

Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Diesmal gilt:

**Nach großer Schlacht am Yaquirbruch,  
zum kaiserlichen Stadtbesuch,  
zur Grafenkür im Weidenland,  
ein jeder hält ihn in der Hand.  
Doch auch zur großen Warenschau,  
liest man den Boten sehr genau!**

2,50 EUR

Ausgabe

Oktober/November 2006

121

Aventurischer Bote, Efferd 1029 BF

## Kampf um den Yaquirbruch

Wo die Gugella in den Yaquir mündet und sich der große Strom nach Süden windet, liegt der Yaquirbruch. Hier stehen sich Almadaner und Horasier gegenüber, die modernen Festungen Oberfels (horasisch) und Neu-Süderwacht (almanisch) liegen trutzig auf beiden Seiten der Gugella, an deren Ufern die Grenze zwischen den beiden Reichen verläuft.

Die grünen Hügel, von Peraine und Rahja geküsst, sind für ihren Wein berühmt und haben schon viele Dichter und Maler inspiriert. Doch in dieser Zeit liegen der graue Schleier des Todes und der dichte Rauch des Krieges über dem Yaquirbruch. Wir blicken zurück auf ein Jahr des Schreckens.

Der Konflikt begann auf mittelreichischer Seite auf dem Reichskongress 1027 BF, als der frisch ernannte Reichsregent *Jast Gorsam vom Großen Fluss* den horasischen Herzog Grangoriens, *Cusimo Garlichgrötz*, mit der Markgrafschaft Windhag und mit der almanischen Vogtei Kaiserlich Phecadien belehnte (siehe AB 111). In jener Vogtei fand vor zehn Jahren der unselige Überfall des

horasischen Grafen *Kalman von Farsid* auf Almada statt. Die Kommandantin der Grenzfestung Eslamsberg ist heute wie damals die gleiche, *Josmina von Bregelsaum*, und als Herzog Cusimo durch seine neu erworbenen Lehen reiste, verschloss sie die Tore der Burg und entgegnete ihm schroff:

*"Kommt ruhig mit Waffen wieder  
– Ihr werdet Euch wie  
damals die  
Zähne  
ausbeißen!"*



Auch auf horasischer Seite wehte ein zusehends eisiger Wind. Nach dem Tod der Horaskaiserin Amene zerstritten sich *Aldare* und *Timor*, Kinder und Erben der Kaiserin. Und noch eine dritte Partei meldete ihre Ansprüche an: die Galahanisten, geführt von *Romin Galahan*, Erbprinz im albernischen Exil. An seiner Sei-

te kämpften Baron *Ariano von Veliris* und dessen Schwiegersohn *Horasio della Pena*. Im Herbst 1028 BF gelangen ihnen einige schnelle Erfolge. Sie eroberten die Grafenstadt Bomed und überwinterten dort. Doch als Königin *Aldare* den Staatsmarschall *Folnor Sirensteen* im Tsä-Mond gen Bomed schickte, wendete sich das Schlachtenglück.

Bis Praios 1029 tobte der Krieg zwischen Marschall *Folnors* Horaslegion und den Soldaten und Söldnern der Galahanisten. Viermal wurde Bomed erobert, dabei verlor Baron *Ariano* das Leben. *Horasio della Pena* konnte die Horaslegion weit zurücktreiben und sich für einen Mond zum Grafen von Bomed ausruhen, doch auch sein Glück währte nicht lang.

### In dieser Ausgabe

Kampf um den Yaquirbruch

Seiten 1 – 3

Neuer Graf für die Sichelwacht

Seite 4

Sieg an der Trollpfote

Seite 5

50. Zwölfgöttertjoste abgehalten

Seite 20

*Sulman al'Nassori* steht einem

Konvoi zur Seite

Seite 24

Gerüchte aus dem Gildenland

Seite 25

Vom Leben in der Wildermark

Seite 26

In aller Kürze

Seite 28

Er überwarf sich mit seinen almadanischen Hauptleuten – Brüdern und Schwestern der *'Loge vom Goldenen Yaquir'*, die er um Waffenhilfe geben hatte – und begibt sich in die Gefangenschaft Herzog Cusimos.

## Almada im Krieg

Nachdem die *Goldene Legion*, Herzog Cusimos Söldnerheer, den Widerstand der Harbener Meuterer nach neun Monden harter Belagerung gebrochen hatte, marschierte das Heer ostwärts und begann in den letzten Rahja-Tagen des Jahres 1028 BF mit der Belagerung der Festung Esramsberge. Herzog Cusimo wollte sich holen, was ihm gehörte. Doch längst war die politische Situation eine andere. König *Selindian Hal* von Almada, getragen von der Unterstützung der Magnatenschaft, hatte auf dem Reichskongress 1028 BF mit seiner Schwester Rohaja gebrochen und verkündet, dass er sich zum Kaiser des Mittelreichs ausrufen lassen werde. Damit erhob er genauso wie seine Schwester Anspruch auf die kaiserlichen Lehnen – auch auf die Vogtei an der Grenze zum Horasreich. Die Belagerung durch Herzog Cusimos Söldnerheer wurde von den Almadanern als feindlicher Akt betrachtet.

Der Yaquirblick notierte hierzu:

*„Die Kunde von dem dreisten Bubenstück hatte im Königreich bereits die Runde gemacht, als unser geliebter Kaiser zu den Feierlichkeiten zum Jahrestag der Zweiten Dämonenschlacht in Brig-Lo eintraf. Viel Volk umdrängte seinen Einzug, doch eine Frau warf sich vor ihn hin. Niemand anderes als Domna Josmina war es, die tränenüberströmt Gnade und Hilfe erflehte. ‚Helft uns in unserer Not, mein Kaiser! Euch will ich die Gefolgschaft schwören, da ihr göttergesandt seid, das Reich aus seiner Pein zu erretten! Ich bin hier, um das von Almadanern ehrenvoll vergossene Blut zu rächen und demütigt mein Erbrecht einzufordern.‘ Denn wie jeder Gebildete weiß, waren die Bregelsaums die Grafen zu Bomed vor dem Kusliker Frieden.*

*Mitleid zeigte sich auf dem Antlitz Selindian Hals, aber auch Ingrimm darüber, dass sein Land von marodierenden Horasiern entweiht wurde. So stieg er vom Pferd, nahm Domna Josminas Hände und gab ihr die Grafschaft Bomed zum Lehen, wie es altes und gutes Recht ist. Hernach aber ließ er die Trommeln rühren und die Fanfaren erschallen, auf dass ein Jeder wusste: Almada zieht in den Krieg!“*

Es war ein großes Heer, das die Almadaner aufstellten: fast 2.500 Kämpfer aller Arten – die Aufgebote verschiedener Magnaten, Söldner aus Darpatien und Garetien, Bogenschützen, Spießgesellen und das gesamte Regiment der *Puniner Rabenschnäbler*. Angeführt wurde es von *Shahane al'Kasim*, der Markverweserin der Südpforte, *Josmina von Bregelsaum*, der Gräfin von Bomed von Selindians Gnaden und der Obristin der *Rabenschnäbler*, *Cassamira von Streitzig*. Die Festung Cusimora bei Oberfels

fiel im Handstreich, und nur vier Tage später – am 22. Ronda 1029 BF, dem *Tag von Bosparans Fall* – überrannten die Almadaner die Bastion von Unterfels. Die Siegesparade wurde von den Einwohnern mit finsternem Schweigen betrachtet.

## Die Schlacht von Morte Folnor

Panik ergriff die Horasier angesichts der almadanischen Streitmacht. Eilig drängte Marschall Folnor die Horaslegion zum Marsch gen Unterfels. Seinen Truppen schlossen sich die *Weißer Reiter* an, ein Schlachtreiter-Regiment, das bis dato Erzherzog Timor von Chababien gefolgt war. Die Weißer Reiter wurden als Antwort auf das Blutbad gegründet, das Almadaner Dragoner am 10. Phex 744 BF in Arivor angeordnet hatten. Die Aussicht auf einen Kampf gegen die alten Feinde ließ alle Parteilichkeiten zwischen Anhängern Timors und Aldares ruhen.

Am 29. Ronda 1029 BF trafen die Horaslegion und das Aufgebot der Almada westlich von Unterfels aufeinander. Ein Chronist notierte:

*„Das Flüschen Uras, in diesem heißen Sommer beinahe ausgetrocknet, trennte das Schlachtfeld in zwei Teile. Der Boden kam den Horasiern zugute, denn einige Hügel am östlichen Ufer verhindernten die freie Sicht der Almadaner auf den Fluss. Marschall Folnor ließ seine Reiter in breiter Linie auf diesen Hügeln aufmarschieren, dahinter Arbalettiere und zum Schutz leichte Fußsoldaten. Die Pikeniere bildeten Karrees auf dem jenseitigen Ufer. Hier bauten die Schradoker einige Balisten auf.*

*Die Almadaner hatten durch den Verlust einiger Späher schlechte Kunde vom Gelände und stellten sich im Angesicht der horasischen Reiterei zum Gefecht. Weiter nördlich standen sich die Rommilyser Reiter in Diensten der Almadaner und die Weißer Reiter der Horasier an einer Furt gegenüber.*

*Die Schlacht begann mit einigen Plänklergefechten an den Seiten des Schlachtfeldes. Früh zeigte sich die Überlegenheit der almadanischen Langbögen in ihrer Reichweite und Schussfolge. Die Schützen wurden gut abgeschirmt, der Durchbruch der Horasier scheiterte.*

*Marschall Folnor befahl seiner Reiterei Vorstöße, um die gegnerische Kavallerie zu provozieren – und um seine eigenen Reiter aus dem Pfeilhagel zu nehmen.“*

Im Yaquirblick klingt die Situation wie folgt: *„Plänkler und Bogenschützen begannen die Schlacht, bis Folnor der Blutige seine Kavallerie angreifen ließ, die Spott- und Hohnlieder auf den Lippen hatte:*

*ALMADA, du bist das Land des sauren Weins, Almada, nur du!*

*ALMADA, du bist das Land des falschen Scheins, Almada, nur du...*

*ALMADA, von deinen Trauben muss ich KOTZEN, und vor Ekel spein,*

*ALMADA, in deinen armen, verdorrten Landen will ich nimmer sein.“*

Die Provokationen der horasischen Reiterei trafen die almadanische Seele tief. Zornesrot befahl *Shahane al'Kasim*, die das Kriegshandwerk im Orden der Amazonen gelernt hatte, den Sturmangriff. Prompt zogen sich die Horasier zurück, durch das Flussbett des Uras.

Die Pikeniere, die bis dahin gewartet hatten, marschierten vor und stellten sich in *Bosparanischer Ordonnanz* auf. Als die Almadaner in scharfem Galopp über die Hügel kamen, sahen sie sich einem undurchdringlichen Pikenwall jenseits des Uras gegenüber. Die Obristin *Cassamira von Streitzig* ließ den Sturmangriff dennoch ausführen, um die Formation zu sprengen. Doch die Bosparanische Ordonnanz hielt Stand. In Wellen brachen die Angriffe der Almadaner am Wall der Pikeniere. Die Reiter mussten sich unter dem Bombardenfeuer der Schradoker zurückziehen.

Als der Oberst der Rommilyser Reiter, *Gernbrecht von Oppstein*, das Massaker beobachtete, befahl er seinen Söldnern den Rückzug in den nahen Forst. Die Weißer Reiter machten kehrt und betraten mit einem Gewalttritt das Schlachtfeld, wo die Almadaner in Rückzugsgefechten verstrickt waren. Sie fuhren den almadanischen Adligen in die Flanke und zersprengten die Ordnung. Die Weißer Reiter kannten keine Gnade und hielten blutige Ernte unter den Almadanern, dass sich gar einige Horasier mit Grauen abwandten.

## Folnor Sirensteens Tod

Inmitten dieses Chaos wird Marschall Folnor Sirensteen tödlich verwundet. Hierzu ein Bericht eines horasischen Offiziers:

*„Mit Genugtuung beobachteten wir den Schlachtverlauf, doch plötzlich kippte der Marschall neben uns vom Pferd. Sofort waren die Adjutanten bei ihm und beugten sich hinunter, doch es bot sich ein Bild des Grauens. Ein Pfeil der Almadaner hatte ihn ins Auge getroffen und war offenbar tief in seinen Schädel eingedrungen. Als wir seinen Kopf vom Boden anhoben, hing er leblos in unseren Armen. Blut floss ihm in Strömen das Gesicht herunter. Marschall Sirensteen war sofort tot, als ob der Pfeil von Uthar persönlich abgeschossen worden sei.*

*Wir waren starr vor Schreck. Das Banner des Marschalls ging nieder, die Kunde von seinem Tod machte blitzschnell die Runde. Unser Gegenangriff kam zum Halt, die Almadaner konnten sich zurückziehen.*

*Im Augenblick seines größten Triumphes wurde Marschall Sirensteen zu Boron gerufen. Er konnte das Ausmaß des Sieges nicht mehr feststellen. Es war überwältigend, die Legion hatte ihre Disziplin bewiesen, und doch fühlte sich niemand als Sieger!“*

Der Vormarsch der Almadaner war zu einem jähen Halt gekommen. Die Reiterei hatte erschütternde Verluste hingenommen, Markverwreserin Shahane al'Kasim führte die verbliebenen Truppen zurück. Die Horasier folgten ihnen nicht, sie waren zu erschöpft und hatten ihren Heerführer verloren.

## Das Schicksal des Yaquirbruchs

Mit dem Eingreifen der Almadaner hat sich der Konflikt um die Thronfolge des Horasrei-

ches auch ins Nachbarland ausgedehnt. Gegen den Feind von außen standen Anhänger Aldares und Timors als Waffenbrüder Seite an Seite, doch schon kurz darauf brach alter Hader wieder auf.

Die Edlen der Grafschaft Bomed sehen sich auch nach der Schlacht von Morte Folnor (so wurde die kleine Ortschaft in der Nähe des Schlachtfeldes benannt) einer ungewissen Zukunft gegenüber. Viele von ihnen kämpften auf der Seite der Galahanisten oder der Aldarener, wechselten gar die Seiten, um sich und ihre Untertanen vor dem Tod zu retten. Die Ordnung ist verlorengegangen. Die Leiche der Grä-

fin Alwene wurde in den Kerkern von Unterfels gefunden, über die Umstände ihres Todes ist nichts zu erfahren.

Ob die Almadaner die herben Verluste der Schlacht kompensieren können, scheint mehr als fraglich. Das gesamte Regiment der *Puniner Rabenschnäbler* wurde vernichtet, das Banner fiel in die Hände der Horasier. Ein Debakel für König Selindian Hal, der viele hundert Soldaten durch die Unbeherrschtheiten seiner Heerführer verlor.

cg/Jay Hagenhoff

## Dämonischer Schiffbau in Mendena

### Augenzeugenbericht eines unbekanntenen Seemanns aus Festum

*„Der Hafen hat sich verändert, seit ich das letzte Mal da war. Und das ist schon lange her, da hat noch Herzog Kunibald regiert. Efferd weiß, wie sie das gemacht haben, aber die haben tatsächlich die ganzen alten Speicher abgerissen und ein riesiges Hafenbecken ausgehoben. Ich habe davon schon vorher gehört, aber du glaubst es erst, wenn du es siehst. Mendena hat sich verändert.*

*Auch die alte Werft der Roterbolds ist verschwunden. Nichts mehr zu sehen. Aber die haben jetzt eine neue. Hinten, am Molenkai, haben sie eine riesige Werfthalle gebaut und ein Trockendock dazu. Heiliger Gebelau, da können die wohl drei Koggen hintereinander bauen. Es gibt wohl kein Schiff, das dort nicht hineinpassen würde.*

*Auch wir mussten zu Reparaturen dorthin. Nur dank der Götter haben wir es überhaupt bis in den Hafen geschafft, wie riesige Arme haben die Stürme an unserer Springfisch gezogen, wir dachten, das Schiff bricht in der Mitte entzwei. Und dann*

*ausgerechnet Mendena. Da lauern doch schon die Dämonen, haben wir uns gesagt, aber was blieb uns schon übrig? Absaufen wollten wir nu auch nicht.*

*Also, wir also rein mit dem Boot in die Werft. Großer, klobiger Bau. Wir hatten natürlich nichts zu bezahlen dabei, aber der Werftbesitzer hat auch nen Schuldschein unseres Käptns genommen. Der Bursche erzählte sogar etwas von 'besonderem Material' und 'ausgezeichnet bruchfest' und so, der tat sehr geheimnisvoll und wollte nicht erzählen, was das ist.*

*Wir haben uns dann in der Stadt amüsiert, die ist sogar gar nicht so schlimm, wie man immer sagt. Gibt ne echt üble Kaschemme, die Krakonierbraut. Aber zechen kannste da, mein lieber Mann! Nach ein paar Tagen war natürlich das Geld alle. Was haben wir also getan? Auf in die Arena und fleißig Wetten abgeschlossen. Wendel hat sogar dick gewonnen, das hat für den Rest unserer Zeit ge-*

*reicht. Da haben wir auch mal im besten Haus der Stadt getafelt wie die Admiräle.*

*Dann war die Springfisch auch fertig. Wir sofort hin und was sehen wir: Das Schiff war ganz anders. Die haben so ein krummes Holz, perfekt gebogen, verwendet. Wie eine Klammer verbindet es die Planken und ist richtig stabil. Keine Ahnung, wo solche Bäume stehen, aber das Holz hält echt was aus. Wir sind ja auch gleich wieder in nen Sturm gekommen. Aber wir sind da durch wie ein Messer durch Butter. Kein Knirschen, kein Bersten, aber seltsam geheult hat es auf dem Schiff. Wie ein Seehund, den man absticht.*

*Wendel und Lysande haben gesagt, das neue Holz würde so heulen. So ein Unsinn. Aber die Krabbenköpfe haben tatsächlich ein paar Jungs und Mädels angesteckt und kaum waren wir im Hafen, sind die uns weggelaufen. Einfältiges Pack!*

cg

## Offener Brief an den Aventurischen Boten

### Gesiegelt und gezeichnet im Namen des Zwölfgöttlichen Konzils wider die Finsternis zu Perainefurten

#### An die Redakteure des Aventurischen Boten des Gareth Verlagshauses

Werte Meister der Schreiberzunft,

mit großem Entsetzen haben wir der letzten Ausgabe Eures Blattes entnehmen müssen, dass Ihr die verruchte Postille aus den besetzten Landen – den Greifenbalg – sowohl bezieht als auch daraus sogar noch unzensiert zitiert! Unvorstellbar! Derlei ist in unseren Augen ein direkter Affront gegen die Zwölfgöttliche Ordnung und unverantwortlich gegenüber den Flüchtlingen aus den besetzten Landen, die so verfälschte und entmutigende Kunde aus ihrer wahren Heimat erhalten. Ein unhaltbarer Zustand, der sich sofort ändern muss! Diese Information und unseren eindringlichen Wunsch nach Abhilfe haben wir sogleich an

die Inquisition des Götterfürsten weitergegeben, um Eure Redakteure und Berichterstatter auf ihren rechten Glauben und ihre Gewissenhaftigkeit prüfen zu lassen. Wir hoffen auf die Einsicht und Weisheit aller Eurer Hause angehörigen Redakteure, sich dieser Untersuchung wie auch dem Urteil zu stellen und darüber hinaus weiterhin im rechten Glauben an die Zwölfe – Heilig! – weiter sorgfältig ihre Arbeit zu verrichten.

Fürderhin verlangen wir zukünftig solche dubiosen Quellen durch geeignete kirchliche Institutionen prüfen zu lassen und auch einen Vermerk anzubringen, dass diese Informationen nicht aus Zwölfgöttlichen Landen stammen und dadurch Falschheit und Unglaube verbreit-

et wird – und dies nicht die Meinung oder den Glauben der Redaktion widerspiegelt.

Eine Entschuldigung sowie einen Widerruf gegen die Formulierungen in Eurer letzten Ausgabe ist in unseren Augen zwingend!

Falls Ihr dem nicht entsprechen wollt, sehen wir uns gezwungen weitere Schritte einzuleiten – möge die Göttin der Weisheit und Güte Euch davor bewahren!

Für das gesamte Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten,

Luceo de Ghuné, Illuminatus von Tobrien

Kolja Behrens & Daniel S. Richter, mit Dank an alle Spieler eines Konzilslegaten

## Alles neu macht Tsa!

### Ein neuer Graf in der Sichelwacht

**SALTHEL.** Der Frühling hatte in diesem Götterlauf ungewöhnlich früh Einzug in die Sichelwacht gehalten. Der Schnee war in den niederen Regionen bereits geschmolzen und hatte die Bäche und Flüsse anschwellen lassen. Zurück blieben matschige, weiß gefleckte Bergwiesen, kahle Haine und verfilzte Tannichte. Mit dem Schnee wich die Macht des grimmen Gottes Firun, und man spürte den Frühling einziehen. Auf den Wiesen sah der Wanderer erste zaghafte Blumen aus dem noch schmutzig-grünen Gras sprießen. Doch nicht nur ihren milden Hauch brachte die ewig junge Göttin in diesem Jahr der Sichelwacht, nein, auch einen neuen Grafen!

Bunsenhold von Wolkenstein und Wettershag war vor kurzem von Herzogin Walpurga zum neuen Herrscher der Weidener Grafschaft gesalbt worden. Diese Entscheidung hatte endlich das Rate-, aber auch Ränkespiel um die Krone der Sichelwacht beendet. Denn lange hatten die wichtigsten und mächtigsten Ge-

schlechter der Weidener Lande um die Krone gerungen, und in Baliho hatte man bereits darauf gewettet, welche Familie den Thron erhalten würde.

Doch wie kam es dazu, dass der Wolkensteiner den Grafentitel erhielt? Er war nie als Kandidat genannt worden und sein Geschlecht – mag es auch alt sein – gehört nicht zu den machtvollsten und größten im Lande der Bärin.

So gibt es viele Gerüchte und Vermutungen, von denen einige glaubhaft, andere an den Haaren herbeigezogen klingen. Die Bärenburg zu Trallop hüllt sich diesbezüglich in tiefes Schweigen.

Bunsenhold rief alle Adligen der Sichelwacht, sich am 30. Tsa, dem Tag zum *Fest der Schmiedefeuer* in Salthel zu versammeln, um seiner Krönung beizuwohnen und ihm den Treueid zu leisten.

Anlässlich dieses ingerimm-heiligen Feiertages, der – obwohl die Sichelwacht traditionell bis weit in den Phex hinein tief verschneit ist – den Einzug des Frühlings markiert und an dem

rituell die Schmiedefeuer Salthels entzündet werden, richtete der Graf eine Feier aus, die an Glanz und Pracht nur unwesentlich dem unglückseligen Jahrmarkt nachstand, währenddessen der vormalige Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach zu Tode kam.

Um seine Göttergefälligkeit zu beweisen, brach Bunsenhold von Wolkenstein einige Tage später zusammen mit dem Peraine-Pilgerzug auf, der jährlich an den Rand der Wüstenei zieht, um die Ödnis inmitten seiner Grafschaft in Augenschein zu nehmen und den betroffenen Baronen einen Besuch abzustatten. Die Peraine-Pilger setzten ihre Schösslinge und auch der Graf pflanzte ein Bäumlein, wie es seit einigen Jahren Brauch ist.

Die vornehmlichste Aufgabe des neuen Grafen wird es jedoch sein, die von Goblins und Raubrittern geplagten Lande zwischen Roter und Schwarzer Sichel sowie den Drachensteinen zu befrieden und den Weg nach Weiß-Tobrien und ins Bornland frei zu halten.

*Jens Arne Klingsöhr & Patrick Reed*

Kosch-Kurier, Peraine 1029 BF

## Das Erbe des Verräters

**ELENVINA.** Unglaubliche, hochverräterische Umtriebe erschütterten den Landtag des Herzogtums Nordmarken, der im vergangenen Phexmond zu Elenvina abgehalten wurde – und um ein Haar wäre daraus ein Streit zwischen den einzelnen Provinzen des Raulschen Reiches erwachsen.

Die Adelsversammlung in der Herzogenhalle auf Schloss Eilenwid über den Wasser stand schon von Anfang an – so möchte man meinen – unter keinem guten Stern, musste der Rat doch ohne den Haus- und Landesherrn tagen, da Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss von einer (götterlob nicht ernst) Krankheit ans Bett gefesselt wurde. Und so oblag es dem Kreise seiner engsten Berater, nicht nur den Landtag zu leiten, sondern auch über jene schurkische Intrige zu richten, deren Fäden – den Göttern sei's geklagt – von einer gebürtigen Koscherin gezogen wurden!

Alles begann damit, dass gegen Ende der ersten Ratsversammlung die Nachricht eintraf, einige aus der Schar der Knappen seien verschwunden, und zwar sowohl aus dem Gefolge nordmärkischer wie auch Koscher Barone. Die Spuren in den Quartieren wiesen eindeutig auf einen Kampf, auf eine Entführung hin – und so beschloss man einmütig, die Ratsversammlung zu vertagen und sich auf die Suche nach den Entführten zu begeben. Tatsächlich gelang es auch nach kurzer Zeit, die Knappen

zu befreien, einige der verantwortlichen Hässcher unschädlich zu machen und verschiedene Hinweise auf den Urheber der Verschwörung zu sammeln. Und dies war Anglinde von Treublatt, die Tochter des Vogts von Fürstenhort und Knappin des Barons von Metenar!

Um dem geneigten Leser die Zusammenhänge zu verdeutlichen, müssen wir ein wenig ausholen und zurückgehen in den Traviamond des Jahres 1028 BF.

Damals war es dem Edlen Lechdan von Gareth, einem Sohn des seligen Kaisers Bardo, gelungen, sich in den Besitz der Raulskrone zu bringen. Mit blankem Silber und klangvollen Versprechungen scharte er einige Anhänger und Söldlinge um sich und marschierte gegen Elenvina. Ein eilig ausgehobenes Aufgebot unter persönlicher Führung des Herzogs zog den Aufwiegler entgegen. Im Wedengraben kam es zur Schlacht, in welcher die herzoglichen Truppen einen überragenden Sieg errangen; der Verräter Lechdan fand wie die meisten seiner Anhänger den Tod.

