



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:
*Wenn auch verspätet er erscheint,
der Leser gar Verschwörung meint,
so ist er doch nun endlich da,
und schreibt voll Spannung, das ist klar.
Tolle Berichte, doch auch ernste Noten,
kann man ersehen, in diesem neuen Boten.*

120

2,50 EUR
Ausgabe

Juli/August/September 2006

Haffax überfällt die Piratenküste

Die Schwarzen Lande bekämpfen sich gegenseitig

PERRICUM. Die seltsamen Schiffsbewegungen (wir berichteten in der vorigen Ausgabe) sind aufgeklärt: Helme Haffax bläst zum Krieg gegen Xeraans Reich. Der *Aventurische Bote* verfügt über die neusten Informationen.

Nach dem erfolgreichen Kriegszug in Aranien (siehe Ausgabe 113 und 114) zog sich Fürstkomtur Helme Haffax, vormaliger Marschall des Neuen Reiches, auf seine Insel Maraskan zurück. Reiche Beute hatten seine Krieger ge-

macht, die Kornspeicher leergeräumt und hunderte von aranischen Rössern gestohlen. In leeren Schiffshallen in Jergan wurden die Pferde über den Winter gebracht, in den Werften Maraskans die Schiffe überholt.

Kaum ein Wort von einem neuen Krieg drang nach außen, doch die Anzeichen waren sichtbar: Haffax hatte etliche oronische Flüchtlinge aufgenommen, unter der Bedingung, dass sie für ihn in den Krieg ziehen. Außerdem zogen Werber durchs Perlenmeer und die Charyptik,

um Mietlinge anzuheuern. Haffax sandte Späher aus, um die Lage auf dem tobri-schen Festland vorab zu erkunden, doch die Kriegsfahrt geriet in Verzug: Zu kalt war der Winter in Mittelaventurien gewesen, zu spät tauten die frostigen Schneemassen. Im Phexenmond verwandelte sich halb Tobrien in eine wasserge-tränkte, matschige Landschaft. Radrom und Tobimora traten meilenweit über die Ufer, weil sie das viele Tauwasser nicht mehr führen konnten. So geriet Haffax' Plan in Verzug.

Doch am 2. Rahja war es so weit. Fast auf den Tag genau zehn Götterläufe nach Borbarads Angriff auf Tobrien hielt eine riesige Flotte maraskanischer Schiffe Kurs auf Südwall. Unter ihnen die gefürchtete Dämonenarche *Boransdorn*. Es war früh am Morgen, die meisten Piratenschiffe dümpelten im Hafen, als die Arche sich unter

großem Gestöhne und Ächzen entzwei teilte und weiter über das Wasser marschierte. Von zwei Seiten griff sie die Stadt an. Die Verteidiger waren überrumpelt, schnell fiel die Stadt in die Hände der Maraskaner, nur die alte Feste *Sassandra* hielt stand.

Doch nicht lange – die Stadtkommandantin *Ondinai die Grindige* erkannte die Ausweglosigkeit ihrer Lage und streckte die Waffen. Umgehend landeten weitere Schiffe im Hafen an der Welsmündung und ließen zahlreiche Kompanien Soldaten von Bord gehen. Haffax' Landung war geglückt – fast ein identisches Manöver wie vor zehn Jahren.

Zur weiteren Verdeutlichung der Geschehnis-



| | |
|--|------------|
| In dieser Ausgabe | |
| Haffax überfällt die Piratenküste | Seiten 1–3 |
| Markgraf der Sichelwacht gemeuchelt | Seite 3 |
| Phexens Schatzkammer geplündert | Seite 5 |
| Zeit des Widerstands | Seite 7 |
| Daheim auf allen Straßen | Seite 18 |
| Kein Verbrechen ist perfekt | Seite 22 |
| Neues vom Adel | Seite 27 |
| In aller Kürze | Seite 28 |

se sei hier auf die Berichte des Leutnants Zantmut von Rerscheggyn verwiesen, die uns durch Zufall in die Hände gespielt wurden. Zur besseren Verständlichkeit wurden kleinere redaktionelle Bearbeitungen am Text vorgenommen.

