzen, um Leatmon zu schaden und seine dynastische Linie auf besonders demütigende Weise zu beenden ...

—**Blick in die Zukunft:** Leatmon wird seiner Bestimmung in Tobrien noch lange Zeit folgen, im offiziellen Aventurien sind für die nächsten Jahre keine größeren Veränderungen für ihn geplant.

## XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

### Leatmon Phraisop der Jüngere

*Titel:* Diener des Lebens (Eure Erhabenheit)

*Wappen:* keines

*Geboren:* 1015 BF    *Größe:* 1,77 Schritt

*Haarfarbe:* mittelbraun    *Augenfarbe:* grün mit Silbersprenkeln

*Wichtige Wesenszüge:* ausgeglichen aber voller Elan; kindlich, unschuldig und arglos; integer und ehrlich, mitfühlend und hilfsbereit; neigt zu Entrückungszuständen

*Ziele und Motivation:* Heilung von Land und Leuten Tobriens (göttlicher Auftrag)

*Besonderheiten:* Auserwählter Peraines

*Verwendung im Spiel:* Auftraggeber, Informant/Orakel, Mentor, Helfer in der Not, Hilfsbedürftiger (Politik), Zufallsbegegnung (Weißtobrien)

*Wichtige Publikationen:* **Aventurischer Bote 75** (1998), **Aventurischer Bote 113** (2005), Abenteuer **Der Unersättliche** (2006), **Aventurischer Bote 124** (2007), **Aventurischer Bote 139** (2010)

*Kurzcharakteristik:* brillanter Geweihter und kompetenter Kirchenführer (erwachsen: vollendet und meisterlich)

*Beziehungen:* gering; **SO** 14

*Finanzkraft:* gering

*Besonderheiten:* Die Werte für den erwachsenen Leatmon gelten etwa ab 1045 BF.

**MU 13 KL 12 IN 15 CH 15 FF 11 GE 10 KO 9 KK 8**

**LE 38 AE - KE 35 AU 16 WS 5 MR 8**

*erwachsen:*

**MU 15 KL 12 IN 17 CH 16 FF 12 GE 11 KO 11 KK 10**

**LE 38 AE - KE 50 AU 19 WS 6 MR 12**

*Vor- und Nachteile:* [XXX \[mark\] ergänzen XXX](#)

*Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Prophezeien 12, HK Seele 10, Aura der Heiligkeit (erwachsen: Überzeugen 14, Prophezeien 17, HK Krankheit 18, HK Seele 18, Liturgiekenntnis 18, diverse andere Talente meisterlich bis vollendet und alle passenden Liturgien)

*Verwendete Liturgien:* [XXX \[mark\] ergänzen XXX](#)

*Besondere Ausrüstung:* [XXX \[mark\] ggf. ergänzen XXX](#)

*Kampfwerte*

**Wanderstab:** **INI 10+W6 AT 10 PA 11 TP 1W+2 DK N**

**Waffenlos:** **INI 10+W6 AT 8 PA 9 TP(A) 1W DK H**

**Geweihtenrobe:** **RS 2 BE 1 GS 7**

*Kampfwerte (erwachsen)*

**Wanderstab:** **INI 12+W6 AT 12 PA 13 TP 1W+2 DK N**

**Waffenlos:** **INI 12+W6 AT 9 PA 10 TP(A) 1W DK H**

**Geweihtenrobe:** **RS 2 BE 1 GS 7**

*Kampf-Sonderfertigkeiten:* keine

*Besonderheiten im Kampf:* keine

**XXX WERTEKASTEN ENDE XXX**

# Designer's Notes

## Prämisse

Leatmon ist bislang als braver, erleuchteter *little buddha* mit großer Zukunft präsentiert worden. Kanten hatte er keine, seine Unerfahrenheit war das einzige Manko, aber die Beschreibung im Unersättlichen impliziert, dass diese auch verschwindet, in **Schild des Reiches** spielt sie schon keine Rolle mehr. Er braucht deshalb mehr Angriffsfläche, ohne seine positive Rolle zu zerstören, einfach um ihn weniger glatt und uninteressant zu machen. Ich habe das durch eine stärkere innere Dynamik versucht, die ihn verletzlich und schwach macht.