Nur Lechdans Knappin – und das war die besagte Anglinde von Treublatt – hatte nicht an der Schlacht teilgenommen. Im Glauben, sie habe sich rechtzeitig von ihrem schurkischen Lehrherrn losgesagt, ließ man Milde walten und sandte sie zurück zu ihrem Vater nach Fürstenhort. Damals wusste niemand, dass Anglinde nicht nur die Knappin, sondern auch

die Geliebte des Verräters Lechdan gewesen war; und der Verräter selbst hatte sie fortgeschickt, doch nicht im Streit, sondern aus Sorge, da Anglinde zu der Zeit ein Kind im Leibe trug! Dieses brachte sie heimlich auf der Burg ihrer Familie zur Welt, was bislang niemand außer ihrem engsten Verwandtenkreise wusste. Ihr Vater jedoch vertraute Anglinde dem allseits geachteten Herrn Graphiel von Metenar an, damit das Kind bei ihm (einem gestrengen Mitglied vom Orden des Bannstrahls) nach den hochverräterischen Lehren Lechdans nun wieder die praisosgefällige Ordnung lerne. Doch in Anglinde brannte der Wunsch nach Rache und Vergeltung für den Tod ihres Geliebten, der ihr offenbar eine goldene Zukunft als Kaiserin und Mutter eines Kaisers versprochen hatte. Während ihr Lehrherr in Elenvina mit Angelegenheiten des Reichsgerichtes und anderer Dinge beschäftigt war, spann sie ihre Intrige: Wie oben schon erwähnt, ließ sie am Hoftag die Knappen verschiedener Edelleute entführen und lenkte dabei geschickt den Verdacht auf die Gesandtschaft aus Almada – im Grunde ein Plan von nur geringer staatskundlicher Weitsicht, doch wer weiß, vielleicht wäre dies der Funke gewesen, der die angespannte Lage zwischen Gareth, Punin und Elenvina in einen Brand verwandelt hätte.

Doch – götterlob! – die Wahrheit kam ans Licht, und Prinz Hartuwal vom Großen Fluss ließ die Verräterin von seinen Wachen festnehmen.

Während man sie aber noch nach den Hintergründen ihrer Tat befragte, ereiferte sich die Verräterin, schleuderte Beleidigungen und Schimpfworte gegen die Adligen, das Haus vom Großen Fluss, die Kaiserin und – ja, man glaubt es kaum! – den Herrn Praios selber, so dass ihrem Lehrherrn, dem gestrengen Baron Graphiel, der heilige Zorn in die Hand fuhr, worauf er Anglinda, die eigene Knappin, mit dem blanken Schwert erschlug.

Nur wenige Herzschläge später aber wurde ihm bewusst, welch ungeheuren Frevel er nun selbst verübt hatte, indem er die herzogliche Halle mit Blut befleckte. Streng waren darum auch die Worte des Illuminatus Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, doch die Buße, welche er schließlich verhängte, erschien vielen der Anwesenden noch recht milde zu sein;

und manch einer wagte gar im Stillen, über die Art zu murren, wie dieser Totschlag geahndet worden war ...

Mag die Intrige auch vereitelt worden sein, die Verräterin Anglinda zu Recht den Tod gefunden haben, so schwelt doch immer noch ein gefährlicher Funke, welcher irgendwann einmal zu einem neuen Brand entfacht werden könnte – und zwar inmitten unserer heimatlichen Koschberge. Denn Cella, die Tochter jener Anglinda und Lechdans, ist unbestreitbar eine Enkelin des Kaisers Bardo, und wenn auch nur ein Bastard und ohne wahren Anspruch auf den Thron, weiß doch niemand, ob dieses Mädchen in ein paar Jahren nicht anderen Ränkeschmieden ein willkommenes Instrument sein wird. Noch immer befindet sich das Kind auf dem Sitz seines Großvaters, Vogt Roban

von Treublatt in Fürstenhort; doch nicht wenige in höchsten Kreisen sind der Meinung, dass die kleine Cella in anderen Händen besser aufgehoben wäre – vielleicht gar in einem Kloster des Herrn Praios.

Seine Durchlaucht, Fürst Blasius vom Eberstamm, hat sich indessen noch nicht durchgerungen, eine entsprechende Weisung an den Vogt zu senden, würde dies doch heißen, einem Manne, der soeben seine Tochter verloren hat, nun auch das Enkelkind zu rauben – und unser Fürst weiß selbst sehr gut, wie schmerzlich ein solcher Verlust ist, wenn auch der Tod der Koscher Prinzen Idamil und Holduin Halbeileibe nicht mit diesem schändlichen Falle zu vergleichen ist.

*Kai Rohlinger*

Kosch-Kurier, Peraine 1029 BF

## Aus Schutt und Asche

### Koscher Fürstenresidenz im Wiederaufbau

**ANGBAR. Maurer, Zimmerleute, Steinmetze, Tüncher, Ziegelbrenner, Holzschnitzer, Schmiede, Glaser und viele andere tüchtige Handwerker stehen derzeit in Angbar zuhauf in Lohn und Brot, um die am Südrand der Stadt gelegene Fürstenresidenz Thalesia wieder aufzubauen. Das schöne Wasserschloss, vor knapp vier Jahrzehnten unter Fürst Berndrich am Ufer des Angbarer Sees errichtet, wurde anno 1027 BF in der großen Schlacht gegen den Flammenadler Alagrimm in Schutt und Asche gelegt (vgl. AB 111, S. 6).**

Während Fürst Blasius vom Eberstamm mit dem Großteil des Hofes bis zum vollständigen Wiederaufbau nach Burg Fürstenhort in die Koschberge gezogen ist, um von dort die Geschicke des Landes zu leiten, hat sich die greise Fürstinmutter Thalesia in gewohnter Unbeugsamkeit geweigert, die Residenz zu verlassen. Schließlich habe ihr seliger Gatte das Schloss nach ihr benannt, und nun wolle sie so lange ausharren, bis es aus seiner Asche vollständig wieder erstanden ist. Seither lebt sie mit einer kleinen Schar von Zofen und Dienern in den wenigen unversehrten Gemächern eines Eckturmes.

Ingerimm sei Dank, möchte man sagen, sind die alten Pläne noch erhalten, und der ehemalige Baumeister (ein Zwerg) ist noch am Leben – doch bedürfte es dessen vielleicht gar nicht, denn Frau Thalesia scheint sich genau an jedes Zimmer, jeden Erker, jede Gaube in 'ihrem' Schlosse zu erinnern. Überhaupt sind die Auftritte der betagten, aber noch sehr rüstigen Fürstinmutter auf der Baustelle bei den Arbeitern und Handwerkern gefürchtet, und in der Stadt macht mehr als nur eine Anekdote über die mahnenden (oder sehr selten auch lobenden) Aussprüche der energischen alten Dame die Runde.

Einer ihrer Besuche Anfang des Phexmondes sollte sich jedoch als großer Segen für drei Steinschneider erweisen: Diese hatten gerade ihre Arbeit im oberen Kamingemach beendet und wollten hinunter auf den Hof, um in der warmen Mittagssonne ihre Brotzeit auszupacken. Da erscholl die erboste Stimme Frau Thalesias, ob diese krumm und schief stehenden Bodenplatten etwa Koscher Handwerkskunst seien und was ihnen überhaupt einfiel, sich in den Mittag zu begeben, bevor noch das Glockenspiel vom Haus der Zünfte die Praiosstund' geschlagen hatte? Die drei so Gescholtenen seufzten und schickten sich an, ihre Arbeit wieder aufzunehmen, als vor dem Eingang mit einem ungeheuren Schlag, als hätte der Herr Ingerimm seinen Hammer niederfahren lassen, etwas Großes, Schweres niederging und in tausend Stücke zerbrach. Wie sich herausstellte, war es ein großer Steinquader, den die Maurer an der Außenwand hinaufgezogen hatten, als plötzlich das Tau unter der übergroßen Last gerissen war. Der gewaltige Quader hätte die drei Steinschneider mit Sicherheit erschlagen und zermalmt, hätte Frau Thalesia sie nicht zufällig zurückgerufen.

So schreiten die Arbeiten stetig, aber eher langsam voran, denn in diesen schweren Zeiten ist das liebe Geld knapp, und auch die Transportwege für das Baumaterial sind weit weniger sicher und gut befahrbar als in jenen friedlichen Tagen, als das Schloss zum ersten Mal errichtet wurde.

Doch nun, nach zwei Götterläufen, ist zumindest der Fürst-Holdwin-Flügel so weit vollendet, dass die Fürstinmutter wieder ihrem Stand und Alter angemessene Gemächer beziehen und auch hohe Gäste empfangen kann. Am 21. Ingerimm, während der großen Warenschau in Angbar, soll das Gebäude eingeweiht werden, und zwar mit einem prächtigen

Turnier, zu dem Streiter aus allen Provinzen des Raulschen Reiches geladen sind. Auf dieses Fest wartet Frau Thalesia im Grunde schon seit über dreißig Jahren, hatte ihr seliger Gatte Berndrich doch einst versprochen, die Fertigstellung des Schlosses auf diese Art zu feiern – doch bevor es dazu kommen konnte, war er dem Rufe Kaiser Hals nach Maraskan gefolgt, wo er im Feldlager vor Tuzak sein Ende fand ...

In der Stadt gehen nun bereits Gerüchte um, dass Fürst Blasius selbst ein letztes Mal in die Schranken reiten wolle, und zwar in einer prächtigen Rüstung, die von der Hüterin der Flamme höchstpersönlich geschmiedet wurde – doch mag es sich dabei nur um das übliche Gerede handeln, das man in den Schenken zwischen zwei schaumgekrönten Humpen Angbarer Alt seinen Tischnachbarn zuraunt.

*Kai Rohlinger*

.....  
 • • • • •  
 • **Beonspforter Riesen** •  
 • von den Weiden Beonspforts •  
 • bestes Blut und exelente Zucht. •  
 • Großgezogen, eingeritten und ausgebildet •  
 • von den Besten ihrer Zunft. •  
 • **Eidler Ritter wählt Euren Begleiter in der** •  
 • **Schlacht** •  
 • nur aus der Zucht der Edlen von Sterz zu •  
 • **Beonspfort.** •  
 • • • • •  
 • **Edle Herrschaften besucht unseren Stand** •  
 • **auf der großen Warenschau zu Angbar.** •  
 • • • • •

## Zug der Wächter

### Der Magierorden kehrt nach Rohalssteg zurück

**ROHALSSTEG/KOSCH.** Die Sterne spiegeln sich im Dunkel des Angbarer See, umtanzen die kleinen Schiffe, die still durch die Nacht rudern. Über ihnen tauchen bläulich schimmernde Leuchtkugeln die Szenerie in unwirkliches Licht.

Ein Schauspiel, das kürzlich die Rohalssteger an ein Traumbild glauben ließ, als sie an ihr Ufer blickten – erst recht, als die Schiffe am Heiligen Steg des Weisen Rohal anlegten und ihnen geheimnisvolle Gestalten in weißen Roben entstiegen.

“Die Rohalswächter sind zurück!”, klang es bald durch das verträumte Städtchen – dessen Grundriss und Baustil bis heute vom einstigen Wirken des Weisen künden. Hierher zog sich Rohal der Weise so manches Mal zurück, um in Ruhe zu studieren und in der Stille des Ortes neue Kraft zu tanken.

Schon damals scharte sich eine Runde getreuer Jünger um ihn, aus deren Mitte bald nach seinem Verschwinden ein Kreis entstand, der die Lehren Rohals bewahren und die hilfreiche, weiße Seite der Magie fördern wollte: So

wurde der *Orden der Wächter Rohals* gegründet. Erst die langen Jahre des Kampfes, von den Magierkriegen bis zum Widerstand gegen die Heptarchen heutiger Tage, verschoben dieses hehre Ziel, weg von der philosophisch orientierten Förderung der weißmagischen Lehre hin zum erbitterten Kampf wider alle dunkle Zauberei.

Just neben jenem weißen Steg, auf dem Rohal meditiert haben soll und dem noch immer der Hesinde heilige Kräfte nachgesagt werden, steht bis heute das einstige Heim Rohals. Hier wurde der *Orden der Wächter Rohals* ins Leben gerufen, ehe er ins nahe gelegene Angbar umzog. Doch vom einstigen Glanz des verspielten, schlossartigen Gebäudes im typischen Rohalsstil ist nicht mehr viel geblieben. Zu lange stand es leer, wurde als schnöde Taverne oder Wirtschaftsgebäude der hiesigen Barone genutzt.

Jetzt hat der Ordensmeister Kuniswart vom Reifenwasser verfügt, dass der Orden zurückkehren solle – nachdem das Angbarer Ordenshaus dem Feuerodem des Alagrimm zum Opfer

gefallen war. Hier, an der Stätte ihrer Gründung, soll sich die Gemeinschaft auf ihre Wurzeln besinnen und nach den schmerzhaften Verlusten der letzten Jahre neue Stärke (und neue Novizen) finden.

Zunächst beziehen die wichtigsten Mitglieder ihre behelfsmäßigen Kammern und beginnen mit der Erneuerung des Domizils, so dass schon möglichst bald die umfangreiche Sammlung von Schriften und Folianten, darunter viele von Rohal selbst verfasst, in die Bibliothek zurückkehren kann.

Dieser unermessliche Schatz, um den der Orden von vielen Gelehrten beneidet wird, wurde vor dem Angriff des Flammenvogels (passenderweise) auf magische Weise gerettet. Schon jetzt suchen die Wächter zuverlässige Helfer, um den heiklen Transport von Angbar nach Rohalssteg bewerkstelligen zu können – denn man fürchtet wohl ganz zu Recht, dass dunkle Gestalten sich der wertvollen Aufzeichnungen und der darin schlummernden Geheimnisse bemächtigen wollen.

Kai Rohlinger

## Sieg an der Trollpforte

**DEVENSBERG/RABENMARK.** Mit der Eroberung der Feste Devendoch am Wall des Todes und der Zerschlagung des Belagerungsringes um Boronia gelang dem Orden des Heiligen Golgari ein erster Schlag gegen das untote Land der Warunkei. Dies könnte ein erster Schritt zur Befriedung der Rabenmark sein.

Auf dem Großen Hoftag im ausgehenden Jahr 1028 BF wurde dem Fürstentum Darpatien eine neue Zukunft beschieden. Ostdarpatische Lehen wurden mit großen Teilen der Warunkei), die erst noch dem Feind entrissen werden müssen, zur Rabenmark zusammengefasst (siehe **AB 118**).

Bereits Anfang Boron 1028 BF sammelten sich auf Geheiß des Markgrafen und Ordenskrieger der Golgariten Gernot von Mersingen ä. H. Ordensritter aus allen Speichen auf Burg Mersingen. Doch nicht allein Kämpfer des Heiligen Golgariten-Ordens bevölkerten die Stammfeste derer von Mersingen. Es hatten sich auch Teile der Mersinger Ritterschaft zusammengefunden, die, vom Markgrafen gerufen, ihre Waffentreue beweisen wollten.

Gemeinsam hatte man sich unter dem Banner des Raben versammelt, um das Land der Toten zu befreien. Erstes Ziel sollte der Todeswall werden, um die Belagerung des Heiligtums

Sankta Boronia endgültig zu brechen. Doch die Tage vergingen in Vorbereitungen und Beratungen, so dass der nahende Winter dem Unternehmen schon ein vorzeitiges Ende zu setzen drohte.

Am letzten Tag des Firunmondes 1029 BF jedoch strömten die Ritter dann unvermittelt aus den schützenden Mauern gen Osten. Kurz vor dem Heiligtum Sankta Boronia fielen den Streitern Borons untote Reiter aus der in der Nähe liegenden Burg Devendoch in den Rücken, während die Feinde den Belagerungsring um das Heiligtum enger zogen. Im aufkommenden Schneegestöber entbrannte eine erbitterte Schlacht:

*“Der Schneesturm nahm uns fast die Sicht, doch Vetter Gernot und seine Golgariten schien das nicht zu beeindrucken. Als würde der dunkle Herr des Jenseits selbst auf ihrer Seite streiten, boten sie den Untoten tapfer die Stirn. Wir selbst fochten gegen die verräterische Drachengarde, die nichts von ihrer Kampfeskraft verloren hatte, wie ich bitter feststellen musste (...) Das war also der Plan des Markgrafen gewesen – ich hatte mich bereits gewundert, weshalb einfache Boronis mit uns ritten. Sie schwenkten Weihrauch, lobten den dunklen Herrn der Knochen und verstreuten Asche. Und*

*plötzlich wurde die Burg in tiefste Finsternis gehüllt, in welche Vetter Gernot sogleich, gefolgt von den Streitern des Herrn, hineinritt. Und das einzige was man daraufhin noch hörte, war splittertes Holz, erstickte Schreie, dumpfes Stöhnen und wahrlich niederhöllisches Kreischen (...)*

*—aus dem Kriegstagebuch des Welfert von Mersingen, Heermeister der Rabenmark*

Wenig später wehte das Wappen des Golgariten-Ordens über den Mauern im eisigen Wind. Die verbliebenen Söldlinge verstreuten sich in alle Winde.

Eine wenig später stattfindende Einsegnung des Todeswalls musste dagegen abgebrochen werden. Von einer ihr permanent innewohnenden daimoniden Präsenz war die Rede, als sich die Geweihten und Ordensritter verstört auf die Feste zur Beratung zurückzogen. Nach dem Auszug der Mersinger Ritterschaft verblieben die Golgariten mit einigen Waffentreuen des Hauses Mersingen auf der Burg, um fortan den Wall des Todes zu bewachen.

Markgraf Gernot ließ verlauten, dass die Feste schnellstmöglich ausgebaut werden soll, um von hier aus die Eroberung der Rabenmark voranzutreiben.

Elias Moussa & Tahir Shaikh

## Lage in Perricum spitzt sich zu

**GARETH. Die Spannungen in der neuen Markgrafschaft Perricum<sup>1</sup> haben sich in den letzten Monden weiter verschärft.**

Am Anfang dieser Eskalation stand ein recht unscheinbares Ereignis – die Suche nach Handwerkern und Künstlern für den Umbau der markgräflichen Residenz. Diejenigen, die letztlich mit der Durchführung der Arbeiten beauftragt wurden, stammten fast allesamt aus den Landen der alten Edelgrafschaft Perricum, kaum einer aus den neu dazugekommen, einst süddarpatischen Gebieten. Der Unmut über die 'Alt-Perricum' – also die Bewohner der einstigen Edelgrafschaft – der in den neuen Landesteilen ohnehin schon seit geraumer Zeit herrschte, wuchs durch diese vermeintliche Brüskierung weiter an und entlud sich schließlich auf der traditionsreichen Handelsmesse in der kleinen Stadt Wasserburg am Darpat, die bis dahin von Bewohnern aller Landesteile gerne besucht worden war. Es kam, wie es kommen musste: In der angespannten Lage brachte ein unbedachtes Wort, ein (vermeintliches) Missgeschick die Situation zum

Überkochen. Die gegenseitige Abneigung trat offen zu Tage, und schon wurde die Messe überschattet von wüsten Beleidigungen und Schlägereien, die etliche Verletzte sowie Berge verwüsteter Waren zurückerließen.

Auf Geheiß des Markgrafen riefen die Adligen scheinbar einhellig zur Ruhe auf, doch waren diese Appelle nicht selten nur Makulatur, da viele Edle und Barone aus ihrer eigenen Haltung zu Gunsten der einen oder anderen Seite kaum einen Hehl machten und so – gegen den Willen ihres Herrn Rondrigan Paligan von Perricum, Markgraf und Reichs großgeheimrat – den Unfrieden im Lande eher schürten denn eindämmten. Vollends obsolet wurden diese Schlichtungsversuche durch die Fehdeerklärungen mehrerer Adliger (interessanterweise aus beiden Teilen der Mark) gegen die Baronin von Wasserburg, der man vorwarf, dass sie während der Messe nicht für Ruhe und Ordnung hatte sorgen können. Die adligen Herren der beteiligten Handwerker und Gäste verlangten nun, dass die Baronin für den entstandenen Schaden aufkommen solle.

Doch auch im Norden der neuen Markgrafschaft brauen sich dunkle Gewitterwolken zusammen. Die Beauftragten eines nebachotischen Edlen aus dem Süden der Provinz, die

Land in verschiedenen Baronien aufkaufen sollten, wurden zur Zielscheibe übler Anschuldigungen gegenüber den Nebachoten<sup>2</sup>. Diese wollten, so hieß es, ihre nördlichen Nachbarn erniedrigen und deren relative Armut für die eigene Machterweiterung ausnutzen.

Wie es scheint, kommen derlei Unterstellungen nicht nur aus dem einfachen Volke, sondern auch aus den Reihen des örtlichen Adels – mit dem Resultat, dass mancherorts regelrechte Hetzjagden auf (vermeintliche) Nebachoten stattfanden, von denen einige nur mit knapper Not ihr nacktes Leben retten konnten.

Die Lage in der Markgrafschaft ist angespannter denn je, und viele Augen beiderseits des Darpats richten sich derzeit auf Perricum in der Hoffnung, dass sowohl der Markgraf als auch die Rondra-Kirche, die die Vorgänge ebenfalls mit Sorge betrachtet, die Ordnung wieder herstellen.

Beide Institutionen haben längst signalisiert, dass sie dem Treiben nicht mehr lange zuzusehen gedenken und bald schon mit aller Entschlossenheit eingreifen werden.

Marcus Friedrich

<sup>1</sup>Die heutige Markgrafschaft Perricum wurde erst im Jahre 1028 durch die *Ochsenbluter Urkunde* aus der Edelgrafschaft Perricum und den Baronien zwischen unterem Darpat und Trollzacken geschaffen; s. AB 119

<sup>2</sup>Perricumer Tulamiden

Zusammenfassung der Habilitationsschrift zur Erlangung des akademischen Grades *Magistra extraordinarius* von *Yilda Hesindiane Seehoff*, vorgelegt der *Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis*, zur Veröffentlichung im Salamander, 17. Firun 1029

**Salamander**

## Examinatio eines Prisma Crystallinus

Bei dem Objectum dieser Scripturae handelt es sich um ein kristallenes Prisma seltsamer Beschaffenheit und latenter Magie. Es wurde der Candidata großzügigerweise von der Academia Puniniensis zur Verfügung gestellt. Der vormalige Besitzer soll ein reisender Abenteurer gewesen sein, der keine weiteren Angaben zur Herkunft des Objectums gemacht hat.

Die vollständige Fassung der Scriptura kann in der Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis eingesehen werden.

### Beschaffenheit

Das Objectum ist ein gleichseitiges Prisma einer Seitenlänge von nicht ganz 2 Fingern. Im Inneren, durch eine durchsichtige Außenschicht mit einer Nuance Blau, lässt sich ein weiteres Prisma erkennen. Dieses ist grün-violett marmoriert und ebenfalls leicht durchsichtig. Das innere Prisma hat eine Seitenlänge von geschätzten 2 Fingern. Das Objectum wiegt etwa 6 Unzen.

Auf den drei rechteckigen Flächen stehen jeweils die gleichen beiden Schriftzeichen des echsischen *Chrmk* – *Zsst* (Tod, Kälte, Nacht) und *Rnkh* (Wesen, Eigenart, aber auch Position). Zwischen diesen

befindet sich jedoch – fast nicht zu erkennen – jeweils noch ein weiteres Zeichen: einmal ein Kreis, dann ein Dreieck und schließlich ein Quadrat.

Das Objectum zeigt deutliche Abnutzungserscheinungen (kleine Risse und Brüche) an den vormalig wahrscheinlich vollständig geraden Kanten.

### Lichtbrechung

Aufgrund der Konstruktion des Objectums waren optische Eigenschaften zu vermuten. Erste Experimente zeigten die üblichen Ergebnisse. Eine erste genauere magische Untersuchung führte zu Hinweisen, die auf einen besonderen Einfallspunkt und -winkel hindeuteten: Liegt das Objectum auf der Seite mit dem Quadrat und fällt das Licht orthogonal auf das Dreieck, so baut sich wenige Finger über der anderen Seite des Objecti langsam eine räumliche Lichtfigur auf. Die Lichtfigur hat die groben Ausmaße zweier auf der Grundseite aufeinander gesetzter Kegel mit einer Höhe von 7 und einer Dicke von 4 Fingern in der Mitte. Das untere Ende scheint fast auf dem Boden aufzusetzen, berührt ihn jedoch nicht.

Von der Art je ähnelt die Figur dem visuellen Wirken eines Cantus der Magica Phantasmagorica<sup>1</sup>, im Gegensatz dazu baut sie sich nach der Störung jedoch ohne äußere Einwirkung wieder auf. Wird der Lichteinfall jedoch unterbrochen, fällt sie recht schnell in sich zusammen.

Das Lichtbild besitzt viele Schichten oder Schalen, bestehend aus verschiedenen geometrischen Formen. Im Folgenden findet sich die Beschreibung der immer kleiner werdenden Schichten, soweit diese erkennbar waren (von außen nach innen):

1. Eine aus vielen kleinen weißen Punkten bestehende Spirale formt die beiden Kegel nach und umgibt die inneren Formen. Die Spirale erweckt den Eindruck, als ob sie sich kontinuierlich in den Boden schraubt, jedoch lösen sich die Punkte, die die Spirale am unteren Ende verlassen, auf.

2. Unter der Spirale liegt eine geometrische Figur aus acht Streben, die gemeinsam die Kanten eines stark in die Länge gezogenen Oktaeders<sup>2</sup> bilden. Diese Streben drehen sich entgegengesetzt

<sup>1</sup>Illusionsmagie; <sup>2</sup>Achtseitiger Würfel

zu der äußeren Spirale. Die Streben pulsieren von der oberen und unteren Ecke ausgehend abwechselnd in blauem und grünem Licht.

3. Im Inneren der Streben liegen übereinander drei Halbkugelschalen. Die mittlere ist etwas größer als die anderen beiden. Die Schalen rotieren anscheinend willkürlich um den jeweiligen Mittelpunkt. Die obere und die untere Schale sind blau, während die mittlere Schale schwarz gefärbt ist.

4. Innerhalb der Schalen lässt sich mit Hilfe von optischen Hilfsmitteln nun wiederum jeweils eine Spirale in der Farbe der umgebenden Schale und darunter ein deformierter Oktaeder erkennen. Hier scheint sich die Gesamtstruktur des Lichtbildes dreimal zu wiederholen.

Diese einzelnen Schichten bauen sich beint richtigen Lichteinfall langsam hintereinander auf. Sie entstehen im Mittelpunkt des Lichtbildes und formen dann die jeweilige Figur. Wie dies innerhalb der drei Halbschalen geschieht, konnte nicht beobachtet werden.

<sup>3</sup> Astralfluß; <sup>4</sup> Lichtfluß

Bei diesen drei Wiederholungen stellt sich die Anschlussfrage, ob die Kopien der ersten Form wirklich vollständig sind, d.h. ob auch sie jeweils drei Kugeln enthalten, die eine Kopie in sich tragen, und so fort. Dies sollte Gegenstand weiterer Forschungen sein.

## Magische Analyse

Eine erste magische Analyse des Objecti im Normalzustand mittels des ODEM-Cantus zeigte enorm schwache astrale Fluktuationen.

Sie heben sich nur sehr undeutlich von der des umgebenden Fluminis Astraliensis<sup>3</sup> ab. Eine genauere Analyse mittels des ANALYS-Cantus zeigte einen Astralfluss entlang des Lichteinfalls bei obiger Positionierung.

Eine magische Analyse des entstandenen und deutlich magischen Lichtbildes intensivierte nur dessen Färbung. Ein solches Verhalten ähnelt dem einer Thesisniederlegung. Diese ist jedoch bisher noch nicht in räumlicher Form gelungen.