»[02. Rahja 1028 BF]

Ein kurzes Gefecht. Die Piraten kämpften ohne Strategie und Ordnung und waren schnell besiegt. Auch die Feste fiel nach kurzem Scharmützel. [...] Die meisten Piraten kamen mit dem Leben davon, nur wer sich weigerte, sich zu ergeben, fand den Tod.

Das Piratenpack segelt immer mit dem Wind und unterwirft sich bereitwillig der neuen Herrschaft. Aber hier in Südwall übernimmt der Templerorden die Herrschaft und lässt dem Pack keine lange Leine. Sonst sind sie morgen wieder im Gefolge des Buckligen!

[03. Rahja 1028 BF]

[...] Während der Fürstkomtur mit seiner Leibgarde, den Bannern I bis V der Karmoth-Garde, den Roten Reitern, den Eisernen Taranteln und den Kämpfern des Skorpionbanners Richtung Mendena zieht, soll unsere Schwadron Richtung Shamaham ziehen und sich mit den dortigen Truppen vereinigen. [...] Wir haben den Befehl, jedes Widerstandsnest auf unserem Weg zu befrieden.

[...] Nachtrag: In den Abendstunden schlugen wir unser Quartier nahe einer bedeutungslosen Ansiedlung vierer Bauernhöfe auf. Wir ersuchten dort um Bier und Futter für die Pferde. Als die Kameradin Alwenia einem menschlichen Bedürfnis nachging, lauerten ihr feige Mordbuben auf. Sie konnte Alarm rufen, und der Hinterhalt der Feinde, insgesamt zwei Dutzend an der Zahl, wurde entdeckt.

Wer nicht rechtzeitig fliehen konnte, lag schon bald in seinem eigenen Blut. Die Bauern hatten die Feinde von unserer Ankunft informiert. Zur Vergeltung setzten wir auf alle vier Höfe den roten Hahn. [...]

Für Alwenia kam jede Hilfe zu spät, sie wurde ehrenvoll am Waldrand begraben. Von unserer Schwadron sind elf Kameraden verwundet.

[06. Rahja 1028 BF]

[...] Endlich erreichen wir Shamaham. Die Stadt ist bereits in der Hand der Bluttemplar unter Iraddon Kolenfeld. [...]

Es hat Gefechte gegeben mit den Söldnern von den Schwertern Borbarads, aber die Stadt selbst hatte sich kämpflos ergeben. Wir erwarten Kunde aus dem Süden, von wo weitere Regimenter zu uns stoßen sollen. [...]

Hauptmann Kolenfeld hat die Lage gut im Griff, er hat alle Zunfmeister zusammengerufen und ihnen die neuen Gesetze vorgelesen. Fast alle haben sie zugestimmt, nur der Markttrichter weigerte sich. Wegen Ausflehnung gegen die Obrigkeit wurde er gehängt.

[13. Rahja 1028 BF]

Uns haben sich gut fünf Banner der Roten Legion und die Söldnerhaufen Chalukpiraten und Tiger von Charypso angeschlossen. Shamaham, Norbeneck und Amarasch befinden sich in unserer Hand.

[...] Im Westen liegen bereits die Waruncker Lande. Hier haben Späher ein großes Feldlager ausgemacht. Offenbar werden wir bereits erwartet.

[19. Rahja 1028 BF]

[...] Endlich war es so weit. Wir konnten die Stellung der Waruncker angreifen. Überraschen werden wir sie nicht mehr können, denn längst haben ihnen die fauligen Krähen, die nachts über unsere Köpfe hinwegflogen, berichtet, dass wir hier sind.

[...] Die Situation war ungünstig, die Waruncker lagen in überlegener Stellung. Unsere Angriffsmacht wurde geteilt. Während die Rote Legion gemeinsam mit den Tigern und den Chalukpiraten den Hauptangriff durchführte, sollte unsere Schwadron gemeinsam mit den Reitern des VII. Banners der Karmoth-Garde den Ort umgehen und die Anhöhe von hinten attackieren.