## Skizze

Leatmon ist ein Hirte, er führt und behütet die Schar seiner Gläubigen und verlässt sich selbst ganz auf die Führung und Obhut der Göttin. Seine Immersion ist riesig, er brennt innerlich vor Göttinnenliebe, das macht ihn zum inspirierten und inspirierenden Kirchenführer, wird aber dort zum Problem, wo klares, hartes Denken vonnöten ist.

## Erzählerische Funktion/Anknüpfungspunkte

Leatmons bislang erzählte Geschichte war eine Coming-of-Age-Story, seine Schicksalsqueste hat er früh erlebt und bestanden, nämlich im Geschehen aus **Der Unersättliche**. Seine Figur ist damit erzählerisch bereits weitgehend komplett. Zukünftige Plots können ihn als zugänglichen, heldenfreundlichen, aufopferungsvollen Geweihten featuren. Von dieser Rolle weicht er in der Regel nicht ab und er soll damit explizit Erfolg haben, das heißt wir betonen seine Stärken und nutzen seine Schwächen nicht, um ihn als schwach darzustellen, sondern als sympathisch, verletzlich und nahbar. In Ilsur ist er zunächst ein 'Rumsteher', also ein NSC, der darauf wartet, dass Helden zu ihm kommen, um Aufträge und Missionen erteilt oder Hilfe gewährt zu bekommen. Das ist okay, man kann ihn aber auch mal in Action auf einer Reise in die Schattenlande zeigen, o.ä. [XXX \[tz\] siehe meinen Artikel im AB 139 und unten XXX](#)

Soll er eine dramaturgische Hauptrolle spielen (das heißt so stark gefeatured werden, dass er charakterliche Änderungen durchlaufen muss, um interessant zu sein), müsste man ihn wohl zunächst sehr tief fallen lassen (Verlust seiner Gabe) und dann entweder erlösend aufopfern oder langsam wieder aufbauen.

Was für Leatmon bislang (und wohl in näherer Zukunft) keine aktive Rolle spielt, ist seine Abstammung aus einer tausende Jahre alten Dynastie: zum Zeitpunkt des Todes seiner gesamten Familie war er noch zu klein, um dazu erzogen worden zu sein, sich als Spross und Erbe der Phraisops anzusehen oder die Würde dieses Erbes zu verstehen. Und jetzt ist er von der Göttin selbst ja erstmal auf Tobrien fixiert worden. Allerdings muss er irgendwann erkennen, dass er selbst für die Fortdauer der Dynastie verantwortlich ist. Der innere Konflikt ist da vorprogrammiert, denn momentan ist er ja allein mit der Göttin verbandelt und seine Liebe gilt allein der Gemeinschaft und seiner Arbeit – körperliche Liebe und/oder seelische Verbundenheit mit einer einzelnen Person dürfte bis jetzt nicht zu seinem Erfahrungshorizont gehören.

Plothook könnte Dimiona werden, siehe Meisterinformationen im Text, da ist bislang aber nichts konkretes geplant. Oder man hält das auf kleiner Flamme und gibt Leatmon eine tragische Dimension, indem er zwar seine phraisopische Pflicht erfüllt, aber seiner Familie

keine Liebe schenken kann, weil er vollständig okkupiert von seiner 'eigentlichen' Aufgabe ist.

Leatmon ist zum Publikationszeitpunkt 17 Jahre alt. Ich habe ihn jetzt aber eher pubertätslos definiert, so dass er noch lange Jahre ein großes Kind bleibt, zwar peraine-weise aber eben auch rein, heilig und unberührt von der seltsamen Erwachsenenwelt mit all ihren Hintergedanken, Beschwerlichkeiten, Eifersüchteleien und Missgünstigkeiten. Im Schoß der Göttin und der Kirche bleibt er zunächst sicher und bestens versorgt, kann/braucht aber auch nicht ausbrechen.