## Conclusio

Es ist stark anzunehmen, dass das Objectum ech-

sischen Ursprungs ist. Dafür spricht vor allem die Verwendung der Chrmk-Glyphen. Unterstützt wird diese Tatsache natürlich durch die Verwendung von Edelsteinen als Werkstoff. Das genaue Alter konnte nicht ermittelt werden. Die Abnutzungsspuren sprechen jedoch für nicht-adäquate Behandlung – oder für ein überaus hohes Alter. Der Zweck des Objectums konnte bisher noch nicht vollständig erschlossen werden. Es scheint sich um ein Artefakt zu handeln, das den Flumen Luminosus<sup>4</sup> und Flumen Astraliensis gleichsam bündeln kann. Möglich wäre ein Auxiliator oder ein Artefakt von ähnlicher Machart. Vielleicht ist es jedoch auch Teil eines komplexeren Gebildes, das seine magische Wirkung nur als Ganzes entfaltet. Weiterhin gibt es durchaus eine Ähnlichkeit zu Thesisniederlegungen. Genauere Analysen weiterer Objecti ähnlicher Art würden für eine weitergehende Erkenntnis nötig sein. Kooperationsanfragen dieser Art sind ausdrücklich erwünscht und an die Academia Puniniensis zu richten.

Olaf Michel

mit Dank an Lutz Berthold

## Durchbruch in der Magica Phantasmagorica

ZORGAN. Wenige Jahre nach dem Bestehen seiner Abschlussprüfung sorgt ein Abgänger der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan für eine Sensation auf dem Gebiet der Illusionsmagie. Wie ihre Spektabilität *Methelessa ya Comari*, ihres Zeichens wohl größte Illusionistin unserer Zeit, gegenüber dem *Salamander* bestätigte, gelang ihrem ehemaligen Schüler *Rohaldor von Mersin* vor wenigen Monden das Kunststück, mittels der Kernformel der Illusionsmagie, dem *AURIS NASUS OCULUS*, einen weiteren Sinn zu narren:

*„Die Ergebnisse sind beachtlich. Adeptus Minor von Mersin war einer meiner talentiertesten Schüler, doch dass es ihm gelingen würde, unseren sechsten Sinn zu täuschen, hätte ich nicht für möglich gehalten. Dank seiner Forschungen wird es fortan möglich sein, dass Illusionen nicht einmal mehr durch einen ODEM, ANALYS oder OCULUS als solche erkannt werden können.“*

Besagter Adept zog sich auf Anraten seiner Spektabilität nach Bekanntgabe seiner Ergebnisse erst einmal vor der Öffentlichkeit zurück, gewährte uns aber einen Blick in seine persönlichen Notizen.

*„EFF03: Die Aufzeichnungen Ihrer Spektabilität sind äußerst hilfreich. Erste Versuche schlugen fehl, magische Reststrahlungen auf sämtlichem Mobiliar.*

*EFF12: Dank Magistra ██████████ auf Spuren des ██████████ gestoßen. Erste Kopelungsversuche erfolglos, verwirrendes Matrizenspiel. Erinnerungen an die Märcchen über den Herrn des verbotenen Wissens werden wach (...)*

*TRA23: Magister ██████████ erkannte sogleich, dass die geforderten Abschriften Illusio-*

*nen waren. Sie sollen ihm wahrlich als magisch ins Auge gesprungen sein, den Boronmond über zur Unterweisung der Eleven verdonnert.*

*HES05: Experimente wieder aufgenommen, erster Erfolg bei der Verhehlung einer MENETEKEL-Schrift. Ihre Spektabilität interessiert sich für meine Arbeit und will fortan über jeden meiner Fortschritte informiert werden. (...)*

*HES10: Erfolgreiche Verschleierung einer durch Magie geschaffenen Tür. Ihre Spektabilität schlägt vor, dass ich zu Ehren des Herrscherpaares auftreten soll. Wahrscheinlich intrigiert sie wieder gegen die Hofzauberin Perishan.*

*HES19: Hesinde steh mir bei, sämtliche Illusionen verpuffen nach wenigen Atemzügen, bin nicht einmal mehr im Stande, den kleinsten Funkenregen zu erschaffen. Das könnte mich meinen Kopf kosten (...)*

*TSA01: Großer Auftritt vor dem königlichen Herrscherpaar, zu ihrer Zufriedenheit verlaufen. Lobende Worte für meine kunstvollen Illusionen und zugesicherte Unterstützung bei meinen Forschungen von Mhaharani Eleonora erhalten.*

*TSA13: Consummatum est.“*

Gerüchten zufolge soll man in Khunchom bereits darüber nachdenken, den Adeptus Minor vorzeitig in den Magusstand zu erheben und ihm gar das *Schwarze Auge von Khunchom* zu verleihen, das alljährlich für hesindiale Meisterwerke der Zauberei von der Drachenei-Akademie vergeben wird (unter anderem an Ihre Spektabilität ya Comari).

Zur Zeit genießen die Forschungsergebnisse aus Zorgan die Aufmerksamkeit der Großen Grauen Gilde des Geistes, was Magistra *Perishan Yezeminsunyara al'Jhalafai*, ihres Zeichens Hofmagierin am königlichen-aranischen Hof,

sogleich nutzte, um ihrer Haltung gegenüber der 'gemeinen' Scharlatanerei Ausdruck zu verleihen:

*„Es ist eine Schande, wie gewisse Leute mit der altehrwürdigen Magica Al'Sarab<sup>2</sup> umgehen. Funkenregen und Feuerwerke zur Belustigung des gemeinen Volkes ist ihr Handwerk, und sie schimpfen sich Illusionisten. Doch ein weiter Weg ist es zur wahren Kunst, welche in den Landen unserer Vorfahren hoch geachtet wurde. Die Kunst, eine neue, fremde Welt zu erschaffen, den Betrachter darin eintauchen zu lassen, ihn die Sorgen und Nöte seines Lebens für einen Augenblick vergessen zu lassen. Ihn in weit entfernte Gefilde zu entführen und Abenteuer bestehen lassen, ohne dass er seinen Palast verlassen muss. Dies ist die altehrwürdige und mystische Kunst der Magica Al'Sarab. Kein Wunder, dass viele ihrer Geheimnisse verloren gingen, musste sie doch der billigen Jahrmärktzauberei weichen.“*

Doch gab es nicht nur positive Reaktionen auf die Veröffentlichungen der Forschungsergebnisse. Insbesondere Kreise, die dem Bund des Weißen Pentagramms nahe stehen, ließen verlauten, dass sich der Adept von Mersin auf einer gefährlichen Gratwanderung befinde. Während die einen wettern, dass die Verschleierung von Illusionen einen weiteren Schritt in Richtung frevelhafte Erschaffung von künstlichen Realitäten darstellen würde, mahnen die anderen zur Vorsicht, könnte es sich dabei doch um einen geschickten Schachzug des vielgestaltigen Blenders handeln. Wer sonst könnte über die Macht verfügen, gewirkte Zauberei zu verhehlen?

Elias Moussa

<sup>1</sup> Es ist vollbracht; <sup>2</sup> tul. Illusionsmagie



## Impressum

**Herausgeber:** Fantasy Productions GmbH,  
Postfach 1517, 40675 Erkrath

**Redaktion:**  
Florian Don-Schauen, Ulrich Kneiphof, Britta Neigel, Thomas Römer

**Lektorat:** Florian Don-Schauen, Britta Neigel

**Ständige Mitarbeiter:**

Frank Wilco Bartels, Peter Diehn, Momo Evers, Lena Falkenhagen, Tom Finn, Chris Gosse, Stefan Küppers, Mark Wachholz und Anton Weste

**Mitarbeiter dieser Ausgabe:**

K. Behrens, Ch. Daether, M. Friedrich, F. Hagenhoff, T. Hagner, J.A. Klingsöhr, M. Lorber, O. Michel, S. Michels, E. Moussa, P. Reed, S. v. Ribbeck, D.S. Richter, K. Rohlinger, D. Schmidt, W. Scholger, T. Shaikh

**Motto:** Maria Czernuch

**Illustrationen:** Caryad (5), Sabine Weiss (1), Anton Weste (1)

**Satz & Layout:** ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, Germany. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe unten.

### Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Neigel  
Von-Humboldt-Straße 11  
26180 Rastede

oder per eMail an:

avbote@fanpro.com



- *Liebe Leser, liebe Inserenten!*
- *In Anbetracht dessen, dass die Zusendungen von Kleinanzeigen in letzter Zeit mehr als drastisch abgenommen haben, können wir in dieser Ausgabe leider keine Anzeigen abdrucken.*
- *Wir bitten um Verständnis dafür, dass wir künftig erst Anzeigen sammeln werden, bevor wir sie veröffentlichen.*
- *Hier aber auch gleich der Aufruf - Lasst die Kleinanzeigen nicht sterben!*
- *Die Boten-Redaktion!*

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:  
DataM-Services GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg

## ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,- EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Versand.

Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Vertragspartner ist die Fantasy Productions GmbH, Ludenberger Str. 14, 40699 Erkrath (bitte den Coupon nicht an diese Anschrift schicken!). Telefon 0211-9243-0. Homepage www.fanpro.com. HRB-Nr. 13271 Wuppertal. Geschäftsführer ist Werner Fuchs.

**Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):**

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

**Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:**

Bequem und zeitsparend per Bankeinzug  
(Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

BLZ: \_\_\_\_\_

Bankinstitut: \_\_\_\_\_

Gemäß Fernabsatzgesetz vom 08.12.2004 besteht nach Vertragsabschluss kein Widerrufsrecht. Da uns jedoch die Zufriedenheit unserer Leser und Leserinnen wichtig ist, können Sie Ihre Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der DataM-Services GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Datum, Unterschrift  
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**Zum Verbleib beim Abonnenten:**

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am \_\_\_\_\_ abgeschickt.

**Vertrauensgarantie:** Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **DataM-Services GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

## FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

**DataM-Services GmbH**  
Postfach 91 61  
97091 Würzburg

Tel.: 0931 - 41 70 178

(MO-DO 08<sup>00</sup>-17<sup>00</sup> Uhr FR 08<sup>00</sup>-15<sup>00</sup> Uhr)

Fax: 0931 - 41 70 179

Mail:  
services-abo@verlagsunion.de

## NACHBESTELLUNG

1-2 Ausgaben (gegen je 2,50 EUR in Briefmarken) bei:

**Fantasy Productions,**  
Postfach 1517  
40675 Erkrath

3 oder mehr Ausgaben bei:

**Fantastic Shop,**  
Postfach 1509,  
40675 Erkrath,  
Tel.: 0211-92 43 202

(Hier gelten die üblichen Regeln für den Versand und die Mindestbestellmenge des F-Shop. Details finden Sie unter www.f-shop.de.)

## REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch  
einzig und allein an:

**DSA-Regeltelefon**  
0211-9243408  
(nur Mi 18-20 h)

oder per email an  
dsaregeln@fanpro.com

## KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

**Britta Neigel**  
Von-Humboldt-Str. 11  
26180 Rastede

oder per eMail an

**Ulrich Kneiphof**

avbote@fanpro.com

## Achtung! Wichtige Meisterinformation! Vor dem Weiterlesen unbedingt beachten!!!

Liebe Leserinnen und Leser!

Alle nachfolgenden Texte sind ausnahmslos Meisterinformationen oder rein irdischer Natur. Wenn Sie sich also nicht selbst den Spaß an den Hintergründen der jeweiligen Artikel, Szenarioverschlügen oder Abenteuer nehmen wollen, trennen Sie die nachfolgenden Seiten einfach heraus und geben Sie sie ungelesen Ihrem Meister.

Als Meister haben Sie Ihrerseits hier die Möglichkeit, alle Informationen zu den Botentexten, die Ihnen und Ihren Abenteuervorbereitungen oder Spielsitzungen jegliche Spannung nehmen würde, herauszutrennen und den Spielern vorzuenthalten.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielrunden weiterhin viel Spaß beim Spiel!

### Timeline der Ereignisse im

#### Aventurischen Boten 121:

**Ende 1027 BF:** Bedeutende Zunahme von Werkaufträgen in der Werft von Al'Anfa

**28. Rahja 1028 BF:** Die *Goldene Legion* beginnt mit der Belagerung der Festung Eslamsberge  
**Namenlose Tage 1028 BF:** Der Kommandantin von Eslamsberge, Josmina von Bregelsaum, gelingt die Flucht aus der belagerten Burg.

**30. Praios 1029 BF:** Josmina von Bregelsaum bittet Kaiser Selindian Hal um Waffenhilfe. Der Kaiser lässt ein Heer ausheben.

**2. Rondra 1029 BF:** Seegefecht zwischen der *Sulman al'Nassori* und der Dämonenarche *Darbuqtah*

**18. Rondra 1029 BF:** Das almadanische Heer überquert die Gugella und erobert die Festung Cusimora bei Oberfels

**22. Rondra 1029 BF:** Unterfels fällt an die Almadaner

**29. Rodnra 1029 BF:** Die *Schlacht von Morte Folnor*. Katastrophale Niederlage der Almadaner. Marschall Folnor Sirensteen stirbt durch einen Pfeilschuss.

**Boron 1029:** Der Answinist Alwan von Unterallertissen-Rabenmund m.H. überfällt Handelszug in der Wildermark

**Anfang Boron 1029 BF:** Großer Stapellauf in Al'Anfa

**13. Hesinde 1029 BF:** Mysteriöse Walstrandung im Königreich Brabak

**13. Tsa 1029 BF:** Bekanntgabe der *Schule des Seienden Scheins zu Zorgan* über die Möglichkeit, dass Illusionen fortan auch durch magische Weise nicht mehr als solche erkannt werden können.

### Kampf um den Yaquirbruch,

#### Seite 1

##### Meisterinformationen:

Die Schlacht von Morte Folnor wird schon kurz nach ihrem Ende als Meilenstein betrachtet. Die eiserne Disziplin der horasischen Pikeniere fügt den Almadanern eine schmerzhaft Niederlage zu. Doch mit dem Tod des Marschalls Folnor Sirensteen hat Aventurien einen der größten Strategen verloren.

Die Entwicklung, die zur Schlacht geführt hat, können Sie im Kampagnenband *Hinter dem Thron* miterleben, die Auswirkungen werden im zweiten Teil der Kampagne, in *Masken der Macht* thematisiert. Die Situation Almadadas

wird im demnächst erscheinenden Regionalband *Herz des Reiches* näher beschrieben werden.

### Dämonischer Schiffbau

#### in Mendena, Seite 3

##### Meisterinformationen:

Die 'Lebende Werft' ist ein Prunkstück der mendenischen Handwerkskunst. Der Werftbesitzer, *Chim'dael Buchraieel*, martert in den Katakomben der Werft drei junge Dämonenarchen mit schweren Eisenketten und ätzenden Substanzen, damit sie absonderliche Auswüchse bilden, die dann abgesägt und beim Schiffbau verwendet werden.

Auf diese Weise kann er Hölzer in den absonderlichsten Formen und Beschaffenheiten herstellen und direkt verwenden – eine Revolution im Schiffbau.

Mehr über Mendena und die dämonische Werft finden Sie im Abenteuer *Der Unersättliche*. Außerdem sei auf den in Arbeit befindlichen Meeresband hingewiesen, der 2007 erscheinen wird und sich unter anderem mit der Seefahrt beschäftigt.

### Alles neu macht Tsa!, Seite 4

##### Meisterinformationen:

Wie dargelegt, rangen die großen Familien Weidens lange um die Krone der Sichelwacht und es gab so manchen Zwist, ehe die Herzogin Bunsenhold von Wolkenstein zum neuen Graf ernannte. Offiziell wird es später heißen, dass die Herzogin den ehemaligen Gaugrafen der Sichelwacht und langjährigen Pfalzgrafen Sichelgaus aufgrund seiner Erfahrung mit den Sichellanden belehnt hat.

Tatsächlich jedoch hat sich Bunsenhold die Grafenkrone schlicht gekauft! Durch jahrelange Steuerhinterziehungen im Amte des Gau- und später Pfalzgrafen war er zu einem der reichsten Männer Weidens geworden. So zog Bunsenhold Anfang Tsa, als das Wetter das Reisen erstmals wieder zuließ, mit einigen Wagen (beladen mit Dukaten und anderen Kostbarkeiten) nach Trallop, übergab diese der Herzogin und forderte im Gegenzug die Sichel-Krone.

Da Weidens Schatzkammern ebenso leer sind wie die des Reiches, ging Walpurga auf diesen Kuhhandel ein, gewiss, dass Bunsenhold mit seiner unnachgiebigen Härte durchaus in der Lage sein würde, die Sichellande zu befrie-

den. Man sich indes sicher sein, dass sich der neue Graf jeden Kreuzer, den er gezahlt hat, von den Sichelbaronen zurückholen wird – und einige seltsame Pläne verfolgt, die bisher im Dunklen liegen.

### Examinatio eines Prisma

#### Crystallinus, Seite 7

##### Meisterinformationen:

Bei dem von Ysilda Seehoff analysiertem Kristall handelt es sich um einen (beispielhaften!) Thesiskristall eines echsischen Kristallomanten (*MWW 70*). In dem Stein ist die Thesie eines CORPOFRIGO der Qualität 18 gespeichert. Der Stein ist über einen der vielen aventurischen Abenteurer in die Hände der Magistra gelangt. Ihre Entdeckung könnte sie nach weiteren Kristallen dieser Art suchen lassen – wobei sie natürlich die Hilfe weltgewandter Recken bestens gebrauchen kann.

### Die 50. Heilige Zwölfgöttertjoste zu Perricum, Seite 20

##### Meisterinformationen:

Gunter Donnerfaust von Greifenfels, der vormalige Heermeister, hatte sein Amt niedergelegt, nachdem er sich gezwungen sah, beim letzten Kampf an der Trollpförte Seite an Seite mit der Erzfrevlerin Lutisana von Perricum in die Schlacht zu reiten. Um diese Schmach und auch das erneute Entkommen der mit dem Kirchenbann belegten Frevlerin zu sühnen, machte er sich auf die Suche nach ihr und schwor nicht eher zu ruhen, bis dass sie gefasst oder tot sei.

(Zu den Ereignissen, die zu dieser Entwicklung führen, siehe die DSA-Abenteuer *Schlacht in den Wolken* und *Die Rückkehr des Kaisers*.)

Alle weiterführenden Informationen und Beschreibungen zur Heiligen Zwölfgöttertjoste und speziell zur 49. Heiligen Tjoste im Heerlager am Schlund sind im DSA-Abenteuer *Siebenstreich* auf den Seiten 10–11, 15–16, 60–69, 81 und 93 zu finden, ebenso die Sichtung des *Löwensterns* auf S. 85.

### Mythram Leuenschlag von Perricum

Der neue Heermeister des Schwertbundes wurde im Jahre 1002 BF in Wehrheim geboren. Er entstammt dem sogenannten Schwertadel, sein Vater war Offizier in der kaiserlichen Armee.

Im Alter von zwölf Jahren kam Mythram als Novize in den Rondra-Tempel zu Wehrheim, mit 17 empfing er in Perricum seine erste Weihe. Um seinen Ritterschlag entgegenzunehmen, fehlen ihm noch sieben Questen: Denn obwohl er bereits Dutzende Abenteuer bestanden hat, vertritt er sehr strenge Ansichten, welche seiner bestandenen Heldentaten als Questen im Namen der Göttin gelten sollen. Mythram hat einen ungestümen und oft eigensinnigen Charakter, und als seine größte Schwäche mag sich erweisen, dass er keine Furcht kennt. Sein Herz aber sitzt am rechten Fleck – und es schlägt für Rondra.

Mythram kämpfte in der *Schlacht auf den Valusanischen Weiden*, in der *Schlacht an der Trollspforte* und in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld*.

Haarfarbe: schwarz, Augenfarbe: grau, Größe: 1,82 Schritt, Leuenprankenmal auf der linken Wange.

## Nachtrag:

Im *Löwenkeller*, der vielgerühmten Schenke auf der Löwenburg zu Perricum, weiß man über den neuen Heermeister zu berichten, dass ihm das Leuenprankenmal, das jetzt seine Wange ziert, von Rondra für seine Frechheit gegenüber der Ritualwache während der Heiligen Tjoste zugefügt wurde. Und auch, dass der Abtmarschall Brin von Rhodenstein ein ebensolches Mal, jedoch an anderer Stelle, haben soll, weil er einstmals das kostbare Sennenschwert *Flammgard* zerbrach. Aber im *Löwenkeller* wird viel fabuliert, wenn der Abend lang ist ...

(Die dramatische Geschichte, warum Brin von Rhodenstein das Sennenschwert *Flammgard* zerbrach, wird im *Aventurischen Boten # 99* auf den Seiten 4–5 erzählt.)

## Gerüchte aus dem Guldland, Seite 25

### Meisterinformationen:

Zum besseren Verständnis schildern wir Ihnen an dieser Stelle die Hintergründe zu den einzelnen Meldungen. Nutzen Sie diese getrost zur Entwicklung eigener Szenarien; wir werden auch zukünftig bemüht sein, Ihnen so viel Gestaltungsspielraum wie möglich zu lassen, um im Rahmen myranischer Entwicklungen eigene Abenteuerideen stricken zu können.

**Handelskrieg:** Der Untergang des kerrishitischen Handelsschiffes ist mitnichten von den Kerrihitern erfunden worden, sondern hat sich tatsächlich zugetragen. Die Nähe des Schiffsverbandes des Optimatenhauses Rhidaman ist dabei jedoch nur ein unglücklicher Zufall, denn tatsächlich haben diese nichts damit zu tun gehabt. Urschae für den Untergang des Kerrishiterschiffes ist der Zusammenstoß mit einem nequanischen Demergator, der aufgrund technischer Probleme zum Auftauschen gezwungen war und letztlich die Kollision ver-

ursachte. Die vermeintliche Versenkung ihres Schiffes durch die Rhidaman führt in der Folge zu mehreren Angriffen auf Handelsschiffe, die den gesamten Archipel von Talaminas und Shindrabar noch ein wenig gefährlicher machen als er schon ist – insbesondere auf dem Seeweg. Das in diesen zum Teil kriegsartigen Auseinandersetzungen auch Nyamaunir, Shindrabarim und Piraten einen Teil vom Kuchen abhaben wollen, trägt zur Verwirrung noch bei, insbesondere wenn falsche Spuren ausgelegt werden.

Natürlich werden Ihre Helden die Konflikte nicht beenden können – doch je nach Herkunft und Verbindungen der Charaktere ergibt sich genügend (Spiel)Raum auf der einen oder anderen Seite.

Detaillierte Informationen zu den einzelnen Gruppierungen finden Sie im Band **Handelsfürsten & Wüstenkrieger**.

**Draydal-Vorstoß:** Seit etlichen Jahren schon steht das Imperium am Abgrund des Krieges, ohne die Gefahr wirklich ernst zu nehmen. Vor geraumer Zeit aber erhielten die Hohepriester des Schädelgottes Visionen von der Ankunft eines Auserwählten, der sie in ein neues Zeitalter führen soll – doch sie wissen nicht, wann und wo dieser in Erscheinung treten wird. Diese Eingebungen haben nun eine hektische Betriebsamkeit hervorgerufen, da man dem Auserwählten nicht als untätig erscheinen und die Zeit bis will. Tatsächlich wandelt dieser Auserwählte bereits auf Dere, hat allerdings sein Ziel Draydalán noch nicht erreicht und durchreist derzeit unerkannt das Imperium. Nähere Informationen zur Ankunft des Auserwählten finden Sie im **AB 119** (im Abenteuer **Hinter dem Horizont – Teil II**).

**Der Rachefeldzug:** Die Güter der Ahnen Alicantis par Kouramnions befinden sich vornehmlich auf halber Strecke zwischen der Zhirric-Wüste und den Grenzen zum Horasiat Demelion und sind auch tatsächliches Ziel des hochrangigen Optimaten. Für ihn ist die Rückeroberung des Familienbesitzes in erster Linie eine Frage persönlichen Prestiges, wengleich er die Hoffnung hegt, damit die Weichen für eine mögliche Rückeroberung Koromantias zu stellen, indem er durch seinen erfolgreichen Rachefeldzug die potentielle Machbarkeit einer solchen Militäration beweist. Seine Familie hat in den letzten Jahrzehnten ausreichende finanzielle wie auch technische und militärische Mittel (ein großes Waffenarsenal zur Ausrüstung einer großen Anzahl Kämpfer sowie mehrere Insektoper) beiseite geschafft, die ihm nun das nötige Polster für eine solche Aktion geben. Innerhalb des Hauses Kouramion steht man dem Vorhaben – das allerdings auch nicht an die große Glocke gehängt wird – skeptisch gegenüber, neigt jedoch zum Abwarten: Ein Erfolg Alicantis' könnte auch dem Ansehen des gesamten Hauses dienlich sein, derweil ein Mißerfolg in der imperialen Ober-

schicht kaum wahrgenommen werden würde. Letztlich wird Alicantis mit seinem Vorhaben Erfolg haben und die verlorenen Güter zurückgewinnen (und mit einigen Schwierigkeiten auch halten) können – doch bis dahin wird einige Zeit vergehen, deren Gestaltung wir in ihre meisterlichen Hände legen. Start und Ziel sind somit vorgegeben – den eigentlichen Weg hingegen können sie nach eigenem Gutdünken und Interessen Ihrer Heldengruppe gestalten.

## Liebe Leserin, liebe Leser!

Vielleicht haben Sie es schon auf der FanPro-Homepage oder an anderer Stelle gelesen: In jüngster Zeit hat es bei Fantasy Productions GmbH einige Veränderungen gegeben. Die wichtigste davon ist die neu etablierte Zusammenarbeit mit Universal Cards und Ulisses, die seit Mitte September den Großhandelsvertrieb für alle FanPro-Produkte übernommen haben, auch für DSA-Produkte.

Für FanPro hat dies, wie sich leicht vorstellen lässt, einige interne Änderungen und Umstrukturierungen zur Folge. Diese Maßnahmen hatten und haben leider auch Auswirkung auf andere Abläufe, denn es dauert einige Zeit, bis die neuen Strukturen wieder so rund und flüssig laufen, wie sie es vorher getan haben. Davon war auch die DSA-Redaktion betroffen, und so waren wir leider nicht in der Lage, den vorgesehenen Produktionsplan so einzuhalten, wie wir es gerne getan hätten. Bekanntlich gibt es immer wieder Gründe für Verschiebungen, aber im Lauf der letzten Jahre war es uns gelungen, immerhin den größten Teil der angekündigten Erscheinungsdaten einzuhalten. Dass das in den vergangenen Monaten nicht mehr so gut geklappt hat, tut uns Leid – und wir arbeiten fleißig daran, die gewohnte Kontinuität wieder zu erreichen, so dass Sie sich im gewohnten Rhythmus auf neue Publikationen freuen können.

Wie Sie sicherlich bemerkt haben, war auch der *Aventurische Bote* betroffen. Da wir keinen ausgedünnten 'Notboten' herausbringen wollten, haben wir uns kurzfristig entschieden, eine einmonatige 'Botenpause' einzulegen. Doch diese Pause ist vorbei, und von nun an können Sie sich wieder im gewohnten Zweimonats-Rhythmus auf die jeweils nächste Botenausgabe freuen.