[...] Es war ein blutiges Gemetzel! Die Waruncker waren gut vorbereitet und hatten einen Nekromanten in ihren Reihen. Etliche Kalte Alriks lagen versteckt in den Büschen und unter lockerer Erde, und sie erhoben sich auf ein Fingerschnippen.

[...] Unser Angriff kam zum Halt, die Pferde waren keine Hilfe mehr angesichts der vielen wandelnden Toten. Wir mussten uns zurückziehen. Die Karmoth-Garde war längst zur Verstärkung des Hauptangriffes zurückbeordert worden und konnte dort ihre volle Wirkung entfalten.

[...] Vorne gelang der Durchbruch durch die Karmoth-Gardisten. Die Verteidigungsreihe der Waruncker wurde aufgebrochen und geriet in Unord-

nung. Dann ließ Hauptmann Kolenfeld die Masse der Söldner auf die Feinde los und zwang sie zu einem hastigen Rückzug – genau in unsere Arme. Wir hatten uns an einem Waldstück gesammelt und sahen die Waruncker durch die Felder in unsere Richtung eilen.

Leutnant Arjonara, eine ausgebildete Magierin, fand die passende Antwort, wie wir diese mehr als fünffache Übermacht aufhalten könnten: Sie rief den gehörnten Feuersalamander herbei, der ihr schon einige Male zu Diensten war, und befahl ihm, die Felder anzuzünden.

[...] Kaum ein Waruncker entkam dem Inferno, nur ein großer grauer Vogel erhob sich aus den Flammen und flog davon. Die meisten Kämpfer verbrannten mit Haut und Haaren – und ihre Kalten Alriks auch. Ein voller Erfolg!

[...] Unsere Verluste beziffern sich auf 138 Personen, davon 23 Karmoth-Gardisten, 12 Mitglieder unserer Schwadron, 31 Legionäre und 72 Söldner der beiden Haufen. 107 Streiter sind verwundet.

[06. Praios 1029 BF]

[...] Wir müssen den Vorstoß abbrechen. Der Radrom ist nicht zu erreichen.

[...] Wir waren auf ausdrücklichen Befehl des Fürstkomturs losgezogen, doch wir müssen uns nach Valdahon zurückziehen. Die Nächte sind unaussprechlich, wir finden keinen Schlaf!

[...] Das Grauen. Das Grauen!«

Leomelia Winterbach/cg

Kurz nach Veröffentlichung dieses Artikels suchten Gefolgsleute des Markgrafen von Perricum die Boten-Korrespondentin in ihrer Perricumer Schreibstube auf, um die Herkunft ihrer Quellen zu klären – doch ohne Erfolg. Frau Winterbach war nirgends anzutreffen. Aussagen ihrer Nachbarn zufolge sei sie auf Reisen gegangen, um weiteres Material zu sammeln.

Aus der Redaktion des Boten zu Gareth erfolgte eine Protestnote an den Markgrafen, in der sich die Redaktion gegen den Verdacht der Bündelei mit Schwarzen Kräften verwehrt. Die Geschehnisse, von denen der Artikel der Frau Winterbach berichtet, seien 'wertvolle Zeugnisse der Gegenwart über den Zwist unter den Erzfrevlern'.

Tobrisches Wolfshorn, Praios 1029 BF

Grafschaft Mendena im Krieg

Helme Haffax gegen Xeraan – Tobrien ruft zu den Waffen

PERAINEFURTEN. Es herrscht Krieg in der Grafschaft Mendena. Die frevlerischen Dämonendiener bekämpfen sich gegenseitig. Fluch oder Segen für Tobrien?