Ich glaube, seine Peraine-Beziehung hat auch eine sexuelle Dimension, das heißt, seine Visionen sind extrem nahe, persönliche, aufregende, erotische Begegnungen mit einer Göttin, die regelrecht in Leatmon vernarrt ist, ihn karmal pusht und behütet. Von der Göttin berührt zu sein, heißt ständig 'angefasst' zu werden. Noch geht er darin auf, Peraine gibt ihm alles, was er braucht und mehr (deswegen interessiert er sich auch nicht für derische Liebesbeziehungen und versteht sie auch gar nicht) – aber die Liebe einer Göttin kann auch verzehren ... Vielleicht muss er sich irgendwann dagegen aufbäumen und sich abnabeln, um nicht wahnsinnig vor Entrückung zu werden. Dann wird's interessant, man könnte das in fernerer Zukunft für einen DSA-Roman im Rahmen der Schattenlande-Entwicklung als Nebenlinie mal vorschlagen.

# Weiteres Material

Aventurischer Bote 139, Rahja 1032 BF

## Göttliche Saat auf Blutigem Boden

Peraine-Kirche segnet die Felder der Fürstkomturei

Ilсур. Aus dem tapfer nur einen Steinwurf von Schwarztobrien entfernt ausharrenden Ilсур erreicht uns die Kunde, dass das Oberhaupt der Peraine-Kirche, der Diener des Lebens Leatmon Phraisop der Jüngere in diesem Rahja-Mond eine zwölfköpfige Gesandtschaft von Geweihten der Gütigen Göttin mit kleiner Bedeckung nach Mendena, verderbter Sitz des blutigen Fürstkomturs Haffax, anführte, um bei den Erntearbeiten in der Fürstkomturei Tobimora zu helfen und allfällige Feld- und Tiersegen zu sprechen.

Im Vorfeld hatte Seine Erhabenheit Berichten zufolge durch den renegaten Admiral Sanin III. einen Brief an Haffax überbringen lassen, in welchem er um die Erlaubnis einer solchen Gesandtschaft bat. Die auf gleichem Wege zugestellte Bedingung des Fürstkomturs, die Delegation sei jederzeit von einem Zug Roter Legionäre zu begleiten, wurde von Seiner Erhabenheit Leatmon ohne weiteres akzeptiert.

Gerade im Licht der Herausforderung Haffax', die im vergangenen Aventurischen Boten zu lesen war, erscheint dieser Zug des gerade 17 Götterläufe zählenden Dieners des Lebens kontrovers, wie man auch an den folgenden Kommentaren aus berufenem Munde sieht:

*»Unglaublich. Mancher Mittelreicher leidet Hunger und jetzt zieht die Peraine-Kirche aus und stopft gleichsam auf Einladung eines Verräters hin die Mäuler des Feindes.«* —Delo von Gernotsborn, tobrischer Kanzler

*»Seine Erhabenheit handelt sicherlich nach dem kirchlichen Gebot, die Schwachen zu unterstützen, wo es nur geht, und wir zweifeln nicht daran, dass die tobimorische Bevölkerung göttlichen Zuspruchs bedarf. Doch scheint es uns, als sei der Diener des Lebens noch zu jung, um zu erfassen, wieviel Schaden seine Wohltätigkeit unter den Bedürftigen der zwölfgöttlichen Lande anrichten könnte.«* —Tharleon von Donnerbach, Vorsteher des Ilсурer Rondra-Tempels

*»In Haffax' götterverlassenen Landen herrschen Dunkelsinn und Mordlust, die Seelen dort sind zweifellos längst verloren. Warum also aufrechte Diener der Zwölfe in diesen Vorhof der Niederhöllen entsenden? Wir sollten für den Patriarchen beten, auf dass er heil zurückkehrt und nicht selbst der Finsternis anheim fällt.«* —Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, Illuminatus zu Elenvina