Wir möchten uns bei Ihnen für das entstandene Durcheinander entschuldigen und bitten um Verständnis und ein wenig Geduld, bis auch im Abenteuer- und Hintergrundbereich alles wieder in den richtigen Tritt gekommen ist.

Mit aventurischen Grüßen

**Florian Don-Schauen**

Für die DSA-Chefredaktion und den Verlag

# RÜCKKEHR VOM HORIZONT

von Christoph Daether

Die nachfolgenden Ereignisse schließen direkt an das Szenario »Hinter dem Horizont« aus den Aventurischen Boten 118 – 120 an und schildern die Überfahrt der *Lamea*-Expedition über das Meer der Sieben Winde (myranisch 'Thalassion' genannt) und die Ankunft im heimatlichen Aventurien.

## ÜBERS MEER DER SIEBEN WINDE

Die Aussicht auf eine baldige Heimkehr nach Aventurien trägt an Bord allgemein zu einer etwas besseren Laune der Besatzung bei, als dies in den vergangenen Wochen, wenn nicht gar Monaten in der güldenländischen Fremde der Fall gewesen war. Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind (Vorräte und Wasser wurden schon in Raskjasgard an Bord genommen, es fallen also hauptsächlich letzte Ausbesserungen der *Lamea* an), hält Harika eine kurze Ansprache und schwört die Besatzung für die bevorstehende Überfahrt nochmals auf Zusammenhalt ein.

## DER SPRUNG MIT DEN INSELN

Mit dem gelben Oblisken lässt Harika die Inseln ins Meer der Sieben Winde reisen – nicht ohne zuvor einen längeren Disput mit Capitan Kugres ausfechten zu müssen, der lieber ins Perlenmeer und von dort aus zunächst Al'Anfa anlaufen möchte. Aufgrund der horasischen Übermacht (Harika, Haridiyon und Chetoba nebst dem größeren Teil der Mannschaft) beugt sich Kugres jedoch schließlich Harikas Befehlen. Details zur Limbusreise mit den Inseln finden Sie in **Reise zum Horizont**, Seite 60. Auch wenn der gelbe Obelisk zur Befreiung der Singenden Inseln aus dem Limbus 'verbraucht' wurde (siehe **AB 120**), stellt die Rückreise kein Problem dar. Harika kennt seit der Lokalisierung der Inseln im Hjäldinger Nordmeer alle fünf offenbar noch aktiven Sprungpunkte der Inseln und würde folglich von jedem Zielpunkt aus in die Heimat finden – und dass diese Inseln nicht aus dem Norden zurück in den Kobaltgrund vor Shindrabar springen, ist hinlänglich bekannt. Insofern ist die Rückreise ohne einen gelben Obelisken ein kleines Glücksspiel, was das Ziel angeht, im Großen und Ganzen jedoch kein wirkliches Problem. In diesem Falle muss die Expedition natürlich so lange auf den Inseln verbleiben, bis diese ihren Weg von selbst fortsetzen – und schließlich ihren nächsten Halt erreichen, der sich im Meer der Sieben Winde und damit exakt an der Stelle befindet, von wo der erste Sprung begann (siehe **Reise zum Horizont**, Seite 59 ff.).

## AM EFFERDWALL

Wenige Tage später erreicht die *Lamea* den Efferdwall. Tosende Wellen lassen den Wall zwar bedrohlich, aber keineswegs unüberwindlich erscheinen. Dennoch lässt Harika im Rahmen einer Andacht ein Fass Trinkwasser opfern, um Efferd gnädig zu stimmen. Die Überfahrt durch das Gebiet des Efferdwalls verläuft ohne Schwierigkeiten; eine zwischenzeitliche Be-



Kapitänin Harika von Bethana

gleitung durch eine Schule Delphine erstickt eventuelle Zweifel an Efferds Großzügigkeit.

## DIE WEITERE ÜBERFAHRT

Nach der Überwindung des Efferdwalls liegen noch rund zwei Monate Reisezeit vor der *Lamea*, die Sie im wesentlich frei gestalten können. Orientieren Sie sich dabei gegebenenfalls an den allgemeinen Seereise-Beschreibungen in **Reise zum Horizont** oder auch der kommenden Meeresspielhilfe.

Natürlich muss die *Lamea* dabei auch die auf der Hinreise durchquerten Meeresgebiete durchfahren, ebenso bleibt es Ihnen überlassen, ob der Insel Nagalosh noch einmal ein Besuch abgestattet wird. Da die Mannschaft aber ohnehin nicht mehr sehr groß ist, sollten die Vorräte auch bis zur Ankunft in Aventurien reichen.

Zwei weitere Ereignisse sollten Sie zu beliebiger Zeit (spätesten aber eine Woche vor Erreichen der Heimat) einstreuen:

## GEHEIMNISVOLLE LADUNG

In einem geeigneten Augenblick – notfalls lässt Harika die Spielercharaktere zu sich rufen – eröffnet sie den Helden, dass sich im Bauch des Schiffes einiges an myranischen Handels-

gütern befindet. Neben Gewürzen und anderen wertvollen Handelswaren befinden sich darunter auch zwei Kisten mit Endurium, das Harika während der Reise 'auf die ein oder andere Art' erwerben konnte, sowie eine geringe Menge xarxarischer Optrilith. Sie fürchtet, dass Kugres bei passender Gelegenheit versuchen könnte, einen Teil dieser Ladung beiseite zu schaffen, wenn man Aventurien erreicht, damit auch Al'Anfa nicht mit leeren Händen heimkehrt.

Lediglich Haridiyon und Bramstetter wissen in vollem Umfang vom Inhalt der Kisten; Chetoba und Kugres wissen nur von wertvollen Gütern. Harika nimmt den Helden das Versprechen ab, dafür Sorge zu tragen, dass diese Ladung nicht abhanden kommt, wenn die *Lamea* sicherlich nicht gänzlich unbemerkt aus dem Güldenland zurückkehrt.

## HARIKAS WURZELN

Nach den Ereignissen in Raskjasgard wird Harika immer nachdenklicher. Der Grund dafür sind ihre lange verdrängten thorwalschen Wurzeln. Sollten die Helden sie auf ihre nachdenkliche Miene ansprechen, wird sie ihnen dies auch im Vertrauen erklären; die Begegnung mit ihrem Urahn Cronmar hat sie merklich mitgenommen.

Tatsächlich hat sie sich vorgenommen, nach der Rückkehr selbst nach Thorwal zu reisen und Hetmann Tronde das Wenige zu berichten, was man von der Thorwaler Expedition Asleif 'Foggwulf' Phileassons weiß.

## HEIMKEHR

Nach langen Tagen auf See erfolgt schließlich der erlösende Ausruf vom Ausguck: "Land in Sicht!" Tatsächlich kann die gesamte Besatzung wenig später eine Küste am Horizont ausmachen. Kugres bringt derweil wieder eine Weiterreise nach Al'Anfa ins Gespräch, was zu einem Streit zwischen dem Capitan und den Horasiern, allen voran Chetoba, führt. Harika wirft schließlich ihre gesamte Autorität in die Waagschale und droht damit, die beiden Streithähne unter Deck zu inhaftieren, bis man die Zyklopininseln erreicht.

## HARIKAS TOD

Als die Inseln deutlicher zu erkennen sind und man sicher ist, dass es sich um die Zyklopininseln handelt, lässt Harika eine Dankandacht zu Ehren Efferds abhalten. Am Ende dieser Andacht jedoch sackt Harika plötzlich zusammen. Mühsam hält sie sich an der Reeling fest, bevor sie mit starrem Blick auf das Deck gleitet. Die Admiralin ist im Angesicht der Heimat zu Boron gefahren. Die Helden können nur

noch ihren Tod feststellen, Wiederbelebungsversuche bleiben erfolglos.

Als Harika Hinscheiden unwiederbringlich feststeht, nutzt Konteradmiral Rubec von Chetoba die Gunst der Stunde und befiehlt dem horasischen Teil der Besatzung, Kugres und die übrigen Al'Anfaner gefangenzusetzen. Diese sind so überrascht, dass die ersten bereits überwunden sind, ehe sich Widerstand regt. Die übrigen sind ohnehin weit in der Unterzahl und geben schließlich zähneknirschend klein bei.

Chetoba wirft Kugres, der lautstark eine Erklärung fordert, lapidar 'Verdacht auf Mord an der Admiralin durch al'anfanische Hand' vor. Falls die Helden den Leichnam untersuchen, finden sie jedoch keine erkennbaren Spuren von Fremdeinwirkung. Chetobas Befehl bleibt jedoch bestehen, und die Al'Anfaner müssen auch weiterhin unter Deck in Arrest ausharren. Neben den Helden weiß auch Haridiyon von Harikas Gedanken bezüglich ihrer thorsalschen Herkunft. Er ordnet schließlich eine Seebestattung der Admiralin nach thorsalscher Sitte an, sehr zum Missfallen Chetobas und einiger Besatzungsmitglieder. Bramstetter und die Helden unterstützen jedoch diesen Vorschlag, so dass Harikas Leichnam wenig später in einem brennenden Beiboot der See übergeben wird.

## ANKUNFT IN TEREMON

Am frühen Abend läuft die *Lamea* schließlich in den Hafen von Teremon ein. Ein Hafenbediensteter weist dem Schiff mit lautem Rufen einen Liegeplatz zu, derweil Schauerleute und Mannschaften anderer Schiffe neugierig herüberschauen. Bald darauf ist die *Lamea* sicher festgemacht, Planken werden angelegt, und Chetoba betritt als erster der Mannschaft wieder heimatliche Gefilde. Zuvor jedoch verdonnert er die Mannschaft zum Schweigen; um keine Unruhe zu schüren, will er Name und Herkunft des Schiffes zunächst nicht an die große Glocke hängen.

Nachdem Chetoba durch den Hafenmeister eine entsprechende Nachricht zum herzoglichen Palast bringen lässt, marschiert wenig

später schließlich ein ganzes Banner herzoglicher Garde auf dem Kai auf, nahezu eine Willkommensparade. Flankiert von einigen Bewaffneten tritt Herzog Cosseira auf Chetoba zu und begrüßt diesen mit den Worten: "Willkommen daheim! Seid meine Gäste und folgt mir auf die herzogliche Feste! Kommt erst einmal mit mir; um eure persönlichen Dinge könnt ihr euch später kümmern."

Nach dem Weg durch die abendliche Stadt – in der es recht ruhig zugeht – erreicht der Zug die herzogliche Feste. Doch kaum dass die Tore hinter der Lamea-Besatzung geschlossen wurden, erschallt ein lauter Ruf Herzog Cosseiras: "Nehmt sie fest! Alle!"

## DES HERZOGS GÄSTE

Noch bevor diese Worte von Chetoba, den Helden und dem Rest der Mannschaft richtig verarbeitet werden können, umstellen die Gardisten und weitere bewaffnete Herzöglige die Besatzungsmitglieder und entwaffnen sie. Die meisten Seefahrer sind viel zu verduzt, um reagieren zu können, und daher schnell überwunden. Auch den Helden sollte klar werden, dass sie kaum eine Chance haben, sich den Weg freizukämpfen.

Es bleibt ihnen angesichts der Übermacht nichts anderes übrig, als klein beizugeben und die Waffen zu strecken. Wenig später finden sich die Helden schließlich in den Kerkern der herzoglichen Feste zu Teremon wieder – wie es scheint, ist in der Heimat so manches nicht mehr, wie es einmal war ...

Mit dieser überraschenden Wende endet die – irdisch wie aventurisch – sechsjährige Fahrt der *Lamea*. Die Rückkehr der Expedition wird Folgen für das Horasreich haben – und ihre Helden können an diesen Ereignissen teilhaben. Das in Kürze erscheinende Abenteuer **Masken der Macht** (Band II der **Königsmacher-Kampagne**) bietet Ihnen die Möglichkeit, mit den just aus dem Guldland zurückgekehrten Helden nahtlos in die aktuellen Ereignisse der **Königsmacher-Kampagne** einzusteigen.

Aus Spannungsgründen wollen wir an dieser Stelle jedoch keine weiteren Details preisgeben.

## ZU GÜTER LETZT

Für das Bestehen der abenteuerlichen Reise haben sich Ihre Helden eine Summe von **1.000 AP** redlich verdient. Auch für die bisherigen Teile der Kampagne sei der Lohn der Mühen an dieser Stelle nachgereicht: Für die erfolgreiche Befreiung Chetobas gibt es **250 AP**, ebenso für den Raub des Goldenen Brajansfalcken von Iolon. **400 AP** gibt es für das Überstehen der Vereinigung der Nächte, weitere **50 AP** für geschickten Einsatz der Falkentränen. Cronmars Befreiung ist ebenfalls **250 AP** wert, weitere **500 AP** gibt es für die Eroberung der Singenden Inseln. Besondere Einfälle etc. können wie üblich mit weiteren AP belohnt werden. Daneben haben die Helden etliche **Spezielle Erfahrungen** gemacht, insbesondere in *Götter/Kulte*, *Magiekunde* und *myranischer Geschichte*; nicht zu vergessen auch Kampf- und Seefahrtstalenten.

Sollten Sie die **Königsmacher-Kampagne** nicht spielen wollen, so lassen Sie Ihre Helden der Verhaftung entgehen und auf eigene Faust aufs aventurische Festland zurückkehren. Doch ganz gleich, wie Sie sich entscheiden: Die Reise ist vorbei, die Helden haben endlich wieder aventurischen Boden unter den Füßen.

Und hier warten weitere Abenteuer: Schließlich muss noch die Kunde vom Schicksal der Expedition Phileassons nach Thorwal zu Hetmann Tronde gebracht werden – eine Reise, die die Helden durch ein Aventurien führt, das sich seit ihrer Abreise merklich verändert hat.

Dank sei an dieser Stelle Frank Bartels, Tom Finn, Daniela Knor, Stefan Küppers, Jörg Radatz, Thomas Römer und Michael Wuttke gesagt, die die *Lamea* auf ihrer Fahrt **Hinter dem Horizont** mit Ideen und Anregungen begleitet haben.

Anzeige

## LARP AVENTURISCH -PROJEKT

Nostria V – Die Eroberung

01. – 03.06.2007

Burg Bilstein, 57368 Lennestadt

Nun steht Kunibald mit seinen Gefolgsleuten vor dieser finsternen Burg, hinter deren Mauern sich sein größter Feind verschanzt.

Werden die aufrechten Streiter und Streiterinnen es schaffen, diese hohen, dicken Mauern zu überwinden?

Und was haben diese Vorahnungen der Seher zu bedeuten? Und wie reagiert das Böse auf diese Bedrohung?

Infos & Anmeldung unter [www.aventurien-larp.de](http://www.aventurien-larp.de).

10 % Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!

# UNTER DER KAPUTE DER GLATTHÄUTE

– DIE ORKSKLAVEN VON HARTSTEEN –

Eine Spielhilfe von Elias Moussa

Mit Dank an Johannes Hegel, Volker Wenzheimer und Anton Weste

»Purer Wahwitz, ja Irrsinn, wenn Ihr mich fragt. Lehrtens uns nicht bereits die Albernier, dass Orks sich nicht als Sklaven halten lassen?«

—Garether Handwerker, neuzeitlich

»Aber Euer Hochwohlgeboren, ich versichere Euch, dass wir alles im Griff haben. Wie Ihr selbst wisst, dienen uns diese Schwarzpelze bereits seit einigen Götterläufen, ohne größere Zwischenfälle. Bedenkt, auch Eure herrschaftliche Burg hat schwere Schäden davongetragen, der Ork aber ist kräftig und ausdauernd, so dass der Wiederaufbau zügig vorangehen wird, während Ihr gleichzeitig Eure starken und gesunden Untertanen in den Heerbann eingliedern könnt. (...)«

—aus einem Gespräch zwischen dem Hartsteener Ratsmeisters Adhemar von Hartsteen-Beisweil und Graf Luidor von Hartsteen, 1029 BF

## EINLEITUNG

Auch wenn es meist die kriegerischen Orks waren, die Menschen in die Sklaverei verschleppten, so hielten sich zu verschiedenen Zeiten in verschiedenen Gegenden Aventuriens auch die Menschen Schwarzpelze als Sklaven. Besonders zur Zeit der Besiedlung des aventurischen Nordwestens wurden massiv Orksklaven eingesetzt, um die Äcker ihrer menschlichen Herren zu bestellen oder den Bau von wuchtigen Grenzfestungen voranzutreiben.

Dies gipfelte jedoch im Jahre 706 v.BF in einem Orkaufstand, der zahlreiche Siedler das Leben kostete und bei dem ganze Städte durch die aufgebrachten Sklaven zerstört wurden. Erst eine Karmesin-Seuche, die die Orks wie Fliegen dahintraffte, setzte dem Schrecken ein Ende (siehe auch **Am Großen Fluss**, Seite 11f.).

Seither hüteten sich die Menschen davor, Schwarzpelze zu versklaven. Stattdessen knüpfte man gefangene Orks ohne viel Federlesens am nächstbesten Baum auf. Auch später führten die schlechten Erfahrungen aus der Geschichte wie auch die generelle Abneigung gegenüber den Orks dazu, dass Schwarzpelze nur in Einzelfällen – etwa von besonders verschrobenen oder despotischen Adligen im entlegendsten Norden – als Sklaven gehalten wurden.

In jüngster Zeit jedoch zeichnet sich, zumindest in einigen Teilen des Mittelreiches, ein Wandel ab.

Der **Zweite Orkensturm (1010–1012)**, bei der die orkische Streitmacht erst vor den Toren Gareths aufgehalten werden konnte, und die Bildung der Wildermark (1029) führten dazu, dass in einigen Gegenden

Garetiens und Greifenfurts dieser Brauch mehr und mehr Anhänger findet. Bisher hat jedoch noch jede Art von Zusammenleben zwischen Orks und Menschen zu Spannungen geführt ...

## DAS SKLAVEN-VERBOT

Im Jahre 185 erließ Kaiser Gerbald ein Gesetz, das "jegliches Halten oder Handeln mit Menschen als Sklaven" verbot. Dieses Verbot gilt im Mittelreich noch immer und ist durch weitere Gesetzeswerke auch auf Zwerge oder Elfen anwendbar. Sowohl Orks als auch Goblins werden von ihm jedoch ausgenommen, spricht man diesen Völkern doch jegliche Kultur ab.

## SILKWIESEN: EIN ORKISCHES SKLAVENLAGER

### GESCHICHTE

Als Vorhut seines Heerzuges ließ der gefürchtete Schwarze Marschall Sadrak Whasoi 1010 zwei Orksippen der Olochtai im Reichsforst ansiedeln, so dass sich diese bereits mit der Umgebung vertraut machen konnten (siehe **Das Jahr des Greifen II**, S. 9). Diese Sippen vergrößerten sich trotz mehrerer Versuche, die Schwarzpelze aus dem Reichsforst zu vertreiben. Einige Orks, darunter auch Frauen und Kinder, gerieten bei solchen Aktionen in menschliche Gefangenschaft und wurden zusammen mit Überlebenden der **Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen (1./2. Phex 1010)** bei der garetischen Stadt **Hartsteen** zusammengepfercht und vom Stadtrat als Sklaven für besonders schwere Knochenarbeiten eingesetzt.

### VOM SCHWARZPELZ

»Von den Kasten der Schwarzpelze muss ich dir ja nicht mehr erzählen, das weißt du mittlerweile: Grishik sind die Bauern, Drasdech die Handwerker, Khurkach die Krieger und Jäger, Okwach die besten Krieger und Jäger und die Harodraks sind das herrschende Zweigespann aus Häuptling und Schamane. Daneben existieren noch die Ergoch, die Sklaven und die Yurach, die Ausgestoßenen.

Dass sich die feinen garethischen Pfeffersäcke hinter ihrer sicheren Mauer immer noch nur von dem Schwarzpelz oder dem Ork fürchten ...

Dabei wissen wir doch längst, dass sich die Schwarzpelze in verschiedene Stämme und Sippen aufteilen. Da wären die Orichai, der größte Stammesverband, deren einzelne Sippen aber so voneinander verschieden sind wie ein Thorwaler

von einem Novadi. Nein Alrik, von denen werde ich dir ein anderes Mal erzählen. Die Zholochai mit ihrem tiefschwarzen Fell sind gefährliche Krieger und gute Jäger, welche mit besonderer Inbrunst ihrem barbarischen Stiergott auffallen wollen. Hüte dich vor ihrem Arbach, dem gekrümmten Säbel, dem ich diese Narbe am Arm zu verdanken habe. Vor den Kriegern der Truanzhai musst du weniger befürchten, hüte dich aber vor ihren Schamanen, welche über wirbelnde Luftdämonen gebieten können. Und sollten wir jemals einem Trupp von Olochtai-Kriegern begegnen, halte dich in meiner Nähe auf. Wildere und blutigere Orks wirst du keine kennen lernen, selbst ihre Artgenossen halten sie für Barbaren. Die meisten orkischen Waffen kommen aus den Schmieden der Korogai, während in den Sümpfen des Orklandes die braunfelligen Mokolash hausen. Da sie ihre Sümpfe fast nie verlassen, wirst du wohl kaum je einen zu Gesicht bekommen, dort sollen sie aber mit finsternen Echsenwesen ... Rondradonnocheinmal, opferst du etwa Boron? (...) So, während du jetzt deine Waffen pflegst, spitze deine Ohren: Die listigen Tscharschai würden einem Goblin jede Ehre machen, sie sollen sogar im Stande sein, mit ihrem Diebesgut zu handeln. Sollte dich jemals jemand fragen, wer den Tod deiner Mutter auf dem Gewissen hat, dann kannst du antworten, dass es ein dreckiger Tordochai war, welche die gefürchtesten Krieger in ihren Reihen wussten. Zum Glück fielen die meisten während den letzten Kriegen. Ein Vetter erzählte mir auch von den Shurachai, Orks mit weißen Fellen, welche im hohen Norden im Schnee leben sollen. Besagter Vetter spricht dem Balioher Bärenod aber auch mehr zu, als gesund ist (...)«

—Avon von Nordfels, Weidener Ritter, bei der Unterweisung seines Knappen

### DAS LAGER

In der Reichsstadt Hartsteen, am Rande der Wildermark gelegen, bestimmen angeheuerte Söldner, durchreisende Abenteurer, feilschende Waffenhändler, zwielichtige Gestalten, in Ketten schuftende Orks und gut betuchte Bürger das Stadtbild. Nicht weit von der Stadt entfernt befindet sich ein gut bewachtes Lager mit gefangenen Orks. **Silkwiesen** wurde der von hölzernen Pfählen umzäunte Ort vor den Stadtmauern getauft, in Erinnerung an die Schlacht vor den Toren Gareths.

Das schwere Zugangstor wird stets von sechs gut bewaffneten Söldnern bewacht, die jedem den Zutritt verwehren, der nicht über ein Legitimationsschreiben des Ratsmeisters verfügt. Morgens und abends fah-

ren die schwer bewachten Holzwagen in das Lager, um die Sklaven für ihr Tagwerk zu holen bzw. wieder im Lager abzuliefern. Allein schäbige Hütten aus morschem Holz bieten ihnen rudimentären Schutz vor dem Wetter.

## DIE HARTSTEENER UND 'IHRE' SKLAVEN

Die Sklaven gehören der Stadt und dem Rat von Hartsteen. Man ist stolz darauf, einen anderen Weg gefunden zu haben, dem Schwarzpelz all den Schrecken und das Leid heimzuzahlen, das er über das Mittelreich brachte, als ihn zu töten oder zu vertreiben. Tod wäre eine Erlösung für die Orks, eine Vertreibung würde nur bedeuten, dass wenige Götterläufe später für jeden vertriebenen Schwarzpelz drei weitere kommen.

Statt dessen legt man sie in Ketten und lässt sie schwere Arbeiten verrichten, wie etwa der Wiederaufbau der Grafenburg Natterndorn und weiterer vom Krieg versehrten Gebäude und Straßen.

Aber auch der mächtige Blasebalg der örtlichen Waffenschmiede wird von Schwarzpelzen bedient und die Kohle von den Köhlereien in die Stadt geschleppt. Hin und wieder lässt man die Orks auch in blutigen Schaukämpfen gegeneinander antreten, wie andernorts Hunde oder Hähne. Die Zuschauer, die das Spektakel betrachten dürfen, sind stets handverlesen und erscheinen oft verummummt. Jeder von ihnen hat seine eigenen Gründe für seine Anwesenheit: Da wäre der Vater, der seine ganze Familie während des Orkensturms verlor und sich an dem Anblick sterbender Orks nicht satt sehen kann oder die Kauffrau, die auf reiche Wettgewinne hofft.

Die Hartsteener lassen ihre Sklaven nicht verhungern und kümmern sich auch sonst um ihr leibliches Wohl; hin und wieder schickt man sogar einen Heiler hin, der die Gesundheit der Orks überprüfen soll. So möchte man verhindern, dass zum Beispiel für den Menschen harmlose Kinderkrankheiten wie Karmesin die ansonsten sehr robusten Orks dahinraffen.

Unter den jugendlichen Hartsteenern gilt es als besondere Mutprobe, sich des Nachts in das Lager einzuschleichen und einem

schlafenden Ork ein schwarzes Fellhaar zu stehlen – ein gefährliches Unterfangen, und es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis die ersten verzweifelten Eltern Reisende anheuern, ihr vermisstes Kind zu suchen.

## DAS LEBEN DER ORKISCHEN SKLAVEN

Den in dem Lager zusammen gepfercht lebenden Orks ist die Sklaverei gut bekannt, zwingt ihr Volk selbst doch seit alters her unterlegene Artgenossen, Goblins, Zwerge oder Menschen, Kriegsgefangene oder gan-



So fügten sich die meisten Sklaven nach einer gewissen Zeit in ihr Schicksal und gewöhnten sich an das Leben in der neuen Sippe, das sich für manche von ihnen gar nicht sehr von ihrem früheren Leben unterschied. Die erbittert geführten Machtkämpfe, die immer wieder aufflammten und von den Aufsehern strengstens beobachtet oder gar gelenkt wurden, haben zu einer für Orks typischen Rangordnung geführt – dem Recht des Stärkeren. Frühere Stammes- oder Kastenzugehörigkeiten zählen nichts mehr, und einigen Orkfrauen gelang es gar, eine für orkische Verhältnisse ungewöhnlich hohe Stellung einzunehmen.

## WICHTIGE PERSONEN

*Sharkak*, ein alter, geissener Krieger, konnte sich als **Häuptling** durchsetzen, muss seine Position aber bei jedem neu ankommenden Sklaven aufs Neue verteidigen. Obwohl sie nie die Ausbildung zur

ze Sippen, unter seine harte Knute. Nichtsdestotrotz war es für sie zuerst ungewohnt, von Glatthäuten versklavt zu werden: Ihre Schamanen, die die Chroniken hüten, haben es vor den Sippenangehörigen stets geheimgehalten, dass auch Orks bereits von Menschen, ja sogar von Zwergen versklavt wurden, wie es etwa einst in den geheimnisumwobenen Minen Umrazims geschah (siehe **Angroschs Kinder**, S.16).