Xeraan der Bucklige, Tyrann über weite Teile der Grafschaften Mendena und Misamund, war der einzige der drei Erzfrevler, der sich nicht

am Angriff auf das Mittelreich beteiligte. Ausgerechnet an seiner Küste landeten jüngst im Rahjamond zahlreiche Schiffe des neuen Herrn von Maraskan, des Reichsverrätters Helme Haffax. Schnell wurde seine Absicht klar: Er ist nicht zur Unterstützung Xeraans gekommen, sondern um zu kämpfen.

Doch der Bucklige schlägt zurück. Mendena, unsere ehemalige Residenzstadt, ist durch sein dämonisches Wirken nicht mehr wiederzuerkennen und nahezu uneinnehmbar geworden – selbst für jemanden wie Haffax. Dessen schneller Vorstoß scheitert an den neuen Hafenbastionen aus unheiligem Gestein und an

der Unterstützung aus der Tiefe – mindestens zwei Schiffe der Maraskaner wurden von riesigen Schlingarmen unter Wasser gezogen, von sägezahnscharfen Mäulern durchbohrt. Dämonen kämpfen auf beiden Seiten.

Nur durch Xeraans starke Zaubermacht kann sich die Stadt über Wochen des Rahjamondes halten.

Der neusten Kunde zufolge zog Haffax' Heerhaufen, drei bis vier Regimenter stark, am Tobimora-Ufer westwärts Richtung Eslamsbrück. Auch Xeraans Heer, bestehend aus nur wenigen stehenden Truppen, dafür aber viel buntem Piratenvolk und den berühmten Kämpfern der *Unbesiegbaren Legion*, hat sich westwärts verschoben und soll in der Nähe des Wehrturmes *Flusswacht* in der Baronie Maus Quartier aufgeschlagen haben.

Unsicher ist, wie sich die neuen Herren von Warunk und Ysilia in diesem Konflikt verhalten. Ein Bündnis der dunklen Schergen mit Helme Haffax wäre eine Bedrohung für das freie Tobrien und die praiosheilige Stadt Beilunk. Der tobrische Hof erwägt derzeit Schutzmaßnahmen.

Mögen uns die Götter vor einem solch unheiligen Pakt beschützen!

Öffentliche Verlautbarung

Im Namen des Herren Firun, Beschützer der tobrischen Lande, und im Namen seiner elf göttlichen Geschwister tun Wir hiermit Kund, dass nachfolgendes Edikt-justament Anwendung findet und ihm umgehend Folge zu leisten ist.

Hiermit rufen Wir, im Namen Seiner Hoheit, Bernfried von Ehrenstein, Herzog von Tobrien, das tobrische Volk zu den Waffen!

Jeder freie tobrische Bürger, nach Vollendung des vierzehnten und vor Vollendung des fünfzigsten Lebensjahres, hat sich sofort bei seinem Lehnsherren einzufinden, um den Waffendienst anzutreten. Ausgenommen hiervon seien Kinder, Greise, tsagesegnete Frauen und Versehrte sowie die Diener der Zwölfe.

Fürderhin ausgenommen seien all jene, denen der Lehnsherr die Waffenfolge brieflich erlässt, weil sie dringend benötigt werden, um die Grundversorgung auf dem Felde, in den Spitälern und Handwerksstuben sicherzustellen. All jene haben jedoch ihre Arbeitskraft unentgeltlich in den Dienst der tobrischen Krone zu stellen, sobald dies vom Herzog oder Lehnsherren verlangt wird.

Jeder Lehnsmann des Herzogs hat unverzüglich alle Landwehreinheiten in seinen Ländereien unter Waffen zu stellen und die Zahl seiner Streiter und ihre Bewaffnung an den tobrischen Marschall, Frankward Gerdenwald, zu übermitteln.

Hiermit tritt das Kriegsrecht, verkündet im Monde der Göttlichen Herrin Rahja im XXVI. Götterlauf nach der Inthronisierung Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz Kaiser Hal I. von Gareth, wieder vollumfänglich in Kraft.