*»Der Junge weiß, was er tut, und die Göttin weiß es auch, was habt Ihr da in seine Angelegenheiten hinein zu plappern? Ich soll ihn zügeln, sagt Ihr? Wer jätet eigentlich das Unkraut in Eurem Oberstübchen?! Nein nein, wo Peraine Wildblumen sät, bleibt meine Sichel stumpf. Jetzt schert Euch fort, ich habe zu tun.«* —Shila al-Aghra, Großmeisterin des Therbûniten-Ordens

*»Der Patriarch zeigt einmal mehr seinen erfrischend unkomplizierten Willen zur göttlichen Tat. Wie die Rondra-Kirche Schwerter nach Warunk führte, führt der Diener des Lebens Pflugscharen nach Mendena. So ficht jeder nach seiner Art.«* —Sumudan von Bregelsaum, Markgraf zu Warunk

**Meisterinformationen zum Artikel *Göttliche Saat auf Blutigem Boden***

Leatmon Phraisop sieht seinen Zug in die Fürstkomturei als göttinnengefälligen Akt: Tobrien an Leib und Seele zu heilen ist seine Aufgabe, politische Bedenken interessieren ihn wenig. Auch dass Haffax sein Werk ausnutzen könnte, ist für den jungen Patriarchen kein Argument, den Menschen in der Fürstkomturei nicht zu helfen, wo und wie er es vermag. (Leatmon Phraisop wird in **Von Rang und Namen (2010)** detailliert beschrieben.)

Während Leatmon keinerlei Hintergedanken bei seiner Reise hat, könnte das bei Helden anders sein, die von der Peraine-Kirche gebeten oder angeworben werden, als Geleitschutz Leatmons mitzureisen – ihnen bietet sich die Möglichkeit, hinter den Kulissen der perainegefälligen Delegation Informationen zu sammeln, Kontakte zu knüpfen, bestimmte Orte zu besuchen, oder ähnliches. Möglicherweise werden die Helden genau dazu sogar von einer dritten Partei als Agenten engagiert (zum Beispiel von Kanzler Delo von Gernotsborn, Admiral Sanin, der Phex-Kirche oder einer Privatperson mit Interessen in der Fürstkomturei). Als Antagonisten stehen ihnen die Roten Legionäre gegenüber, die Haffax abgestellt hat, um Spionage, Sabotage oder Versuche, die Bevölkerung gegen seine Herrschaft aufzuhetzen, zu unterbinden: Es handelt sich um 10 erfahrene Soldaten unter Hauptmann Bartfried Eisengrimm (43 Jahre alt, gepflegte Erscheinung, wachsam aber sehr eitel), eine zusammengewürfelte Truppe aus ehemaligen mittelreichischen Soldaten und eingegliederten Söldnern, keine Paktierer darunter, aber ein Heereszauberer.

Dass die Helden trotz eigener Agenda immer noch in Diensten eines Kirchenoberen stehen und für dessen Sicherheit Verantwortung tragen, bringt sie leicht in weitere Konflikte – auch mit Leatmon selbst, denn der Patriarch will natürlich Haffax keinerlei Grund zur Beschwerde (oder eher schlimmerem) geben.

Hauptmann Bartfried und seine Truppe werden offiziell nicht mehr erwähnt, Leatmon Phraisop wird im Travia 1033 BF wohlbehalten wieder nach Ilsur zurückkehren – was er (und Ihre Helden) aber bis dahin alles erlebt haben, können Sie als Spielleiter frei ausgestalten.

**Zeitleisten-Eintrag**

**Rahja 1032 BF:** Leatmon Phraisop, Patriarch der Peraine-Kirche, zieht mit elf Geweihten, einigen Gehilfen und Beschützern in die Fürstkomturei Tobimora, um bei Aussaat- und Ernte-Arbeiten zu helfen.