In den ersten Tagen ihrer Gefangenschaft versuchten viele eine Flucht, doch nur den wenigsten gelang sie. Insbesondere *Khurkach*, die lieber einen ehrenvollen Tod gestorben wären, und *Ergoch*, die eine Chance witterten, aus ihrer Kaste auszubrechen, bereiteten den Hartsteenern große Probleme.

Nach ihrer vom Kampf und Kräfteressen geprägten Weltsicht konnten sie sich jedoch nur aus dieser Situation befreien, ohne zu *Yurachs* zu werden, indem sie ein Mitglied der sie unterdrückenden Kasten besiegten, also ihre Wächter oder die Sklavenaufseher. Bei diesen handelte es sich aber wohlweislich um abgebrühte, rücksichtslose und gut bewaffnete Söldner, die ein leichtes Spiel mit den erschöpften und waffenlosen Schwarzpelzen hatten.

Schamanin genossen hat, wird *Rotaug* als *Tairach*-Priesterin von ihren Artgenossen akzeptiert – eine Position, die sich die Magiedilettantin durch ihre Wildheit und ihren Blutdurst errungen hat. In ihren roten Augen blitzt der Wahnsinn, und jeder Ork geht ihr aus dem Weg, wenn sie mit blutverschmierten Hauern durch das Lager stolziert, hinter sich die zerfetzte Leiche eines Orkjungen zurücklassend.

Der junge *Gharz* will sich seinem Schicksal nicht fügen und gräbt heimlich an einem Tunnel, der ihm den Weg in die Freiheit weisen soll. Sein größter Wunsch ist es, sich der Bande *Tairon Blutauges* anzuschließen (siehe weiter unten) und die verhassten Glatthäute das Fürchten zu lehren. Einen ganz anderen Weg geht *Mohork*, ein *Drasdech* der *Truanzhai*. Er versucht sich mit den Glatthäuten gut zu stellen und sich für sie unverzichtbar zu machen – unter anderem dadurch, dass er Flucht- oder Aufstandspläne seiner Mitgefangenen an den Wachhauptmann *Wallbord* verrät. Dieser, so behaupten böse Zungen, wäre orkischen Frauen nicht abgeneigt – da er so hässlich ist, dass er selbst mit Gold keine Dirne für sich gewinnen könne.

## KONFLIKTE UND GEFAHREN

Die Hartsteener Bevölkerung hat sich an den Anblick der Orksklaven gewöhnt. Dass die Orks ein 'Kulturvolk' sind, ist jedoch noch lange nicht in den Kopf der meist einfach gestrickten Bürger vorgedrungen. Trotzdem zuckt der eine oder andere noch zusammen, wenn sich die Blicke von Schwarzpelz und Mensch kreuzen. Es gibt kaum einen, der nicht einen Verwandten oder Freund an die Orks verloren oder zumindest Schauergeschichten über ihre Taten gehört hat.

Da die Orks beim Wiederaufbau gute Arbeit leisten, gibt es nur wenig Widerstand gegen ihre Präsenz, bieten doch nur starke Mauern Schutz vor den Kriegsherren der Wildermark oder den Heerhaufen einer der beiden streitenden Grafen. Diese Fehde um die Grafenkrone Hartsteens teilt die Bevölkerung der Grafschaft in zwei Lager (siehe die Spielhilfe **Herz des Reiches** und **AB 108**).

Der Widerstandswille vieler Schwarzpelze, von denen ein beachtlicher Teil bereits in diese Sklaverei hineingeboren wurde, ist gebrochen, weshalb die Wahrscheinlichkeit eines Aufstands nach historischem Beispiel eher gering ist – auch wenn dieser letztlich nicht wirklich ausgeschlossen werden kann.

## TAIIRON BLUTAUGE UND SEINE BANDE

Im Zentrum der Grafschaft Hartsteen erheben sich die Höhenzüge des Feidewalds, in dessen Innern, im undurchdringlichen Dickicht, die Räuberbande rund um den alten Tordochai-Krieger Tairon Blutaugauge ihr Lager aufgeschlagen hat. Von hier aus starten sie ihre blutigen Raubzüge.

Bei den Mitgliedern der Bande handelt es sich ausnahmslos um entflozene oder befreite Orksklaven, die untereinander einen gewohnten rauen und harten Umgang pflegen. Alle wissen um den Umstand, dass sie auch für ihre Artgenossen im Orkland als einfache Yurach gelten und alleine wohl früher oder später den Menschen in die Hände fallen würden. Gefangene werden ins Lager gebracht, ihnen blüht ein grausames Schicksal als Opfer für die *Kupferfälle*, Wasserfälle, welche im Abendlicht rötlich schimmern.

Obwohl die Bande in der Gegend bereits recht bekannt ist, konnte sich bisher noch kein Adliger zu einer großen Jagd auf die Orkbande entschließen. Allein die Orkjägergilde Gareths (siehe weiter unten) hat sich auf ihre Spur geheftet. Doch für eine erfolgreiche Jagd auf die Schwarzpelze könnte es eines Tages zu spät sein – dann, wenn das große Vorhaben Tairons gelingt: die Befreiung sämtlicher Orksklaven in Hartsteen.

## TAIRON BLUTAUGE,

### ORKISCHER RÄUBERHÄUPTLING

Die Jahre des Kämpfens und der Sklaverei haben dem Körper des für einen Ork recht kleinen Tairon stark zugesetzt; zahlreiche entzündete und schlecht verheilte Narben zieren seinen verfilzten schwarzen Pelz. Seinen Namen verdankt er dem eiternden und blutenden rechten Auge, einer niemals verheilenden Wunde.

Tairon hatte gerade sein Mannbarkeitsritual bestanden, als er sich dem Heer des Schwarzen Marschalls anschloss, um das Mittelreich heimzusuchen. Während dieses Zweiten Orkensturms nahm er an fast allen größeren Schlachten teil und fiel vor allem wegen seiner Gerissenheit auf. In dem wilden Stamm der Tordochai, dem er angehörte, war er deswegen nicht sehr angesehen – doch letztlich rettet ihm genau dies das Leben, als sein Stamm bei der Schlacht auf den Silkwiesen unterging. Wie viele andere Überlebende wurde er versklavt und musste die niedersten und härtesten Arbeiten ausrichten. Vom Hass auf die Glathäute am Leben erhalten, gelang ihm und anderen orkischen Sklaven schlussendlich die Flucht.

**Verwendung im Spiel:** ein exotischer Räuberhauptmann, der sich selbst als Freiheitskämpfer der unterdrückten Orks sieht und die chaotische Lage in Hartsteen auszunutzen weiß. Bei der Ausführung seiner Pläne geht Tairon nicht unnötig grausam vor, und er überlegt sich stets Alternativen, wie man mit weniger Aufwand ans gleiche Ziel gelangen könnte.

## DIE ORKJÄGERGILDE VON GARETH

Bereits vor dem Orkensturm existierte die Orkjägergilde, die vornehmlich in und um Havena aktiv war. Zwischenzeitlich auf Drängen Fürst Cuanus ui Bennain aufgelöst, rief die alte Gildenmeisterin *Junivera von Perricum* die Gilde in Gareth wieder ins Leben, da sich die Übergriffe orkischer Wegelagerer erneut häuften.

In der Gildenhalle kann man einzelne Kopfgeldjäger der knapp ein Dutzend Mitglieder zählende Gilde anheuern, die Orks jagen – um sie zu töten und aus dem Pelz allerlei grausige Trophäen zu basteln oder sie lebend dem Hartsteener Stadtrat zu verkaufen.

An Aufträgen mangelt es der Gilde mittlerweile nicht mehr, dafür an Mitgliedern, die gewillt sind, diese gefährlichen Aufgaben zu übernehmen.

Trotz einiger Versuche gelang es *Junivera* und ihren Kopfgeldjägern bislang nicht, den umtriebigen Blutaugauge zu fangen, obwohl ein stattliches Kopfgeld von 100 Dukaten auf ihn ausgesetzt ist.

## WEITERE

### ORKSKLAVENLAGER

Naturgemäß ist die Zahl jener, die sich überhaupt Orks als Sklaven halten, sehr klein. Um nicht den Zorn von Untertanen, Mitadligen und Kirchen auf sich zu ziehen, versucht man einen solchen Umstand auch so geheim wie möglich zu halten. Hartsteen bildet da eine Ausnahme. Die Gerüchte häufen sich jedoch, dass ein Greifenfurter Baron im Finsterkamm an einem geheimem Ort eine Arena unterhält, in der er nicht nur Schwarzpelze in blutigen Schaukämpfen gegeneinander antreten lässt, sondern auch Menschen gegen Orks kämpfen können, ohne sich Sorgen um den Sieg machen zu müssen. Die gleichen Zungen behaupten aber auch, jener Baron würde dem wilden Stiergott Brazoragh huldigen oder gar ein Diener des Namenlosen sein ...

### EHEMALIGER ORKSKLAVE ALS HELD

Um einem orkischen Helden das Spiel in den Randgebieten der Menschenreiche oder als Mitglied einer gemischten Gruppe zu erleichtern, könnte man ihm eine Vergangenheit als Menschensklave mit auf den Weg geben. Als geflohener Sklave sitzt ihm in Gareth und der Wildermark die Orkjägergilde im Nacken, während Tairon Blutaugauge versucht, ihn von seinen menschlichen Begleitern zu 'befreien' und für seine Sache zu gewinnen.

Zutiefst brazoraghläubig (oder zumindest dessen Prinzipien hochhaltend) wird ein solcher Held stets versuchen, sich und anderen die eigene Stärke zu beweisen, um sich nicht noch einmal in der Rolle des Unterlegenen wiederzufinden. Seinen Artgenossen im Orkland tritt er mit einer gewissen Naivität gegenüber, kennt er doch viele essentielle Traditionen und Bräuche seines eigenen Volkes nur bruchstückhaft oder gar nicht. Solcherart entfremdet, wird er die Gesellschaft von ähnlichen Randmitgliedern suchen (wie z.B. Holberker oder auch Halbelfen) und davon träumen, einst eine eigene Sippe zu gründen und eine richtige Heimat zu finden.

Für einen Helden mit diesem Hintergrund gelten die gleichen Beschränkungen und Hinweise wie für jeden anderen orkischen Charakter (**AH 121f**): Schwarzpelze werden in weiten Teilen des Mittelreichs immer noch gehasst und unerbittlich verfolgt. Im Gegensatz zu seinen Artgenossen ist ein ehemaliger Orksklave aber anpassungsfähiger und bewegt sich sicherer unter Glathäuten. Je nach Hintergrund mag er dabei von dunklen Rachegelesten oder Anpassungsanstrengungen getrieben werden.

# ZOLL UND WEGEGELD

VOM REISEN IM MITTELREICH

Ein Hintergrundartikel von Tina Hagner

»Nur Pfaffen und Pilger geben keinen Zoll.«  
—Sprichwort aus Albenhus

In den guten alten Zeiten, als Kaiser Reto regierte und das Mittelreich stark und sicher war, befanden sich an seinen weiten Grenzen, wie auch an jenen der Provinzen, die allbekanntesten Zollhäuschen. Dort stand sich üblicherweise ein gelangweilter Büttel die Beine in den Bauch, und über dem Häuschen flatterte ein Wimpel in den Farben des Grund- oder Landherrn lustig im Wind. Dem Grundherrn sind die Zölle eine wichtige Einnahme, über die er wohl wacht. Den Händlern und Reisenden aber ist dieser Obolus verhasst – und gar zu gerne umgehen sie ihn. Nach dem Unheil, das das Kaiserreich im Jahr 1028 BF erschütterte, sucht man nun in vielen Teilen der Wildermark, aber auch an den Grenzen von Weiden und Tobrien, ja selbst im Garetischen, Greifenfürtschen und im nördlichen Koscher Land die Zollhäuschen vergebens. Doch auch die Händler bleiben nun häufig aus: In unruhigen Zeiten wie diesen lässt sich auch mit Luxuswaren nur noch schwerlich Geld verdienen, und angesichts der immer zahlreicheren Raubritterburgen und Strauchdiebesbanden schrecken die meisten Händler vor langen Transportwegen durch die wilden Grenzgebiete des Reiches zurück.

Im Rest des Reiches jedoch – vornehmlich in Almada, den Nordmarken, dem südlichen Kosch und in den ruhigeren Regionen Garetiens und Greifenfürts – trifft der Reisende jedoch immer noch auf so manche Zollstation mitsamt ihrer dienstfertigen Büttel. Auf dieses typische Merkmal aventurischer Überlandreisen soll im folgenden Artikel näher eingegangen werden.

## VOM SCHLAGBAUM ZUR ZOLLBURG

»Das Erbe der erloschenen Familie Grötz aus dem Nordmärkischen beinhaltet nach der Zählung im Jahr 1024 BF folgendes Gut, Land und Recht:

(...) In almadanischen Landen, in der Vogtei Agum, Weg-, Wein- und Schongeld, (...) im Gut Hellenwald die Straßenzollrechte an dem Breuchenpass, Brückenzollrechte an der Brücke über den Hammerbach, (...) in der Markgrafschaft Windhag Flusszölle am Phecardi, in den Nordmarken in der Vogtei Herzöglich Bollharschen das Dorf Eisenbrück sowie die linke Seite der Eisenbrücke und alle damit einhergehenden Rechte, (...) in der Grafschaft Albenhus in der Baronie Liepenstein das Bergregal St. Rhys (Liepensteiner Seite) sowie der Erzzoll der Ambrocebrabrücken«

—Getreuliche Aufzählung des Erbes der Familie Grötz gemäß des Vertrags von Oberfels, zusammengestellt 1024 BF (kurzer Ausschnitt)

Offiziell (siehe *Geographia Aventurica*, S. 114 f.) werden Zölle nur an den Grenzen der Reichsprovinzen und an den Außengrenzen des Reiches erhoben und fließen somit von alters her in die Schatullen von Fürsten, Herzögen und Markgrafen. Doch in jüngster Zeit verlangen immer häufiger auch mächtige Grafen Grenzzölle. Darüber hinaus dürfen Grafen und Barone Maut für Straßen und Brücken erheben. Auch der Marktzoll in den meisten Städten fließt ins Säckel des örtlichen Herrschers (und in den aventurischen Reichsstädten in das des Magistrats).

Soweit die offizielle Lesart – was jedoch nicht bedeutet, dass nicht immer wieder lokale Despoten das Gesetz zu dehnen versuchen: So kommt es oft genug vor, dass sich ein Grundherr sich an den Gesetzen vorbei zu bereichern versucht und hier und da an wichtigen Punkten Zollschranken aufstellt – zumindest solange, bis irgendwann (vielleicht Ihre Helden?) der Gerechtigkeit wieder zum Sieg verhilft.

Die Zollstellen, denen der aventurische Reisende begegnet, reichen vom einfachen Schlagbaum auf einem mautpflichtigen Karrenweg bis hin zur wehrhaften, doch äußerst seltenen Zollburg an einem wichtigen Fluss oder dem Pass einer Provinz- und Reichsgrenze.

Der Besitzer eines solchen Zollhauses ist häufig Lehnsnehmer des örtlichen Provinzherrn. Mitunter sitzt auch ein Landadeliger, Ritter oder Junker, der nur dieses eine Zollrecht sein Eigen nennt, auf der Zollstelle. Deutlich seltener ist das Zollrecht im Besitz mehrerer, häufig konkurrierender Gruppen, wie beispielsweise beim Zollregal der 'Eisenbrücke' (einer Steinbrücke über den Isen auf der Eisenwalder Passstraße im Herzogtum Nordmarken), wo herzogliche, kirchliche und bis vor kurzem noch grangorische Ministerialen den Maut einsammelten und sich häufig genug uneins über dessen Höhe waren.

In den kleinsten Zollstellen verrichten ein oder zwei Büttel ihren Dienst, die darüber hinaus auch noch als ortskundige Wegweiser, Grenzwanne und im Winter mit dem Freiräumen des Weges beschäftigt sind. Eine große Zollburg an einer wichtigen Handelsstraße dagegen hat eine Besatzung von bis zu einem Halbbanner berittener Krieger samt Schreiber und Sekretären.

## VON UNGELD, MAUT UND ZOLL

Was aber versteht man unter dem viel gescholtenen Zoll überhaupt?

Der Elenviner Kanzlist wird hierzu sagen, dass es sich beim Zoll um dingliche, an den Besitz der

Zollstelle gebundene Rechte handele, deren Besitz je nach Art der Zollstelle aus kaiserlichen, herzoglichen, gräflichen oder freiherrlichen Diplomen abgeleitet sei.

Ein Abgänger der Beilunker Rechtsschule wird dies bestätigen und hinzufügen, dass solcherlei Abgaben ein eigenes Regal – ein eigenständiges Recht – darstellten, das als Lehen verliehen, veräußert werden und heimfallen könne und wie andere Privilegien behandelt würde. Er wird erwähnen, dass sich etwa landesfremde Kaufleute mit einem kaiserlichen Zoll den Schutz des Kaisers und dessen Zinsherren für ihre Personen und Güter erkaufen. Mit der Entrichtung des Zolls erhielten die Kaufleute das Recht, unter dem Schutz des Zollherrn die Zollgrenze zu passieren oder auf dem Markt des Lehens Handel zu treiben.

Die Händler ihrerseits schimpft auf "all die unseligen Ungelder", auf Maut, Spesen, Fähr-, Stapel-, Lager- und Krangebühren, Brücken-, Tor-, Pass- und Kranzoll und über vielerlei andere Abgaben, während der Zöllner sich mit dieser Unterscheidung erst gar nicht aufhält und einfach die Kosten nach Kopf, Last, Bein oder Rad einreibt, wie es ihm seine Herrschaft befohlen hat.

Unter dem Überbegriff 'Zoll' sind demnach die unterschiedlichsten Abgaben zusammengefasst. Am bekanntesten sind die **Wegezzölle**, die für die Benutzung einer Straße oder einer Brücke entrichtet werden müssen. Sie treibt auf Provinzstraßen der Provinzherr und auf allen anderen Wegen – soweit diese mautpflichtig sind – der Graf oder Baron ein.

**Brückenzölle** fallen bei jeder Überquerung eines Gewässers an und fließen an den Besitzer der Brücke, der auch für deren Unterhalt zuständig ist. Sie werden gerne als gesondertes Recht vergeben; dass dabei als Zöllner ein leibhaftiger Troll arbeitet, ist indes fast überall glücklicherweise nur eine verbreitete Mär.

Den Brückenzöllen nahe verwandt ist das **Fähr-geld**, das für die Nutzung einer Fähre entrichtet werden muss. Üblicherweise wird eine Kauffrau nur dann eine Fähre benutzen, wenn in mehreren Tagesreisen Umkreis keine Brücke zu finden ist. Denn ein Fährmann verkehrt nur dann, wenn sich genug Reisende gesammelt haben, um seine Fähre bis auf den letzten Platz zu füllen. Auch lässt er sich in der Regel bei Nebel, bei Hochwasser im Frühling und Herbst oder bei Eisgang im Winter weder durch Geld noch durch gute Worte zu einer Überfahrt überreden. Als letzte Alternative, wenn es weder Brücke noch Fähre gibt, kommt die meist abgabefreien Furt in Frage – deren Benutzung jedoch für Ladung und Ge-

spanne so lästig und riskant ist, dass die meisten Kaufleute sie um jeden Preis vermeiden möchten.

Die **Stadt- und Marktzölle**, die beim Passieren des Stadttors fällig werden, sichern der Kauffrau das Recht, ihre Waren einmalig auf dem hiesigen Markt feilzubieten, und gewähren allen Marktbesuchern Durchgangs- und Wegerecht. Häufig besitzen die Stadtgemeinden das Recht, Markt-zoll einzuziehen, was für den Grundherrn der umliegenden Gebiete ein arges Ärgernis darstellt, so er nicht zugleich der Stadtherr ist. Die Stadt ist ein eigener Rechtsraum, und so ist ein Stadtzoll wie der Zoll einer weiteren Binnengrenze zu werten. Weit über die Nordmarken hinaus berüchtigt sind die immens hohen Zölle der verarmten Stadt Gratzenfels, die fast dreimal so hoch sind wie jene im nahen Angbar und die Preise in der Stadt immer weiter in die Höhe treiben. Wer jedoch Waren verkauft, ohne Markt-zoll entrichtet zu haben, macht sich eines schweren Delikts schuldig und muss damit rechnen, dass all seine Waren beschlagnahmt werden.

## VON STAPELRECHT UND RODSYSTEM

»Ein durchschnittlicher Flusskahn kann ungefähr 150 Fässer Ferdok-Bier transportieren. Diese kauft der Händlerin in Ferdok für zirka 7.500 Silbertaler ein und verschifft sie nach Elenvina.

Der erste Stapelzwang besteht in Nadoret. Hier zahlt die Händlerin 20 Silberstücke für die Schauerleute zum Löschen der Ladung, 150 mal 1 Heller Kran-gebühr, macht 15 Silberstücke, dazu noch 5 Silbertaler für den Warenprüfer, 2 Heller pro Tag und Faß Lagermiete, dies macht bei 2 Tagen 60 Silbertaler. Dann fallen erneut 35 Taler für das Verladen der Fässer zur Weiterreise an.

Das macht in diesem Hafen 135 Silbertaler zusätzliche Kosten durch den Stapelzwang, außerdem noch 2 Tage zusätzliche Heuer, etwa 50 Silbertaler.

Der nächste Stapelzwang besteht in Granetlwacht. Dort kommt man auf etwa 100 Silbertaler zusätzliche Kosten, wobei die meisten Unkosten durch den 'persönlichen Probeschluck' der Moorbrücker Partisanengarde entstehen.

Die gleiche Prozedur erfolgt in Albenhus, wo noch zusätzlich die Lotsengebühr durch die Zwergerpforte fällig wird, dann am sogenannten Hungersteg bei der Kaiserpfalz Weidleth, wo so gut wie nie etwas gekauft wird, sowie in Twergerhausen. Schließlich kommt man nach Elenvina, wo vor allem in den Sommermonaten jedes fünfte Fass durch die verlängerte Fahrt verdorben oder bei dem häufigen Verladen zu Bruch gegangen ist. Durch die Stapelzwänge hat sich die Fahrt um gut zwei Wochen verlängert, also etwa verdoppelt – somit auch die Heuer und die Kosten für die Verpflegung der Mannschaft. Von den üblichen Liegegebühren und Zöllen wollen wir hier gar nicht sprechen.«

—Aus einer erbosten Rede des ehrenwerten Handelsheeren Bospervon Stippwitz auf dem Allwasserrat zu Albenhus, 1025 BF

Durch das **Stapelrecht** werden Händler gezwungen, ihre Waren auszuladen und auf dem örtlichen Markt für eine gewisse Zeit, meist drei Tage, feilzubieten. Während dieser Zeit haben die Einheimischen das Vorkaufsrecht. Bei einer Fahrt auf dem Großen Fluss von Ferdok nach Kyn-doch wird ein Händler über ein Dutzend Mal zum Stapeln gezwungen. Die angebotenen Waren erhalten dort ein entsprechendes Siegel zum Nachweis, dass dem Stapelrecht Genüge getan wurde. Nur selten gibt es die Möglichkeit, sich



durch die **Niederlagsgebühr** vom Stapelzwang freizukaufen.

Flussaufwärts wird der Transport der Waren durch das Treideln noch teurer und komplizierter, hier ist noch die **Treidelgebühr** zu den Stapelkosten hinzuzurechnen.

Der **Albenhuser Bund**, eine Händlervereinigung entlang des Großen Flusses, kämpft – sehr zum Verdruss des Adels – seit seiner Gründung 1025 BF gegen die weit verbreiteten Stapelrechte, die viele kleine Städte entlang jener größten Wasserstraße des Mittelreichs besitzen. In den kleinen Flecken wird oft so wenig von der Ware gekauft, dass der Gewinn nur schwerlich die zusätzlichen Ausgaben decken kann. Diese Verluste werden auf den Preis aufgeschlagen, weshalb die Waren am Zielort erheblich teurer sind, als sie, so die Argumentation des Bundes, eigentlich sein müssten.

Ein oft zitiertes Beispiel für diesen Missstand ist der 'Hungersteg', die Anlegestelle der Kaiserpfalz Weidleth im Nordmärkischen. Dieser erhielt seinen Namen in den Erbfolgekriegen, als die hungernden Soldaten dort oft vergeblich auf die Versorgungsschiffe warteten. Er erhielt in der Kaiserlosen Zeit von der Usurpatorin Rhondara von Albenhus Stapelrecht, um die Versorgung der Burg zu gewährleisten, und hat dieses Regal seitdem inne. Da es sich bei diesem speziellen Stapelrecht um ein kaiserliches Regal handelt, wird es wohl auch weiterhin bestehen bleiben – obwohl der Albenhuser Bund aufs Schärfste dagegen protestiert.

Doch nicht nur der Transport zu Wasser, sondern auch das Reisen über Land ist teuer – vor allem dann, wenn Gebirgspässe passiert werden müssen, wie man sie im Greifenfurtschen Finsterkamm, den hohen Koschbergen und dem Eisenwald findet. Durch letzteren führt die Via Ferra oder Eisenstraße, auf weiten Teilen nicht mehr als ein Saumpfad für Maultiere. Der mächtige Finsterkamm hat mit dem Saljethweg, dem Schattenpass am Nebelstein und dem Breitenstieg (auch Nörnstieg genannt) gleich drei bedeutende Pässe. Auf all diesen Passstraßen hat sich seit Generationen der so genannte **Rodverkehr** erhalten.

Dabei werden Waren von einer 'Portenstation' zur nächsten befördert, hier über Nacht eingestellt und im besten Fall am folgenden Tag zur nächsten Station gebracht. Die Portenstationen, kleine Dörfer, die in Entfernung eines Tagesmarschs an den Hängen des Finsterkamms liegen, stellen Führer und Maultiere, unterhalten die Wege und überprüfen die Notunterkünfte, die man an den gefährlichen Stellen des PASSES errichtet hat, wo sie beständig durch Lawinen, Räuber und Schwarzpelze bedroht werden.

Bestimmte Güter werden auch in der so genannten **Strackfuhr** durch einen einzigen Säumer über die Berge gebracht. Die Rodgebühr wird vom Händler an der ersten

Portenstation entrichtet. Von dort aus wird sie nach einem komplizierten, seit Generationen überlieferten Schlüssel auf die am Rodverkehr beteiligten Dorfgemeinschaften aufgeteilt. Im besten Falle dauert der Weg über den Saljethpaß, um ein Beispiel zu nennen, nur sechs Tage – doch wenn, wie so oft im Hochgebirge, im Rahja aus heiterem Himmel Ifirnsdaunen fallen, kann der Kaufmann auch schon einmal einen ganzen Mond in den Bergen zubringen.

## HELDEN ODER HÄNDLER, PFAFFEN ODER PILGER: WIE TEVERKOMMT DER ZOLL?

Die Höhe der Zölle variiert oftmals von Grenze zu Grenze und von Stadt zu Stadt. Die Markt-zölle werden vom Landherrn oder dem Magistrat der Stadt festgelegt, und oft sind es auch nur einige Transportmittel oder am Transport beteiligte Personen, die die Hauptlast der Abgaben tragen.

Doch es werden auch längst nicht alle Reisenden gleich behandelt. So kommt es, dass manche Berufs- oder Standesgruppen die Zollschanke passieren, ohne einen Kreuzer zu geben, während andere aufs Genaueste von den Bütteln durchsucht, befragt und um etliche blinkende Silberlinge und kupferne Heller erleichtert werden.

Bei Reisenden ganz allgemein, unter die ein wandernder Magus ebenso fällt wie eine abgerissene Streunerin, wird Brücken- und Stadtzoll übli-

cherweise nach Bein und Rad (mitgeführter Wagen und Kutschen) verlangt. Kaufleute aber zahlen nach dem Wert ihrer Fracht, oft mit einer zusätzlichen Pauschale pro Bein und Rad.

Adlige reisen frei, soweit ihr Name, der Name ihres Lehens oder ihr Wappen bekannt ist. In weit entfernten Provinzen mag aber auch ein Adliger der Habgier des örtlichen Landherrn zum Opfer fallen; dann muss er Zoll zahlen wie jeder andere Reisende auch. Die grundsätzliche Zollfreiheit für Adlige gilt in einigen Provinzen nur für die Standesperson selbst, während sie in vielen anderen Gegenden auch deren ganzes Gefolge mit einschließt. Auch hier sind oft Schild und Name des Adligen entscheidend: Kaum ein Zöllner im Raulschen Reich wird auf die Idee kommen, das drei Dutzend Köpfe zählende Gefolge eines Grafen zu besteuern. Für die arme, fahrende Ritterin hingegen wird es zum teuren Alltag gehören, Brücken- und Wegezölle für ihre treue Pferdemaagd bezahlen zu müssen.

Geweihnte und auch nicht geweihte Prediger der Zwölfe sind wie Adlige prinzipiell von allen Zöllen befreit und genießen nahezu überall freien Durchgang – sofern sie keine Händler sind. Diese Ausschlussklausel führt, wie man sich denken kann, zu regelmäßigen Disputen zwischen Phex-Geweihten und Bütteln. Ebenso unklar und daher regional verschieden ist, ob auch das Gefolge von Geweihten abgabefrei reisen darf. Hier liegt es oft am Rang und der Gottheit des Geweihten, und auch am persönlichen Glauben des Landherrn und am Ermessen des Zöllners: Praios- oder Rondra-Geweihten wird durchaus Gefolge zugestanden, während für einen Tsa-Priester andere Maßstäbe gelten.

Auch Pilger sind (zumindest auf dem Hinweg zum Wallfahrtsort) von Reisezöllen befreit. Auf der Rückreise jedoch müssen sie in aller Regel die fälligen Abgaben entrichten. Dies mag ein Grund sein, dass schon manch Bäuerlein fern der Heimat gestrandet ist.

An der **Landesgrenze** des Horas- oder Mittelreichs fallen für Händler zwischen fünf und zehn Prozent des Warenwertes als Einfuhrzoll an. Mitunter existierende Strafzölle auf bestimmte Waren oder Herkunftsländer können diese Summe deutlich in die Höhe treiben.

Reisende zahlen fünf Kreuzer bis zu 25 Silbertaler pro Bein und Rad. Abhängig ist die Höhe auch von der Profession der Reisenden – ein offensichtlich armer Schlucker, der im geflickten Nesselwams ohne Gepäck daherkommt, zahlt gerade mal einige Kupferstücke, während ein standesgemäß gekleideter Magier, Gelehrter oder Handwerksmeister goldene Dukaten in die Hände der Zöllner legen muss.

Die **Binnenzölle** einer Provinzgrenze betragen für Händler 3 bis 5 vom Hundert des Warenwertes – wobei, wie schon eingangs erwähnt, heutzutage immer häufiger auch mächtige Grafen Einfuhrzoll verlangen. Alle anderen Reisenden zahlen, wiederum abhängig von ihrem Auftreten und ihrer Ausrüstung, meist nur einen halben bis zwei

Heller pro Bein und Rad. Die Zölle an einer **Stadtgrenze** entsprechen zumeist den in der Region üblichen Binnenzöllen.

Die **Marktgebühr** wiederum beträgt für einen Händler 3 bis 5 Prozent vom Wertes des mitgeführten Handelsgutes. Wanderer und Reisende müssen selten Torgebühr zahlen, wobei jedoch für Bewaffnete Sonderregeln gelten. Ganz allgemein zielen die meisten Abgaben auf den Warentransport und die Geschäfte von Berufskaufleuten ab. Der Handel zwischen örtlichem Produzent und im gleichen Rechtsraum ansässigem Verbraucher für den Eigenbedarf – also etwa das Geschäft zwischen Bauer und Stadtbewohner – bleibt in der Regel zollfrei, ebenso wie der Eigenbedarf geistlicher und weltlicher Großgrundbesitzer und des örtlichen Adels selbst.

Bevor Waren feilgeboten werden dürfen, prüft ein Marktschreiber üblicherweise nicht nur, ob die fällige Marktgebühr entrichtet wurde. Oftmals werden darüber hinaus noch die Binnenzollnachweise zumindest der letzten überschrittenen Provinzgrenze kontrolliert. Falls der Händler auch nur einen Schlagbaum umgangen hat, kann ihm der Verkauf seiner Waren untersagt werden. Viel häufiger verhängt das Marktgericht in diesem Falle jedoch eine Nachzahlung, die meist geringer ausfällt als der umgangene Zoll.

**Brückenzoll** ist vergleichsweise teuer und kostet

einen Händler ungefähr 5 Prozent des Warenwertes, während Reisende mit einem Kreuzer pro Bein und einem Heller pro Rad rechnen müssen. Die **Rodgebühr** und die **Maut für Passstraßen** liegen sogar noch darüber, fallen jedoch von Fall zu Fall sehr unterschiedlich aus: So dürfen etwa Händler, die der Familie Stippwitz, einer reichen Koscher Kaufherrnfamilie, verbunden sind oder in deren Auftrag fahren, die Pässen des Finsterkamms umsonst passieren, da das Handelshaus bei deren Wiederaufbau nach dem Orkkrieg geholfen hat.

Eine **Fährüberfahrt** wiederum ist billiger als der Brückenzoll und kostet Kauffrau wie Wanderer durchschnittliche 8 Heller pro Bein und 3 – 30 Heller pro Rad, abhängig auch von der Breite des zu überquerenden Flusses oder Sees.

Doch ganz gleich, ob der Weg zu Wasser oder zu Lande verläuft: Oft sind nicht allein die Höhe der Zölle ein Ärgernis für den Reisenden, sondern auch die langen Wartezeiten, bis sich reisende Kaufleute und Zöllner auf den Wert der Ware geeinigt haben. Noch mehr Schwierigkeiten bereiten die oft mangelhaften Rechenkünste der Zöllner, vor allem bei abgelegenen Posten im Hinterland, wo selten einmal ein Reisender vorbeikommt, den der Zöllner nicht mit Namen und Herkunft kennt und wo eine Gruppe reicher Abenteurer den Zollbüttel vor ein übles Problem stellen kann.

## STEUERN UND ZÖLLE IM SPIEL

Neben einer kurzen Szene am Rande auf Reisen bietet eine Zollstelle auch Anknüpfungspunkte für eigene Handlungsstränge. So ist es möglich, dass die Helden in einen Disput zwischen Zöllnern und einer reisenden Kauffrau geraten, die angeblich Schmuggel betreiben soll. Ebenso kann es geschehen, dass sie selbst in die Auseinandersetzungen von Nachbarn um den Besitz eines besonders einträglichen Zollrechts hineingezogen werden.

Ein mögliches Szenario wäre der Streit um das Stapelrecht im Flecken Grantelwacht in der Koscher Baronie Moorbrück. Ehedem ein blühender Ort am Großen Fluss, wurde das Örtchen mittlerweile vom Moorbrücker Sumpf verschlungen. Nur der Turm der alten Burg Grantelwacht ragt noch heraus. Dort stehen Posten der Moorbrücker Garde, um das immer noch bestehende Stapelrecht für "stoffen undt gewebes ieglicher artt sowie bey allem truncke was da gebrannt undt gebrawet ist" durchzusetzen. Die Urkunde gewährt dem Ort nämlich das Stapelrecht "solang der stoltz Turm ze Grandelwachte trutzlich stehet undt auffraget gen Allveran."

Der Graf von Ferdok, Growin Sohn des Gorbosch, beharrt darauf, dass die verarmte Baronie Moorbrück auf diese Einnahmequelle nicht verzichten könne, während der Albenhuser Bund, allen voran der Herr von Stippwitz, nicht müde wird darauf hinzuweisen, dass der Turm von Grantelwacht eben nicht mehr "trutzlich" stehe, wie es in der Urkunde heißt, die somit nicht mehr gültig sei. Noch ist es bislang bei Hetzreden und Schimpftiraden geblieben – doch sind weder der Graf Growin von Ferdok, ein Angroscho, noch das Oberhaupt der weit verzweigten, immens reichen und mächtigen Familie Stippwitz für ihre Nachgiebigkeit bekannt, und so brauen sich bereits die ersten Gewitterwolken am Horizont zusammen.

Der Spielleiter sollte auch die oftmals große Not der Zöllner und Büttel insbesondere der abgelegenen Zollstellen bedenken: Das Wegezollrecht eines Barons wird oft schon seit Generationen von einem unterbelehnten Junker ausgeübt, der es wiederum zuweilen für eine nicht unbeträchtliche Summe an einen Gemeinen verkauft. Dieser Zollpächter muss von den Zolleinnahmen nicht nur sich selbst und seine Familie ernähren, sondern auch noch für die Instandhaltung des Zollhauses und oft ebenso der Straße oder Brücke aufkommen. So mag ein schwerer Sturm, der das Dach seiner Kate in Mitleidenschaft gezogen hat, bedeuten, dass der Wegezoll von einem Tag auf den anderen in die Höhe schnellt. Und an mancher Zollstation sieht sich der Reisende nicht nur dem gestrengen Blicken des Zollpächters ausgesetzt, sondern muss auch die hungrigen Blicke von dessen zerlumpter Kinderschar ertragen.

# Die 50. Heilige Zwölfgöttertjoste zu Perricum

Im Rondramond 1029 BF kürte der Schwertbund der Herrin Rondra einen neuen Heermeister.

**PERRICUM.** Über den Zinnen der Löwenburg und des Rondra-Tempels wehten schon seit Tagen mehr Fähnchen und Flaggen als über den Dächern ganz Perricums. Denn vor Wochen war der Ruf des erhabenen Schwerts der Schwerter Ayla von Schattengrund an die Geweihten Rondras ausgegangen, sich in Perricum für die Heilige Zwölfgöttertjoste zu rüsten, um den neuen Heermeister des Schwertbundes zu küren.

## Von der Historie der Heiligen Zwölfgöttertjoste

Zuletzt war die Heilige Tjoste vor acht Jahren ausgerichtet worden, damals in einem rondrianischen Heerlager im Schatten des Schlunds unmittelbar nach der Schlacht auf den *Vallusanischen Weiden*. Rondrasil Löwenbrand ging aus allen Kämpfen als Sieger hervor und wurde von Rondra zum neuen Heermeister des Schwertbundes erwählt. Er fiel im Jahr 1027 BF während der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* bei Wehrheim. Da inmitten der Kriegswirren der Schwertbund nicht lange ohne Heermeister sein konnte, ernannte das Schwert der Schwerter Gunter Donnerfaust von Greifenfels zu Rondrasils Nachfolger. Schon nach zwei Jahren aber legte dieser sein Amt nieder, und nun wird erneut ein neuer Heermeister gesucht.

Dass die letzte Heilige Tjoste im Heerlager am Schlund in jeder Hinsicht eine Ausnahme darstellte, dürfte schon damals jedem Beobachter klar gewesen sein. Mehr als fünfhundert Geweihte nahmen alleine an den Kämpfen teil, und noch einmal mehr als doppelt so viele Menschen (geweihte und nichtgeweihte) waren anwesend, um der heiligen Zeremonie beizuwohnen oder schlicht um die Versorgung und den Schutz aller Teilnehmer zu gewährleisten. Auch der Ausrichtungsort der Heiligen Tjoste war ungewöhnlich, denn traditionell lädt die Löwenburg alle Geweihten zu diesem Zwecke nach Perricum.

So mancher Perricumer Bürger erinnert sich auch noch heute an die vorletzte, die 48. Heilige Zwölfgöttertjoste, als Hauka Wölfintocher zur Heermeisterin gekürt wurde: Ganz Perricum schien damals unter die Herrschaft der Rondra-Kirche geraten zu sein. Jedes freie Gasthauszimmer und dazu jeder freie Wohnraum in der Stadt war von der Löwenburg angemietet worden, jedes Haus mit rot-weißen Wimpel geschmückt, und vor den Toren der Stadt erstreckte sich ein Meer aus Zelten in allen Formen und Größen. Wochenlang war die Stadt heillos überfüllt, und während die Rondrianer die Nächte im Gebet und mit Schwerttänzen auf dem Tjostenfeld verbrachten, nahmen die Perricumer Bürger und alle

sonstigen Besucher dies zum Anlass, in der Stadt allabendlich rauschende Feste zu feiern. Die Stadtoberen Perricums nahmen die Ankündigung der diesjährigen Heiligen Zwölfgöttertjoste folglich mit hohen Erwartungen und auch einer gewissen Beunruhigung entgegen.

Als aber die Vorbereitungen auf der Löwenburg und im Rondra-Tempel begannen, die Kirche jedoch keinerlei Anstalten machte, Gästezimmer und Wirtsstuben in der Stadt anzumieten, machte sich allmählich eine ganz andere Art von Besorgnis breit: Waren etwa von den Rondrianern nur noch so wenige übrig, dass man sie ohne weiteres in den kircheneigenen Unterkünften unterbringen konnte?

Erst wenige Tage vor Beginn der Heiligen Tjoste begann sich die Stadt allmählich mit Besuchern zu füllen. Zumeist handelte es sich dabei um das Gefolge der hochrangigen (und teilweise auch hochgeweihten) Gäste, die entweder in den jeweiligen Tempeln, der Ordensburg der Ardariten oder auf der Löwenburg untergebracht wurden.

Und allmählich offenbarte sich, wie wenige Rondra-Geweihte tatsächlich zur Heiligen Zwölfgöttertjoste anreisten.

Nur knapp über einhundert Geweihte kamen, um an den heiligen Kämpfen teilzunehmen, davon hauptsächlich junge, einfache Geweihte und keine zwei Dutzend Ritter der Göttin. Noch einmal so viele Rondrianer reisten als Begleitung an, darunter hauptsächlich Novizen, einige wenige Versehrte und nicht zuletzt natürlich die Ordensgroßmeister und Meister des Bundes nebst Gefolge. Von den anderen elf Kirchen empfingen das Schwert der Schwerter und Markgraf Rondrian Paligan Gesandtschaften, unter anderem den Raben von Punin Bahram Nazir, die Hüterin der Flammen Sephira Eisenlieb, die Meisterinnen der Brandung Paisuma Laikis und Khorena Mondreios und als letzten, da er spät und in Eile anreiste, den Boten des Lichts Hilberian Praiogiff II. Heliodan. Ebenfalls willkommen geheißen wurden Herzog Bernfried von Ehrenstein, Herzogin Walpurga von Löwenhaupt und Marschall Alrik vom Blautann und vom Berg.

## Ein neuer Heermeister

Die Heilige Tjoste wurde auf dem Tjostenfeld jenseits der Löwenburg ausgetragen. Zahlreiche Zelte in den Farben aller Orden und Sennen umgaben den Turnierplatz, und hätte man nicht den Vergleich zu den vergangenen beiden Zwölfgöttertjosten, erschienen die Größe und der Ort der Bedeutung dieses Ereignisses doch zumindest angemessen. So aber konnte man nicht umhin, auch in den Gesichtern der

Anwesenden zu lesen, wie bestürzt ein jeder ob der geringen Teilnehmerzahl war.

Es heißt, man habe den Boten des Lichts beobachtet, wie er, die Geweihten musternd, den Arm des Schwerts der Schwerter umfasste und fassungslos murmelte: "So wenige, Ayla?" Und auch Gesandte der anderen Kirchen sollen sich ähnlich geäußert haben, gleichsam als sprächen sie einem Hinterbliebenen beim Begräbnis ihr Beileid aus. Das Schwert der Schwerter soll diese Bekundungen ruhig und frei von jeglicher Gefühlsäußerung aufgenommen haben.

Doch trotz dieser zweifelsohne gedrückten Stimmung gerieten die zwölf Tage der Heiligen Tjoste zu einem bewegenden und eindrucksvollen Ereignis. Da zu wenige Geweihte an den Kämpfen teilnahmen, wurde der Ablauf der Heiligen Tjoste im Vergleich zur vorangegangenen angepasst, so dass die traditionellen *Drei Schlachten* zu Beginn der Zeremonie zugunsten von Einzelkämpfen entfielen. Schon nach den ersten beiden Tagen stand für die Zuschauer überraschend einhellig der Favorit fest, ein junger Mann von nicht einmal dreißig Lenzen, der mit wilder Entschlossenheit und flinken Schwerthieben jeden Kampf für sich entschied.

Sein Name war schon bald in aller Munde: Mythram von Perricum. Wie es üblich ist, wurde jede seiner Attacken und Wehren genauestens beobachtet und kommentiert. So kam es auch, dass ein nächtlicher Vorfall, der sich zwischen dem Favoriten und einer Ritualwache ereignete, sogleich die Runde machte und bereits im Morgengrauen das Gesprächsthema war. Es soll sich so zugetragen haben:

Da es Kämpfenden während der Tjoste unter sagt ist, vor ihrem Ausscheiden den geheiligten Kampfplatz zu verlassen, schlafen sie auf dem Tjostenfeld. Dies dürfen sie aber nur während der etwa drei Stunden umfassenden Nachtruhe. Auf die Einhaltung dieser heiligen Tradition achtet die Ritualwache, die von Geweihtem zu Geweihtem schreitet und zu Unzeit Schlafende mit den Hieben junger Steineichenruten an die Regeln erinnert. Als es nun einer der Ritualwachen erschien, dass der junge Geweihte zu einer unerlaubten Stunde schlafte, versetzte sie ihm pflichtgemäß einen Rutenhieb. Mythram soll daraufhin wie ein Blitz aufgefahren sein, der Ritualwache die Rute aus der Hand gerissen und ihr seinerseits einen heftigen Hieb auf die Finger gegeben haben.

"Nimm dich in Acht, du Frischling!" soll da die Ritualwache gerufen haben, woraufhin Mythram erwiderte: "Nimm dich selbst in Acht, denn bald werde ich dein Heermeister sein!" Dieser Vorfall wurde Brin von Rhodenstein,

dem Abt-Marschall des Rhodensteiner Ordens gemeldet, der traditionell aus seinen Reihen die Ritualwachen stellt. Denn zudem, dass es selbstverständlich nicht erlaubt ist, die Ritualwachen zu schlagen, ist es den Kämpfenden ebenso streng untersagt, auf dem Tjostenfeld zu sprechen – es sei denn, sie richten sich in Gesang oder Gebet an Rondra.

Noch vor dem Morgengrauen soll der Abt-Marschall den jungen Geweihten auf dem Tjostenfeld aufgesucht und ihm eine Wachstafel und einen Griffel in die Hände gedrückt haben. Er möge sich zu den Vorwürfen der Ritualwache äußern, raunte er zornig, denn ihm drohe der sofortige Ausschluss von der Tjoste.

Mythram von Perricum schrieb daraufhin auf die Tafel: "Ich schwor bei meiner Weihe keinen Angriff und keine Beleidigung unbeantwortet zu lassen. Was wiegt also schwerer – mein Weihegelübde oder die Regeln der Heiligen Tjoste?"

Der Abt-Marschall las die Worte und blickte dann dem jungen Geweihten in die Augen. "Ihr könnt weiterkämpfen", entschied er, und als er vom Tjostenfeld schritt, soll er deutlich gelächelt haben.

Am elften Tag der Tjoste verwunderte es niemanden mehr, dass Mythram von Perricum als letzter Kämpfer auf dem Tjostenfeld übrig blieb.

Die Nacht vor dem letzten und – wie es heißt – dem schwersten Kampf, dem *Kampf gegen Ardor*, das Innere Selbst, verbringt dem Brauch nach kein Rondra-Geweihter schlafend, und so wurde es auch bei dieser Heiligen Tjoste gehalten.

Sobald die Praiosscheibe hinter den Gipfeln des Raschtulswalls versank, wurde der abgesteckte und geheiligte Kampfplatz, auf dem sich nur noch Mythram von Perricum befand, von den Rondra-Geweihten erneut umringt. Im Lichte von zwölf Feuern vollführten die Geweihten des Schwertbundes all jene überlieferten Schwerttänze und stimmten die heiligen Gesänge an, die für diese Nacht dem letzten Kämpfer der Heiligen Tjoste Mut, Stärke und Schutz spenden sollen.

So geschah es auch, dass keiner der Rondra-Geweihten schlief und ein jeder das Zeichen sehen konnte, das rasch und strahlend weiß von Südosten nach Nordwesten über den Himmel zog.

In die jähe Stille hinein, als jeder Geweihte der Sternschnuppe einen Augenblick lang nachblickte, erklang die Stimme des Schwert der Schwerter: "Das ist ein Gruß von Rondrasil. In seiner ersten Nacht als Heermeister, als *Siebenstreich* geschmiedet wurde, sahen wir den Löwenstern über uns hinwegziehen. Jetzt grüßt er uns mit einem weißen fallenden Stern und

es würde mich nicht wundern, wenn er auf dem Mythraelsfeld niedergeht." Als sie den Blick vom Himmel senkte, lächelte sie mit tränenschimmernden Augen – und sie war nicht die einzige.

Der folgende Morgen brachte strahlenden Sonnenschein und einen stetigen kühlen Wind von der See. Die Ritualwachen hatten im Morgen-

gen wurde und Mythram von Perricum langsam aus dem Zelt trat. Auf seiner Brust prangte gleißend die goldene Gewandschließe des Heermeisters, doch aller Augen waren auf sein Gesicht gerichtet. Denn seine linke Wange war von vier parallel verlaufenden blutigen Furchen gezeichnet, aus denen noch frisches Blut rann.

Das Schwert der Schwerter und die Meister des Bundes aber traten an seine Seite, und die Erhabene verkündete seinen Sieg: "Brüder und Schwestern! Bund des Schwertes Unserer Herrin, der Göttlichen Leuin, beugt Euer Knie vor Eurem Heermeister, der da ist Mythram Leuensschlag von Perricum, Heermeister des Bundes, der von Rondra Erwählte und Gezeichnete!"

Als der Abend begann und sich die Geweihten und die Gäste der Heiligen Zwölfgöttertjoste ein letztes Mal auf dem Tjostenfeld versammelten, traten der neue Heermeister und das Schwert der Schwerter noch einmal Seite an Seite vor die Menge. Dies sind die Worte des Schwertes der Schwerter:

"Niemand vermag zu sagen, ob und wann wir uns in dieser Runde und Anzahl noch einmal wieder begegnen werden. Der Bund des Schwertes ist klein geworden, das war selbst für unsere Gäste unübersehbar und wurde in diesen Tagen oft thematisiert.

Von den Rittern der Göttin – so kann ich mit Fug und Recht behaupten – kenne ich einen jeden mit Namen. Von den Knappen sicherlich den größten Teil und von den Novizen zumindest die Hälfte. Unsere Zahl ist überschaubar geworden.

Aber es ist jetzt an der Zeit, der Welt zu verkünden, dass wir auch weiterhin unseren Platz auf Dere haben werden! Es ist nicht nötig, in unserer Gegenwart die Stimme zu senken! Und es ist nicht nötig, uns wie Hinterbliebene am Grab der Familie zu behandeln!

Denn es ist dies der Beginn eines neuen Zeitalters, das uns vielfach prophezeit wurde. Eines Zeitalters, in dem nicht mehr länger die stärkste militärische Macht Geschichte schreibt, oder die Anzahl an Dämonenpaktierern, die ein Herrscher aufbringen kann, sondern wenige Helden. Wenige Sterbliche, die ihr Herz am rechten Fleck haben, die die Initiative ergreifen wo es notwendig ist, und die bereit sind, ihr Leben im rechten Augenblick in die Waagschale zu werfen.

Der Schwertbund kann und wird nicht mehr aus Aberhunderten bestehen, solche Zahlen gehören einer vergangenen Zeit an. Das neue Zeitalter wird nur wenige von uns vorfinden, aber diese wenigen werden tapfer sein, zäh und eigenverantwortlich – und sie werden Helden sein!"

Susi Michels



grauen ein blutrotes Zelt auf dem Tjostenfeld errichtet, in das nun Mythram, der letzte Kämpfer, die sechs Meister des Bundes und das Schwert der Schwerter eintraten. Zum ersten Mal im Verlauf der Heiligen Tjoste erklangen die rondrianischen Kriegspauken, die, begleitet von Gebeten und Gesängen, nicht eher verstummen würden, bis der letzte Tjostenkämpfer das Zelt wieder verlässt: tot oder als neuer Heermeister. Was der *Kampf gegen Ardor* ist, und vor allem wie er gefochten und gewonnen werden kann, darum ranken sich unzählige rondrianische Legenden, aber keiner, der nicht Teil dieser Prüfung ist, wird es je erfahren.

Es wurde Mittag und schließlich Nachmittag, als zwischen zwei Paukenschlägen deutlich ein dumpfer Schrei aus dem Zelt drang. Die umstehenden Geweihten warfen einander besorgte Blicke zu, da war aus dem Zelt mit einem Mal der durchdringende Klang zweier Schwertklingen zu hören, die mit großer Wucht aufeinandertrafen. Ein atemloses Raunen ging durch die Reihen der Geweihten, bis endlich von innen die schwere Zeltplane zurückgeschla-

# DER BUND DES SCHWERTES AM BEGINN DES NEUEN ZEITALTERS

## DER RONDRA-GEWEIFTE IM MITTELREICH

### UND DER ÖSTLICHEN REGIONEN

Es gibt keinen Rondra-Geweihten, dem nicht vollkommen bewusst wäre, welch schreckliche Verheerung der Krieg im Osten in den angrenzenden Gebieten verursacht hat – sei es in der weltlichen Politik, der Gesellschaft, aber ganz besonders in der Struktur der eigenen Kirche. Das weit verzweigte Netzwerk der Kirche, das die Geweihten im Notfall mit Ausrüstung, Unterkunft, Schutz und vor allem Informationen und Kontakten versorgen konnte, ist weitgehend zusammengebrochen. Das brachiale Zusammenschumpfen der Geweihtenschaft führte dazu, dass Dutzende Tempel zeitweise leer standen (und mancherorts immer noch leer stehen). Die hohen Ausgaben der Kirche für Material und Nachschub in den Kampfgebieten leerten die kirchlichen Schatztruhen und sorgten zusätzlich dafür, dass ein einzelner Geweihter sich nicht mehr auf die Hilfe und Unterstützung eines Tempels verlassen kann. Das wenige, das den Tempeln an Gold bleibt, wird in erster Linie an die Löwenburg abgeführt, die es wiederum in Nachschub für die kämpfenden Geweihten im Osten umsetzt.

Mehr als jemals zuvor ist der Geweihte heute auf sich alleine gestellt, wenn es um Fragen des Glaubens, der Rechtsprechung, besonders aber um materielle Unterstützung geht. Die Zeiten, in denen ein Geweihter den nächsten Tempel aufsuchen und einen Trupp schwer bewaffneter Glaubensbrüder und -schwestern anfordern konnte, um mit diesen gemeinsam dem dämonenpaktierenden Burgherrn aus der Nachbarbaronie den Garaus zu machen, sind vorbei. Aber gerade weil der Rondra-Geweihte nicht mehr ohne Weiteres auf die Ressourcen seiner Kirche zurückgreifen kann, ist er ein ganzes Stück weit 'erwachsener' geworden.

Parallel zum Verlust der materiellen Ressourcen vollzog sich in der Geweihtenschaft der Rondra eine Entwicklung, die noch am ehesten durch die hohen Verluste und die ständige Bedrohung zu erklären ist: Die Zahl der *Blutschwüre* unter den Geweihten stieg in nie da gewesenem Ausmaß.

Der rondrianische Blutschwur bewirkt nicht nur, dass sich die Geweihten, die diese Liturgie vollziehen, einander aufs Engste verbunden fühlen, sondern auch, dass sie sich vor der Göttin mit heiligem Eid verpflichten, bis zum Tode für einander einzustehen. Dieser Eid setzt ein hohes Maß an Vertrauen voraus, denn sollte einer dem anderen die Unterstützung verweigern, die Waffe gegen ihn erheben oder gar abtrünnig werden, werden *beide* mit dem Mal des Frevlers gezeichnet.

Besonders die jüngeren Geweihten versuchen mit diesem engen Bund die schwindende Zahl an Glaubensbrüdern und -schwestern auszugleichen und auf diesem Wege das Gefühl von intensiver Gemeinschaft in der Kirche aufrechtzuerhalten. Nicht selten legen ganze Jahrgänge eines großen Tempels (heutzutage kaum mehr als vier oder fünf Personen) gleich im Anschluss an ihre erste Weihe gemeinsam den Blutschwur ab.

## DER RONDRA-GEWEIFTE ALS TEIL EINER HELDENGRUPPE

Es mag in den letzten Jahren das Bild entstanden sein, dass alle Geweihten unvermeidlich den kämpfenden Orden im Osten zugeteilt werden und es kaum noch möglich ist, einen Rondra-Geweihten als Teil einer Heldengruppe zu spielen. Tatsächlich beeinflusst zwar der andauernde Kriegszustand der Kirche in gewisser Weise das Verhalten eines jeden Rondra-Geweihten (siehe unten), letztlich jedoch wird er niemanden daran hindern, Abenteuer zu erleben.

Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass ein Geweihter (wie auch jeder andere aventurische Held) ab und an unversehens mitten in ein Abenteuer hinein gerät und sich mit ungewöhnlichen Gefährten befreundet.

Solche Geweihten aber, die Initiative und Eigenverantwortung in außergewöhnlichem Maße bewiesen haben, werden von ihrem Novizenmeister oder höhergestellten Geweihten auch gerne gezielt auf besondere Missionen ausgesandt – und oft jagt so ein Abenteuer das nächste.

## KIRCHE ODER SCHWERTBUND?

Gerade in der jüngeren Geweihtengeneration hat es sich zuerst eingebürgert, vom *Schwertbund* statt von der Rondra-Kirche zu sprechen. Viele benutzen diese archaische Bezeichnung heute absichtlich, um damit den Veränderungen in der Geweihtenschaft und in deren Struktur Ausdruck zu verleihen. Die Kirche, das war die Gemeinschaft von tausenden Geweihten mit gut funktionierender Organisation und schier unerschöpflichen Reserven. Der Schwertbund bezeichnet die Geweihtenschaft am Beginn des neuen Zeitalters – zusammengeschrumpft auf wenige hundert Anhänger (und zwar Ritter, einfache Geweihte und Novizen), mit begrenzten monetären Mitteln und hinkender interner Organisation.

Der Schwertbund ist nicht mehr in der Lage, Truppen aufzustellen. Auf Anfrage weltlicher Heerführer können allenfalls einzelne Geweihte entsandt werden, wobei diese wiederum in ihrem Tempel eine schmerzhaft Lücke in der täglichen Aufgabenverteilung hinterlassen.

Grundsätzlich wird derartigen Anfragen natürlich immer Vorrang gewährt, was nicht zuletzt der Grund für die vielen leerstehenden Tempel ist. Der Schwertbund sieht seine heilige Pflicht in der Verteidigung der zwölfgöttergläubigen Lande, so dass noch immer der Löwenanteil aller Ressourcen diesem göttlichen Auftrag zugeschlagen wird. Der Rest dient buchstäblich zur Selbsterhaltung und dem Heranziehen des geweihten Nachwuchses.

## DIE NOVIZEN DES OSTENS UND DES WESTENS

Einige rondrianische Orden, allen voran der *Orden der Hohen Wacht*, nehmen keine Novizen mehr in ihren Reihen auf. Im Falle der Hohen Wacht, deren Mitglieder sich fast ausschließlich in Kampfgebieten aufhalten und die eine auch nur annähernd ordentliche Novizenausbildung nicht mehr gewährleisten könnten, überlässt man die Ausbildung und Weihe hauptsächlich den östlich gelegenen größeren Tempeln des Schwertbunds. Hier wiederum stehen die Löwenburg zu Perricum und der Tempel zu Baburin an erster Stelle, die ihre Novizen gezielt auf den Einsatz in den umkämpften Gebieten vorbereiten. Das Überleben in der Wildnis und die Kriegskunst werden hier besonders trainiert.

Im Westen stellt sich die Lage anders dar. Hier wird das Gros der Novizen in Arivor, auf der Stammburg der *Ardariten* ausgebildet, und es wird ein größerer Wert auf die Allgemeinbildung und die Staatskunst gelegt als im Osten. Viele der Novizen bleiben nach ihrer Weihe im Lieblichen Feld und treten den *Ardariten* bei, deren Hauptaugenmerk seit je her auf dem Schutz der zwölfgöttlichen Tempel liegt.

Alle Novizen entscheiden nach ihrer Weihe zum Knappen der Göttin selbst, ob sie einem der Orden des Schwertbundes beitreten oder als Geweihte der Kirche selbst dienen wollen. (Eine genauere Beschreibung der Orden der Rondrakirche findet sich in der nächsten Ausgabe des *Aventurischen Boten* #122)

## DER KRIEGSZUSTAND – WELTLICHE UND SAKRALE AUSWIRKUNGEN

So sind es also vor allem die Orden, die den Kampf entlang der Frontlinie der Schwarzen Lande führen, während die Tempel das religiöse Rückgrat des Schwertbundes bilden. Diese Zerteilung der Aufgaben spiegelt sich in der Führung wider, die durch das Kriegsrecht des Schwertbundes eindeutig geregelt ist: Die kämpfenden Geweihten, ungeachtet dessen, ob Sie einem der Orden oder der Kirche angehören, unterstehen dem Oberbefehl des Heermeisters, der vor Ort kommandiert, die geistliche und weltliche Führung des Schwertbundes

unterliegen dem Schwert der Schwerter. Das Kriegerrecht innerhalb des Schwertbundes trat kurz nach der tobrischen Invasion 1019 BF in Kraft, als das Schwert der Schwerter mittels entsprechender Liturgie den Bund in den Kriegszustand versetzte. Unter dieser Voraussetzung regelt das Kriegerrecht (ebenfalls auf weltlicher Ebene) die Verteilung der Ressourcen innerhalb des Schwertbundes.

Auf sakraler Ebene jedoch stärkt und stabilisiert der Kriegszustand den Bund des Schwerter und verbindet auf mystische (und ausschließlich intuitive) Weise einen jeden Geweihten mit dem anderen. Jeder Geweihte weiß intuitiv, wenn das Schwert der Schwerter den Bund zu den Waffen ruft. Möglicherweise ist die Liturgie zum Ausrufen des Kriegszustandes die älteste und ursprünglichste Liturgie der Rondra, denn keine andere kommt dem Wesen des Schwertbund-Gedankens so nahe wie diese, und keine andere vermag eine vergleichbare Gemeinschaft von Brüdern und Schwestern zu stiften.

Doch diese Bindung führt auch dazu, dass die Geweihten spüren, wie sehr sich ihre Zahl in den letzten Jahren verringert hat. Die Hauptursache für den oben beschriebenen Anstieg der Blutschwüre mag genau in diesem allgegenwärtigen Gefühl des Verlusts zu finden sein.

## VAKANTE ÄMTER

Viele Ämter im Schwertbund sind im Jahre 1029 BF unbesetzt – darunter Tempelvorsteher ebenso wie einige höchste Stellen der Kirchenhierarchie. Solche Ämter bleiben vorübergehend vakant, bis geeignete Nachfolger gefunden sind, die nicht dringend an anderen kardinalen Stellen benötigt werden.

So kommt es auch, dass junge Knappen der Göttin als Tempelvorsteher und Novizenmeister dienen, wo solche Ämter zuvor in der Regel verdienten und erfahrenen Rittern der Göttin vorbehalten blieben.

## LÖWENRITTER – VOM EHRENAMT ZURPRIESTERLICHEN FUNKTION

Bislang wurde die Stellung der Akoluthen innerhalb des Schwertbundes als reines Ehrenamt verstanden. Im Roten Turm der Löwenburg zu Perricum gibt es den Saal der Löwenritter, der mit den Wappen aller bisherigen Träger dieses Ehrentitels geschmückt ist. Es war lange Zeit Brauch, dass sich in Friedenszeiten die Löwenritter in jedem zweiten Jahr auf der Festung versammelten, um gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter Kunde aus den Ländern Aventuriens auszutauschen. Die niederen Weihe eines Akoluthen konnte nur derjenige empfangen, der zuvor von einem Rondra-Geweihten dem Schwert der Schwerter vorgeschlagen worden war. Es war üblich, eine feste Anzahl an Löwenrittern beizubehalten, so dass das Ehrenamt nur dann neu vergeben wurde, wenn ein Löwenritter durch seinen Tod vom Amt ausschied.

Heute jedoch ist man froh um jeden Laien,

der mit Wort und Tat den Schwertbund unterstützen kann, und so werden die niederen Weihe auch solchen zuteil, die in einem Tempel in eigener Initiative darum bitten. Es obliegt nun dem jeweiligen Tempelvorsteher, den Charakter und die rundergefallene Gesinnung des Mannes oder der Frau zu prüfen und die niederen Weihe vorzunehmen. Diese 'neuen' Akoluthen werden ebenfalls Löwenritter genannt und füllen in zunehmendem Maße die Lücken in den Reihen der Geweihten. Die meisten Rondra-Schreine auf dem Lande werden von Löwenrittern kultisch versorgt, und so mancher kleinere Tempel, der andernfalls längst geschlossen wäre, wird von Akoluthen so gut es eben geht weiterbetrieben.

Eine kleinen Unterschied zu den 'alten' Löwenrittern gibt es dennoch: Nur die dem Schwert der Schwerter vorgeschlagen Akoluthen dürfen im Saal der Löwenritter ihre Wappenschilder aufhängen.

## STIMMUNGEN UND PERSPEKTIVEN

Im Folgenden sind einige Archetypen von Geweihten aufgeführt, die verdeutlichen sollen, wie unterschiedlich Rondra-Geweihte ihre derzeitige Situation und die des Schwertbundes empfinden können.

### DER HELD EINES NEUEN ZEITALTERS

Ihm ist bewusst, dass sein Platz nicht am Ende des alten, sondern am Beginn des neuen Zeitalters ist. Die Schwierigkeiten, die mit den Veränderungen des Schwertbundes einhergehen, sind ihm vertraut, aber er empfindet sie eher als Herausforderung denn als Last, denn er ist

flexibel genug, diese Veränderungen zu akzeptieren und manche sogar gutzuheißen. Zudem ist er ständig in irgendwelche Abenteuer verwickelt, muss alleine schwer wiegende Entscheidungen treffen und dabei stets den Willen Rondras im Auge behalten. Wie soll er sich da groß Gedanken um leerstehende Tempel im Windhag machen?

An stürmischen Abenden im Efferd mag er sinnend ins Kaminfeuer blicken und sich an den Klang des 'Dir zu Ehren' erinnern, wenn es von aberhundert Geweihten gesungen über das Schlachtfeld schallte. Dann mag er den glanzvollen Zeiten der Kirche nachtrauern, als in den Schlachtreihen der Heere die Wappenfarben der Rondra dominierten und die Flaggen des Schwertbundes über ihren Häuptern in unzählbar Menge wehten. Aber diese langen Herbstabende gehen vorüber, und der Morgen bringt neue Herausforderungen.

### DER HELD DER ALTEN ZEIT

Er beobachtet die Veränderungen der Rondra-Kirche mit Misstrauen und oft mit Verbitterung. Die Zeiten eines stehenden rondrianischen Heeres sollen vorbei sein? Das hieße alle Macht der Kirche aufgeben! So mancher aventurische Herrscher musste es sich früher ernsthaft überlegen, ob er einen Feldzug gegen seinen Nachbarn riskierte, wenn dieser gut mit der Rondra-Kirche stand.

Und wie bitte soll sich die Kirche wehren, wenn die Praios-Diener wieder unverschämte werden? Eine derartige Schwächung der Rondra-Kirche zuzulassen, war jedenfalls ein großer Fehler, und es wird Generationen dauern, bis die Kirche wieder zu ihrer alten Machtfülle zurückkehren wird.

### DER SELBSTZWEIFELNDE

Als die Kämpfe im Osten begannen, war er der Überzeugung, dass seine letzte Stunde gekommen sei. Er verabschiedete sich von seiner Familie, formulierte seinen letzten Willen und brach gen Tobrien auf. Er kämpfte tollkühn in allen Schlachten, hielt sich bei keinem Gefecht zurück, schonte weder sich noch andere – aber er überlebte jeden Kampf. Warum, so fragt er sich, nahm Rondra ihn nicht zu sich? Warum nahm sie sein Opfer nicht an? Er sah unzählige gute Kämpferinnen und Kämpfer fallen, die nun gewiss an der Seite der Göttin in ihrer Halle weilen und sich auf das Letzte Gefecht vorbereiten. Hat Mythrael, Rondras Walkür, ihn übersehen? Reichte sein Mut nicht aus? Ist er etwa Rondras Halle nicht würdig? Im besten Fall kommt ein solcher Geweihter zu dem Schluss, dass seine Aufgabe auf Dere noch nicht beendet ist und Rondra noch Pläne mit ihm hat.

Im ungünstigsten Fall entwickelt ein von Selbstzweifeln geplagter Geweihter selbstzerstörerische Tendenzen, die für Fremde von tollkühnem Mut, für seine Gefährten aber von suizidalem Wahn zeugen.

*Susi Michels und Walter Scholger*

### DIE ROTEN RÄTE IM JAHRE 1029 BF

**Heermeister:** Mythram Leuensschlag von Perricum

**Erzkanzler:** Thorgrim, Sohn des Tuwar

**Schatzmeisterin:** Jessidora de Sylphur

**Hoher Herold:** Jondred Donnerklinge

**Leibmeister:** vakant (Die Leibwache der Erhabenen wurde auf drei Leibgardisten reduziert.)

**Siegelbewahrer:** vakant (Die Aufgaben des Siegelbewahrers werden derzeit vom Erzkanzler und der Schatzmeisterin übernommen.)

### Die Sennen und die Meister des Bundes im Jahre 1029 BF:

**Altes Reich (Arivor):** Nepolemo ya Torese

**Senne des Südens (Baburin):** Bibernell von Hengisfort

**Senne der Mittellande (Gareth):** Jaakon von Turjeleff

**Bornland (Festum):** Gernot von Halsingen

**Senne des Nordens (Donnerbach):** Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach

**Senne des Westens (Havena):** Rudraighe ui Direach

## Sulman al'Nassori steht einem Konvoi zur Seite

**MARASKANSUND.** Im letzten Augenblick konnte ein Angriff einer Dämonenarche auf einen Konvoi des Handelshauses Dhachmani zurückgeschlagen werden. Heldenhafte Feuerprobe für die ersten Abgänger der Sulman al'Nassori.

Diese Fahrt hatte sich Kapitän Hamed ibn Selim sicher anders vorgestellt. Der langjährige Weggefährte des berühmten Rieslandfahrers Ruban ibn Dhachmani und Herrn des gleichnamigen Khunchomer Handelshauses war damit beauftragt worden, den Konvoi aus drei schlanken Thalukken und zwei stolzen Zedrakken sicher von Perricum nach Khunchom zurückzuführen. Auf der Höhe des Maraskan-Sunds wurden die Schiffe überraschend von der kleinsten Dämonenarche Darbuqtah angegriffen, die sich in den Händen von gemeinen Piraten befindet. Gerüchte, wonach der Konvoi auf der verfluchten Insel Maraskan Halt gemacht hat, um Schmugglerware umzuschlagen, und dabei die Aufmerksamkeit des Dämonenschiffs erlangt habe, konnten nicht bestätigt werden.

»Tatsächlich mussten wir in Sichtweite des Mangrovensumpfes der Küste kurz ankern, meldet man mir doch von der Stern von Selem, dass ein großer Ruck das Schiff erzittern ließ. Wie nicht anders zu erwarten, musste ich die Freiwilligen selbst ernennen, die ins Wasser tauchen mussten, um den Rumpf der Stern auf Schäden zu untersuchen. (...) Bei Rastullahs Lockenpracht, erst dachte ich, wir würden an die Küste getrieben. Dann erst bemerkte ich, dass sich der Mangrovensumpf, oder zumindest ein Teil davon, direkt auf uns zu bewegte. Natürlich ließ ich sogleich die Hornissen klar machen und die Matrosen bewaffnen, doch ich ahnte bereits, ohne Phexens Hilfe würden wir bald den Fischen auf dem Meeresgrund Gesellschaft leisten – im besten Fall.«

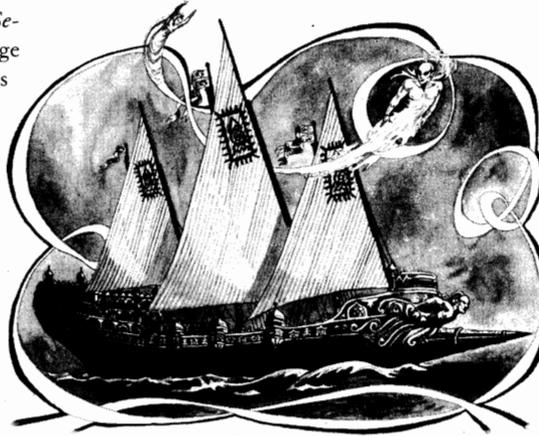
—Kapitän Hamed ibn Selim

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich der heldenhafte Kampf der Schiffe gegen die mangrovenartige Dämonenarche nach der sicheren Rückkehr Hameds und seiner Getreuen auf den Basaren Khunchoms. Da die Geschichten nach tulamidischer Manier reich ausgeschmückt wurden, existieren zahlreiche unterschiedliche Fassungen der tatsächlichen Geschehnisse. Einig sind sich die Haimmamudim, die tulamidischen Geschichtenerzähler, jedoch in einem Punkt:

»Die robusten Segel aus Aylas Haus wurden durch die drei Dschinne der Lüfte Said, Sahil und Saiman angetrieben, die mächtige Shila glättete jede Woge, so dass das Zauberschiff Sulman al'Nassori sicher sein Ziel erreichen konnte (...) Durch magischen Nebel vor den blutdürstigen Augen der Verdammten verborgen, fiel es dem Gefährt der Ifriit in den Rücken. Der geballten Macht von sieben mal sieben gleichzeitig gesprochenen Man-

tras konnte sich die Dämonenarche, welche mit dem Mudra Darbuqtah beherrscht wird, nicht erwehren, und so suchte sie ihr Heil in der Flucht.«

—Aischa saba Delilah, Haimmamud in Khunchom



### Geheimnisvolle Walstrandung in Brabak

Die Fischer des verschlafenen Küstendorfes Nardis im Königreich Brabak konnten ihren Augen kaum trauen, als sie am Morgen des 13. Hesinde 1029 BF ihrem Tagwerk nachgehen wollten. Zwischen Booten und Fischernetzen lagen gut ein Dutzend Wale im heißen Sand, riesige Tiere aus dem Gefolge Efferds, die die Weiten der Meere bevölkern. Nur die wenigsten machten sich Gedanken über den Grund dieser mysteriösen Walstrandung.

»Bei Efferds Dreizack, so was muss man sich erst einmal vorstellen. Bis zu vierzig Schritt große Leiber, die keine Anstalten machten, sich zurück ins Südmeer zu bewegen, sondern langsam unter der Sonne vertrockneten (...) Mir schien es fast so, als seien die Tiere zum Sterben an den Strand gekommen. Wer weiß, vielleicht ist dies ein Zeichen der Zwölfe, und sie haben unseren Strand als neuen Walfriedhof auserkoren, um uns aus der Armut herauszuhelfen. Ihr wisst ja nicht, welche Preise die Nobleza für Walfleisch, Amber und Gebein zu zahlen bereit ist.«

—ein Bewohner Nardis'

»Die See war höchst unruhig in den letzten Tagen. Welch gewaltiger Kampf muss sich unter den dunklen Wogen abspielen, dass so viele Kinder Swafnirs das Land aufsuchen? Waren sie vielleicht auf der Flucht vor den Tiefen? Oder hat sie etwas hierher gelockt? Freilich können wir den Umstand auch als Gabe des Launischen akzeptieren – aber bedenkt, stille Wasser sind tief.«

—Arunia, Brabaker Efferd-Geweihte

Kaum einem Bewohner kam es in den Sinn, die Tiere zurück ins Meer zu bewegen, stattdessen dauerte es nicht lange, bis die Messer

gewetzt und die ersten Wale zerlegt wurden. Bis auf einen mächtigen, grauen Pottwal, dessen kalter Blick jeden schauern und ängstlich zurücktreten ließ.

Erst einige Tage später wagten einige Wagemutige, sich dem Meeresriesen zu nähern und ihm den Todesstoß zu versetzen. Das wertvolle 'Walrat', ein feines Öl, das sich in der Kopfhöhle des Tieres befindet, erstand die Grandenfamilie der echsisch angehauchten Charazzar gegen gutes Gold, trotz starker Proteste der thorwalschen Bevölkerung Nardis'. Die Wagemutigen aber, die den grauen Riesen getötet hatten, sollen die nächsten Tage nicht überlebt haben und wie die ganze Stadt vom 'Fluch des Wals' heimgesucht worden sein.

### Die Schwarze Almada verstärkt sich

Gleich vier neue Galeeren der Golgari-Klasse wurden zu Beginn des Boron-Mondes vom Stapel gelassen, um die Schwarze Armada zu unterstützen. Fast zwei Jahre lang wurde im Geheimen an den Schiffen gearbeitet, wie es unter den Fana der Perle des Südens heißt als direkte Reaktion auf die Bildung der Goldenen Allianz.

Jenes Bündnis zwischen dem Alten Reich, Brabak, Kemi, Sylla und Ghurenia scheint der Schwarzen Allianz (Al'Anfa und seine Verbündete) also doch mehr Sorgen zu bereiten, als die Granden zuzugeben gewillt sind. Dafür spricht auch, dass seit der Gründung der Goldenen Allianz 1027 BF die Werft der Stadt, eine der größten Aventuriens, eine massive Zunahme von Werkaufträgen verzeichnet, was besonders dem Haus Paligan zugute kommt (und den anderen Grandenfamilien ein Dorn im Auge ist).

Während die pompösen Feierlichkeiten rund um den Stapellauf der neuen Schiffe und ihre Bemannung durch Sklaven aus den Mitgliedstaaten der feindlichen Allianz über Tage das beherrschende Thema der Stadt war, bemerkte kaum einer, wie ein anderes Schiff seine schwarzen Segel setzte:

»Ich kannte die Stolz von Al'Anfa noch aus den Geschichten meines Großvaters, er selbst hatte noch unter dem Patriarchen Bal auf der Ruderbank sein Ende gefunden. Es war die Tochter des Patriarchen höchstselbst, umgeben von Rabengardisten und der Basaltfaust, die den Kurs des schwarzen Todesboten bestimmte. Boron möge den gut 600 Seelen der Ruderer gnädig sein, denn wie mein Großvater mir erzählte – wenn die Stolz auslief, dann im Interesse des Patriarchen und der Boron-Kirche.«

—der Sklave Damato, der wenige Tage später tot aufgefunden wurde

Elias Moussa

# Gerüchte aus dem Gldenland

Auch wenn wir mit dieser Ausgabe des **Aventurischen Boten** die Heimkehr der **Lamea-Expedition** aus dem Gldenland beschreiben, wollen wir die Lande hinter dem Horizont doch auch zuknftig nicht aus dem Blick verlieren. Aus diesem Grunde prsentieren wir zuknftig myranische Meinungen, Gerchte und Hintergrnde, die als Erzhlungen, Tavernengesprche usw. verwendet werden knnen (denn ein Pressewesen wie in Aventurien kennt man in Myranor nicht). Wie so oft enthalten diese Informationen ein mehr oder minder groes Krnchen Wahrheit und legen Grundsteine fr mgliche zuknftige Entwicklungen auf dem myranischen Kontinent. Wie blich finden Sie zu einigen Passagen nhere Informationen in den Meisterinformationen des AB.

## Neuerlicher Vorsto der Draydal

»Unbesttigten Gerchten zufolge haben die Draydal einen erneuten Vorsto nach Anthalia unternommen, der aber offenbar zu keinerlei neuen Erkenntnissen gefhrt hat. Unsere Beobachter in der Region haben unabhngig voneinander die Situation als unverndert beschrieben, so da unseren Grenzen derzeit nach wie vor keine Gefahr droht. Die Prsenz der wilden Leonirstmme wie auch der rtlichen Milizen und Widerstandsgruppen wird als ausreichend beschrieben – gem des Falles, dass die Behauptungen wider Erwarten dennoch zutreffend wren. Es besteht somit keinerlei Veranlassung, die Truppen in Bewegung zu setzen...«

—aus einem Bericht an den Strategu der Myriade 21 Licusia, stationiert im Horasiat Demelion

»Ich habe sie gesehen, glaub es mir! Wie eine dunkle Welle fielen Sie ber das Lager her und machten alles, nieder, was sich ihnen in den Weg stellte. Diejenigen von uns die berlebt haben, wurden gefesselt noch am Abend wie eine Herde Vieh nach Westen getrieben, hin zum Land der Schdelpriester. Ich hab gemacht, da ich davon kam; hatte keine Lust, mich auch noch erwischen zu lassen und auf den Knochenpyramiden zu enden. Und was htte ich alleine schon ausrichten sollen?«

—ein anthalischer Kundschafter aus einem der zahlreichen Rebellenlagern in der stlichen Ghulensteppen

## Der Racheefeldzug

»Du hast bei den Myriaden gedient? Sehr gut! Mein Auftraggeber ist sehr daran interessiert, ausgebildete Soldaten in seine Dienste zu nehmen. Der Sold ist Verhandlungssache, sicher, doch dies

*mach lieber mit ihm selber aus. Und nein, es geht nicht gegen die imperiale Ordnung, wo denkst du hin. Koromantia ist das Ziel - eine alte Ordnung wieder herstellen! Also, interessiert oder nicht? ... Ja? Wunderbar. Also sucht meinen Auftraggeber auf, er hlt sich zur Zeit auf der Domne des Hedilondarte Kouramnion im Sdwesten der Stadt auf. Zeig' einfach diese Kupferplakette vor, und man wird dich zu ihm geleiten...«*  
—aus einem Anwerbungsgesprch in einer einschgigen Sldnertaverne

»Es ist derzeit fraglich, was Alicantis par Kouramnion mit seiner Truppenanwerbungen bezweckt. Die Dossiers ber seine Familie sprechen jedoch davon, das seine Familie groe Lndereien in Koromantia ihr eigen nannte, die nach dem Abfall des Horasias vom Imperium aufgegeben wurden – zum Teil freiwillig, weil man sie mangels finanzieller Mitteln nicht mehr ausreichend sichern und halten konnte, zum Teil aber auch durch aufrhrerische Umstnde. Fakt ist, da ein groer Teil dieser Lndereien nunmehr vom Haus Aylesh beherrscht wird – ein Umstand, der Alicantis bekanntermaen ein Dorn im Auge ist. ltere Informationen brachten zutage, dass Alicantis schon immer sehr daran interessiert war, den alten Familienbesitz wieder zu erobern, auch wenn ihm klar ist, dass er dabei weder auf imperiale Untersttzung hofen geschweige denn eine mgliche Rckeroberung des Horasias vorantreiben kann. Dass letztere zwar von manchen Husern gewnscht wre, steht auf einem anderen Blatt Papier...«

—aus einer hausinternen Depesche der Eupherban

## Handelskrieg

»Die Zeichen, die die Sterne mir gezeigt haben, sprechen nichts Gutes: Bel-Shugas Einfluss wird anwachsen.«

»Eine Verstrkung des Einflusses Bel-Shugas mu aber nicht zwangslufig etwas schlechtes fr unser Volk bedeuten!«

»Nun, ich habe verschiedene Berechnungen und Prophezeiungen angestellt, die mich darauf schließen lassen, da Unheil naht. Balanthadis entfernt sich, Baal-Urgol naht. Es ist bekannt, da diese Zeichen Krieg bedeuten knnen – insbesondere bei Betrachtung der herrschenden Sternbilder.«

»Erst unlngt habe ich einem reichen Handelsherren eine Prophezeiung erstellt, und diese sprach von Vermehrung seines Einflusses wie auch seines Goldes. Ashabel nahe des Himmelspeers bedeutet selten eine Niederlage.«

»Dennoch, die friedliche Zeit wird in der nahen Zukunft Vergangenheit sein. Vielleicht solltet Ihr Eure Berechnungen noch einmal berprfen?«

—Disput zweier kerrishitischer Astrologen in einer Teestube in Kerrish-Yih

»Wir sind friedlich unseres Weges gesegelt, als am Horizont dieser Verband unter den Zeichen der imperialen Rhidaman auftauchte. Bislang hatte wir ja von ihnen auch nichts zu frchten, also verzichteten wir auf besondere Vorsicht, wie wir es bei anderen Schiffen tun. Doch als die Schiffe auf Rufweite recht nahe heranwaren, hat e pltzlich einen gewaltigen Schlag getan, und einigen Augenblicke spter brllte jemand, etwas habe uns ein Leck geschlagen – so gro, das unser Schiff schnell Schlagseite bekam und schlielich gar zerbrach, denn wir hatten einiges an Seegang. Nur mit Glck habe ich mich ans Ufer retten knnen. Wissen die Gtter, wie die Imperialen uns getroffen haben – aber ich werde auf das nchste Schiff steigen und Rache nehmen fr meine ertrunkenen Kameraden!«

—ein berlebender des nahe Djanar gesunkenen kerrishitischen Frachtschiffes

»Die Berichte ber kerrishitische Angriffe, von denen andere Kapitne berichtet haben, scheinen der Wahrheit zu entsprechen. Heute sind wir einem kerrishitischen Schiff unversehens angegriffen worden, haben es aber vorgezogen, unser Heil in der Flucht zu suchen und die Fracht zu retten. Der Wind stand gnstiger fr uns, so da wir entkommen konnten. Dennoch sollte zuknftig in Erwgung gezogen werden, unsere Schiffe mit zustzlichen Kmpfern zu bemannen, um Entertungen zu vermeiden.«

—aus dem Logbuch der Rhidamans Glanz  
Christoph Daether

Anzeige:



# VOM LEBEN IN DER WILDERMARK

Zusammengestellt von Marcus Friedrich

Mit Beiträgen von Marianne C. Herdt, David Lukaßen, Kirstin Melchinger, Ralf D. Renz, David Schmidt, Friederike Stein, Anton Weste und Bärbel von Zedlitz

Am Rande der Schwarzen Lande gelegen, ist die Wildermark unter den östlichen Grenzmarken des Mittelreichs die unruhigste und diejenige, die am stärksten von Kämpfen und Machtwechseln geschüttelt wird. Lokale Kriegsfürsten – von Söldnerführern und fehlenden Edelleuten über Goblinhäuptlinge und selbstherrliche Vögte bis hin zu dunklen Magiern und desertierten Soldaten – beherrschen die Region. Das Leben der Bauern, Handwerker und Händler ist hart und kann ein schnelles Ende in Belagerungen, Überfällen und Plünderungen nehmen. Nur wer anpassungsfähig ist, dem Stärkeren nachgibt und klug sich ergebende Vorteile nutzt, kann schlimme Zeiten überstehen. Wenn Hof oder Werkstatt brennen und einen nicht mehr ernähren können, schließt man sich den Banden von Räubern oder dem Gefolge von Kriegsfürsten an, um Beute zu machen. Die Hoffnung, dass jemand dauerhaft Frieden bringen könnte, hegen nur wenige, und so ist sich in der Wildermark jeder selbst der Nächste. Nicht wenige haben sich aber auch aus freien Stücken für ein Leben in der Mark entschieden: Entlaufene oder geflohene Leibeigene, die sich hier eine neue Existenz als Freie aufzubauen versuchen, oder Siedler aus anderen Provinzen, die, angezogen von den vielen (scheinbar) herrenlosen Ländereien der Region und dem Fehlen einer starken Herrschaft versuchen, hier ihr Glück als Bauer oder Händler zu machen. Auch ist nicht jeder der Kriegsfürsten ein blutdürstiger Mordbrenner: Einige von ihnen sind klug genug, ihren 'Untertanen' genügend Luft zum Atmen zu lassen, was deren Zufriedenheit erhöht und ihren Willen zum Umsturz reduziert. So gibt es also Herrscher von eigenen Gnaden, die weit bessere Herren sind als einige der 'rechtmäßigen' Barone und Junker.

17. Phex: *Der Junker von Blauteich hat den Baron und seine Kämpfer vertrieben. Nach kurzem Wortduell an der Stadtmauer wurden er und seine Söldner und Waffentreue eingelassen: Man hatte sich geeinigt, friedlich miteinander umzugehen und nicht zu plündern. Die Stadt zahlte einen einmaligen Obolus an den Junker, dieser gab das meiste Gold für seine Streiter und die Erneuerung von Waffen und Rüstungen in unseren Wirtschaftsstuben aus. Geschäft läuft gut, Ingerimm sei Dank, aber die Sitten sind rauer geworden. Der Junker versprach, dass Recht und Ordnung herrschen sollen. Wir werden sehen.*  
—aus dem Tagebuch der Answinia Fingerhut, Schusterin in einer kleinen Stadt der Wildermark

»Nicht kosten! Willst du zu Boron? Die Suppe ist sicher für den Herrn, der heute angereist ist. Willst du wie er heute Abend im See schwimmen? Du

*bist wohl noch nicht lange in der Küche, wie? Hast nicht gesehen, dass die Muhme gewürzt hat? Immer wenn sie würzt, fehlt am nächsten Tag ein Totensack, sagt der alte Hufschmied vom Seeufer.*  
—Geschwätz zweier Mägde in einer Burkküche

»Je nu ... Der Hof war leer, als wir ankamen, und unsern hat das Dämonenpack. Ich weiß nicht, warum ich weitermache – mein Mann ist tot, meine Kinder sind tot ... Aber der Vater lebt noch und die Griet, das ist meine Schwester. Da drüben sitzt sie unterm Apfelbaum und singt.

*Ja, Kinderreime, immer nur Kinderreime, von früher, wisst Ihr? Ihr Geist hat nicht ausgehalten, was sie gesehn hat. Manchmal hilft sie mir Erbsen ausmachen oder die Hühner füttern. Irgendwie geht es halt weiter. Irgendwie muss es halt weitergehn ...*

—Fenia Siebenstroh, Bäuerin

»3. Ingerimm: *Alle fürchten sich vor dem Zaubermeister, der den Junker von Blauteich bezwang. Der rotnasige Adlige war ein Säufer und zorniger Mann, doch ihn auf dem Marktplatz als Steinstatue mit seltsamem Gesichtsausdruck zu sehen, war für niemanden eine Befriedigung. Aus dem Vogthaus, das der Zauberer zur Wohnstatt genommen hat, quillt oft roter oder blauer Rauch. Aufrecht gehende Holzhirse staksen als seine Wachen klappernd durch die Gassen. Der Zauberer hat versprochen, für Recht und Ordnung zu sorgen, und lässt einen Diener Gruppen von Bewaffneten zusammensetzen, um im Umland ‚Gesindel‘ zu verscheuchen. Das Geschäft läuft gerade schlecht. Vielleicht schließe ich mich ja den Waffentreuen an und halte mich einige Zeit mit Beutegut über Wasser.*

—aus dem Tagebuch der Answinia Fingerhut, Schusterin in einer kleinen Stadt der Wildermark

»"Komm zu uns, Schwager", hat er gesagt, "Komm zu uns, bei uns lebste gut."

*Letzte Woche ham wer ihn gefunden. Seine Spießgesellen ham ihn einfach liegen lassen. Hat er denn allen Ernstes gedacht, er würd' sein Glück machen, wenn er mit den Halsabschneidern rumzieht? "Bei Praios, wir nehmen uns nur, was uns gehört", hat er gesagt, "wir sind jetzt unsere eigenen Herren."*

*Dem 'Hauptmann Helmar' hat er sich angeschlossen. N' Söldner, keine Ahnung, woher. Wir ham ihn dafür bezahlt, damit er die finsternen Gestalten aus der alten Binge vertreibt. Hat er auch. Dafür hat er 'ne Bande um sich gesammelt, einer übler als die andere.*

*"Hauptmann Helmar ist ein großer Held.", hat mein Schwager gesagt, "Ohne Hauptmann Helmar wären immer noch die Verfluchten bei uns." Mein Schwager is auf das Geschwätz reingefallen. Hat die Hacke hingeschmissen und bei denen*

*mitgemacht. Kräftig war er ja, aber sonderlich helle eben nicht. Dass die uns alles weggefressen haben, hat er nicht begriffen. Und als es bei uns nix mehr gab, sind se weiter in der Gegend rum. Mein Schwager fand das aufregend.*

*Bis se drüben in Rübenacker eine auf die Schnauze gekriegt haben. Nu isser tot, mein Schwager. Geld ham wer auch keins mehr. Und den verfluchten Helmar ham wer immer noch am Hals.*

—Gerhelm Radich, Bauer

Die Bäuerin Traviane warf einen besorgten Blick zum südlichen Hügel. Dahinter verlief die Landstraße, die in einem Bogen weiter auf ihren Hof zu führte. "Horch, Geritt!", raunte sie dem Jungen zu, der neben ihr stand. "Pferdegetrappel! – Rasch, lauf zu den Bäumen und schau wer da kommt! Aber lass dich bloß nicht sehen und sei leise!" Der Junge von vielleicht zehn Götterläufen nickte und eilte vorsichtig zu dem Hügelkamm. Dicht hielt er sich bei den Bäumen und duckte sich ins Gebüsch. Die Reiter waren noch weit entfernt. Es blinkte und blitzte in der Sonne. Sie waren also wohl gerüstet und bewaffnet. Aufmerksam suchte der Knabe Hinweise auf ihre Herkunft zu erspähen, doch vergebens. Es waren also keine Ritter des Barons. So unauffällig wie er gekommen war, hastete er hinunter. Er winkte aufgeregt mit dem Halstuch. Die Bäuerin verlor keine Zeit. Sie wies die Mägde und Knechte an, sich zu verstecken und sandte Gerrit zum Hof, um vor den Fremden zu warnen. In diesen Zeiten konnte man nicht wissen. Freund und Feind waren kaum auseinander zu halten.

»9. Praios: *Auf zwei Monaten Waffengang konnte ich bei Plünderungen auch ein paar Kleinigkeiten erbeuten, die länger als bis zum nächsten Hunger halten: Am stolzesten machen mich eine Silberkette und die verzierte Basiliskenzunge eines Ritters. Ich bin mit Rovena aus meinem Haufen aneinandergeraten (sie dachte, ich schnappe ihr einen Burschen weg). Nur eine Handbreit weiter, und sie hätte bei ihrem Dolchgriff mein Herz durchstoßen. Nachdem ich mich zur Stadt zurückgeschleppt hatte, eine Überraschung: Der Zauberer war fort, in den Namenlosen Tagen von irgendwelchen Dämonen geholt, heißt es. Zuvor hatte er immer feinere Schinken, Brote und Tuche als Tribut verlangt – und er hatte fast alle Katzen der Stadt fangen und in den Keller des Vogthaus bringen lassen. War gar nicht schön, was sie dort zu Jahresanfang gefunden hatten, meinte Larech, der alte Gardist. Jetzt soll die Stadt unter Führung der Steinmetzin Wilimai wieder für Recht und Ordnung garantieren. Sie hat einen Stadtrat zusammengerufen, und es wird überlegt, wie man sich gegen die Kriegsfürsten in Zukunft behaupten kann.*

—aus dem Tagebuch der Answinia Fingerhut, Schusterin in einer kleinen Stadt der Wildermark

»Damit es klar ist: ich bringe eure Familie, das heißt eure Mutter, eure beiden Schwestern, eure Frau und eure drei Kinder, aus der Wildermark in Sicherheit nach Gareth und erhalte dafür 250 Dukaten. — Ach, ihr meint, dem Baron von Auerbach\* hätte ich diesen Dienst für nur 100 Dukaten erwiesen? Natürlich, aber der wohnt auch erheblich näher an sicherem Gebiet! Seine Burg stand noch unter dem Schutz seiner Wachen, und die Familie umfasste nur drei Verwandte. Eure Burg dagegen wurde, wenn ich mich recht entsinne, jetzt schon zweimal überrannt, und ist derzeit besetzt. Ihr könnt mir glauben, die 250 Dukaten werde ich für Bewaffnete und Material brauchen, um eure Familie herauszuholen. Ich mache das schließlich nicht zum ersten Mal ...«  
—aus einem Gespräch des Edlen Jarolan von Hauern des mit einem Baron (\*Name geändert)

»Ich bin im letzten Mond beim Rindertrieb nach Gareth noch einmal in unserem alten Dorf gewesen, um zu sehen, ob der Hof noch steht. Aber als ich ankam, hab ich gleich gesehen, dass da jetzt andere drin wohnen. Diebisches Gesindel, haben sich einfach so unseren Hof unter den Nagel gerissen! Aber von mir aus können sie ihn behalten. Lieber verdinge ich mich hier im Weidenschen als Knecht, als dass ich dort leben wollte, wo es da doch weder Ordnung noch Anstand mehr gibt.«  
—aus einem Brief des Bauern Dappert Linnenweber an seine Schwester Janne

»30. Praios: Gerade nach einem belebten Markttag kamen sie: zwei Banner von Soldaten der Kaiserin, die sich zu den neuen Herrn der Stadt erklärten. Ein Oberst Drölenhorst verlangte Gefolgschaftstreue und dass wir den Zehnt eines Jahres aufzubringen hätten, den wir der Kaiserin schulden. Es gab Widerworte, Tumulte, und am Ende ließ er unsere Stadtherrin Wilimat als 'Räuberin' auf dem Block hinrichten und erklärte die Stadt für 'befreit'. Bei Ingerimm! Er versprach, dass von nun an Recht und Ordnung herrschen sollen. Das habe ich doch schon irgendwo gehört? Gesenkten Blickes sehen wir mit an, wie die Soldaten Vorräte requirieren.

12. Rondra: Nachdem die Soldaten weitergezogen waren, sollen sie angeblich in Kämpfe mit den Tatzelwurmreitern des Siriom Grim verwickelt worden sein. Wir nutzten die Gunst der Stunde, überwältigten den zurückgebliebenen Hauptmann und töteten oder verjagten seine Handvoll Soldaten. Die Stadt gehört wieder uns. Erst durch die kehligen Kriegsrufe erfuhr ich, dass sich für diesen Handstreich einige aus der Stadt mit den räuberischen Rotkrallen-Orks verbündet haben. Sie haben sich im Vogthaus einquartiert ...«  
—aus dem Tagebuch der Answinia Fingerhut, Schusterin in einer kleinen Stadt der Wildermark

»Immer waren wir dem Reich ein Schild – und nun? Wo sind die Regimente Almadas oder der Nordmarken in diesen Tagen? Nun, wo wir es

sind, die der Hilfe bedürfen, wo sind sie da? Ich sage euch, umso mehr gilt es uns auf das zu besinnen, was uns immer ausgemacht hat. Zerschlagen haben sie unsere Heimat! Ich habe immer

meinen Teil geleistet, Treue schulde ich dem Reiche Rauls keine mehr.«

—ein Ritter aus der Wildermark bei einem Treffen mit seinen Nachbarn



## DIE WILDERMARK IM SPIEL

Wenn Sie Spaß an Abenteuern und Kampagnen haben, in denen gefürchtete Raubritter, gesetzbare Lande, das Elend des Krieges und locker in der Scheide sitzende Klingen eine Rolle spielen, ist die Wildermark genau Ihr 'Schlachtfeld'. Helden bewegen sich hier in einer Region, wo das Misstrauen groß ist und nur wenige Menschen mit Hoffnung der Zukunft entgegenblicken. Es herrscht das Recht des Stärkeren. Das Bild kann sich von Dorf zu Dorf unterscheiden: Mal bemühen sich kleine Städte um Schutz vor Kriegsfürsten und bessere Zeiten, woanders knechtet eine Baronin oder ein Zirkel von Nekromanten die Bauern. Mal herrscht das blanke Chaos zwischen kämpfenden Kriegshaufen, mal treffen die Helden nur noch auf verlassene Geisterdörfer, in denen sich eine unheimliche Wesenheit eingenistet hat.

Der Kampf an der Seite von oder aber gegen regionale Kriegsfürsten kann viele Facetten haben. Er kann das Auskundschaften des Feindes, Intrigen, Schutz von Unschuldigen und Verhandlungen mit unsicheren Verbündeten umfassen – vor allem aber Belagerungen, Raubzüge, Überfälle und blutiges Schlachtenhandwerk bieten. Helden können sich selbst zu regionalen Machthabern aufschwingen und einen Flecken Erde durch unstete Zeiten bringen. Auch können die Zustände in der Wildermark einen spannenden Spiel-Hintergrund abgeben, wenn es Ihre Helden auf der Suche nach Geheimnissen, verschwundenen Menschen oder alten Schätzen in dieses Gebiet verschlägt.

Die Wildermark zeichnet sich auch dadurch aus, dass sie in offiziellen DSA-Texten nur im groben Rahmen beschrieben wird. Auch größere Ereignisse in der Wildermark finden im **Aventurischen Boten** nur Niederschlag, wenn sie entweder beispielhaft für viele ähnliche Geschehnisse stehen oder gezielt den Spielhintergrund verändern sollen. Ansonsten bleiben sie unerwähnt. Darstellungen der Region werden sich einer größeren 'Unschärfe' bedienen als dies bei anderen Bereichen Aventuriens der Fall ist. Es bleibt zum Beispiel offen, welche Ortschaft welchem Kriegsfürst konkret folgt und welche Scharmützel und Veränderungen der örtlichen Verhältnisse im Detail geschehen. Hier haben Sie Freiraum, um beliebige Lokalherrscher nach Ihrem Geschmack zu ersinnen und diese in Bündnisse, Fehden und Schlachten zu verstricken, ohne mit dem offiziellen Aventurien in Konflikt zu geraten.

Eine detaillierte Karte zur Wildermark enthält der Abenteuerband **Rückkehr des Kaisers** (auch im Internet zu finden im Downloadbereich der offiziellen DSA-Seiten unter [www.fanpro.com](http://www.fanpro.com)). Mehr Hinweise zum Spiel in der Wildermark finden Sie in der für nächstes Jahr geplanten Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** sowie dem **Aventurischen Boten** 114.

Fantholi, Phex 1029 BF

## Ein frischer Wind in der Sichelwacht

**SALTHEL.** Schon kurz nach seiner Krönung mit der alten Erzkrone der Sicheln zeigte Bunsenhold von Wolkenstein den Sichelwachtern deutlich, dass ein neuer, ein härterer Wind in der Bergregion wehen würde.

Der ehemalige Gaugraf der Sichellande ließ kurzerhand jeden Adligen zum Eidbrecher erklären, der am Krönungstage nicht anwesend und ihm somit auch nicht den Treueid zu leisten imstande war. In den Folgetagen sandte er seine Häscher, die gefürchteten Rotröcke, aus, um diese Herrschaften dingfest zu machen.

Des Weiteren rief der Graf eine Heerschau für die Sichelgemarkung aus, um die Loyalität seiner Untertanen zu prüfen und abzuwägen, was weiterhin zu leisten sei, um endlich der Goblinplage Herr zu werden.

*Jens Arne Klingsöhr, Patrick Reed &  
Daniel S.Richter*

Darpatischer Landbote, Boron 1029 BF

## Answinist überfällt Handelszug

**ZWERCH/ROMMILYS.** Wie inzwischen aus verlässlicher Quelle bestätigt wurde, gab es unlängst nordwestlich von Wehrheim einen bewaffneten Überfall auf einen Handelskonvoi, der von Baliho nach Gareth unterwegs war und dabei Teile der Wildermark durchquerte.

Bei den Angreifern handelte es sich jedoch nicht, wie zunächst angenommen, um gemeine Wegelagerer oder desertierte Soldaten. Nach übereinstimmenden Aussagen der Eskorte des Zuges, die sich nach tapferer Gegenwehr der Übermacht der Angreifer geschlagen geben musste, trugen die Waffenknechte und Reiter, die den Konvoi umstellten, die Waffenfarben der Baronie Immlingen und wurden von keinem geringeren als Alwan von Unterallertissen-Rabenmund m.H. (s. AB 116) angeführt. Dieser war unverhofft mit Schimpf bedacht worden, als er sich dem Usurpator Answin von Rabenmund in Gareth angeschlossen und dessen Botschaft am 18. Hesinde 1028 BF an die

damalige Königin Rohaja im belagerten Rommilys überbracht hatte. Dafür war Ritter Alwan in den Kerker der Stadt geworfen worden.

Der bereits im Perainemond letzten Jahres unter nach wie vor ungeklärten Umständen aus dem Kerker von Rommilys entkommene Answinist und Reichsverräter scheint in sein einstiges Lehen zurückgekehrt zu sein. Dort konnte er nun weitere flüchtige Gefolgsleute des Rabenkaisers und allerlei marodierendes Waffenvolk um sich scharen. Dass er auch vor bewaffneten Überfällen auf arglose Reisende nicht zurückschreckt, kann als deutliches Zeichen seiner dunklen Gesinnung gelten.

Marschall Ludalf von Wertlingen versicherte jedoch, dass er und seine Truppen nichts unversucht lassen werden, um diesem Schurken alsbald das Handwerk zu legen. Mögen die Zwölfe es fügen, dass ihm rasch Erfolg beschieden sein wird.

*David Schmidt*

Darpatischer Landbote, TSA 1029 BF

## Die Kaiserin in Rommilys

**ROMMILYS.** Im Boronmond 1029 BF hielt Kaiserin Rohaja I. Hof in Rommilys, der Capitale der Traviamark.

In Gegenwart des Heiligen Paares der Travia-Kirche, als dessen Gast die Herrscherin in der Stadt weilte, sowie hochrangiger Adliger und Geweihter aus Wilder-, Raben- und Traviamark sprach sie Recht, informierte sich über die militärische Lage insbesondere in der Wildermark und ließ sich vom wackeren Marschall Ludalf von Wertlingen über dessen Pläne zur Befriedung der Region unterrichten. Monat für Monat patrouillieren die – zu wenigen – kaiserlichen Soldaten durch das weite Land, um die örtlichen Machthaber zur Treue zum Reich zu bewegen, den Meldungen über unrechte Fehde nachzugehen und Räuberbarone zu bekämpfen. Der Marschall kündigte an, alle reichstreuen Adligen des Landstrichs demnächst zu einem Kriegsrat zu laden, um das gemeinsame Vorgehen im nächsten Frühjahr zu beraten. Zu seinem Stellvertreter ernannte die Monarchin den einstigen kaiserlichen Marschall Darpatiens, Fenn Weitenberg von Drölenhorst, und trug ihm auf, Herrn

Ludalf in seinem schweren Amte nach Kräften zu unterstützen.

Auch wenn die Lage in den östlichen Grenzmarken, dem einstigen Darpatien, immer noch alles andere als ruhig ist, schöpften doch viele Teilnehmer des Hoftages neue Zuversicht ob der Worte und Pläne unserer stolzen Kaiserin und ihres pflichtbewussten Feldherrn. Das Land mag verheert sein, gebrochen ist es nicht – so die trotzig-entschlossene Meinung vieler Adliger am Ende der Beratungen.

*Marcus Friedrich*

## Herrsch' Horasia

Als Horas einst setzte den Fuß an Land  
Alveran öffnete weit sein Tor.  
Der Göttervater hob segnend seine Hand  
und Greifenchöre sangen vor:

Herrsch', Horasia, herrsch' über Meer  
und Land!  
Praios gab all dies in deine Hand.

Noch majestätischer sollst du ersteh'n -  
gereift, gestärkt nach jedem harten Schlag.  
Gerons, Lutisanas, Thalionmels Banner  
wehn  
zu Sieg und Glorie dir jeden Tag.

Herrsch', Horasia, ...

Der Hort des Wissens sollst du ewig sein,  
herrscht auch um dich herum nur  
Finsternis.  
Hesindes Gaben, sie sind einzig dein!  
Ganz Aventurien verkünde dies:

Herrsch', Horasia, ...

In deinen Gärten wächst der beste Wein  
Herrliche Städte zieren deine Brust.  
Aufblühen sollst du, wachsen, gedeih'n,  
Menschen- und Götteraugen eine Lust.

Herrsch', Horasia, ...

(Irdische Melodie: Rule Britannia)

*Stephanie von Ribbeck*