Gesiegelt und verkündet am XVII. Tage im Monde des Göttlichen Herren Praios im MXXIX. Götterlauf nach dem Fall des hunderttürmigen Bosparans zu Perainefurten durch

Im Namen des Herzogs und für ein freies Tobrien

Delo von Gernotsborn

Von des Herzogs Gnaden Kanzler der tobrischen Lande

Der Greifenbalg, Mendena, Rahja 1028 BF

Dreister Überfall des alten Marschalls

Helme Haffax geht in Südwall auf Raubzug

Helme Haffax, früher ein weitgerühmter Strategie in den Diensten des Mittelreiches und des Heiligen Borbarad, kämpft um sein Überleben auf der 'verfluchten Insel' Maraskan. Dort gibt es keine Nahrung, nur Gift und Schlingpflanzen allerorten. Das ist nicht genug, um seiner wilden Bande Temppler die Mägen zu füllen.

Schon im letzten Herbst landeten seine Spießgesellen mit knurrenden Mägen in Araniem, um sich sattzufressen.

Wie hungrige Bären schleiften sie ihre Beute zurück nach Maraskan und überließen Araniem sich selbst.

Jetzt sind Haffax' Schergen wieder hungrig. Und sie gieren nach unserem Korn, unseren Äpfeln, unserem Honig und unserem zarten Lammfleisch. Kaum dass der Weizen auf den Feldern steht, sind die Räuber da. Am 2. Tag des Rahjamondes kam es zu einem Überfall auf die Feste *Sassandra*. Angesichts der wilden Raserei der ausgehungerten Meute blieb nur der Rückzug übrig.

Inzwischen stiefeln die räuberischen Maraskaner über die Felder in Sardosk und Keilerau und griffen sogar Shamaham an, das für seine leckeren Pilze weit über die Grenzen unseres Landes hinaus bekannt ist.

Hiermit rufen wir alle Bürger Mendenas auf: Kein Essen für Haffax! Widersetzt euch! Treibt die hungrigen Bären mit lauten Rufen und Gebrüll, mit Peitschenknallen und Stockhieben hinfort, auf dass sie nie wieder zu diesem Ort kommen.

Habt Acht vor heimlichen Spionen, die mit freundlichen Worten um Unterkunft ersuchen. Sie sind Untergebene des maraskanischen Räuberhauptmanns und wollen eure Vorratskammern leer räumen. Sie warten nur darauf, dass ihr ihnen die Pforte öffnet. Meldet verdächtige Personen umgehend den zuständigen Stellen.

cg

Fantholi, Traovia 1029 BF

Ein Leben für ein Leben

SALTHEL. Prall gefüllt mit Gauklern, Marktständen und zahlreichen anderen Attraktionen waren die Plätze und Gassen der Stadt Salthel, als zum Jahrestag der Schlacht im Drachenspalt, am 23. Traovia, die Rückführung der Reichsmark Sichelwacht (s. *Die Ochsenbluter Urkunde* im AB 117) in eine Grafschaft gefeiert wurde. Im Laufe dieser

Festivitäten sollte Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, der alte Markverweser, zum Grafen der Sichelwacht gekrönt werden.

Alles hätte ein gutes Ende nehmen können und nichts schien an die schwierigen Zeiten, im Reich und im stets von Schwarz- und Rotpelz bedrohten mitternächtlichen Herzogtum, zu erinnern. Doch da ging die Kunde um,

dass der designierte Graf in der Nacht in seinen Gemächern auf Burg Aarkopf grausam gemuehelt worden war.

Während das einfache Volk nur kurz erschrocken aufhorchte und sich rasch wieder den Freuden der Feier hingab, reagierte der Adel bestürzt. Herzogin Walpurga forderte eine rasche Aufklärung, und so war schon bald ein Schuldiger gefunden: Weldmar von Binsböckel-Glückshaus, der Baron von Uhdewald, der ebenso wie sein Vater Darwolf schon länger im Streit mit dem Markverweser gelegen hatte, sollte die Tat begangen haben. Die Mordwaffe und ein bei der Leiche gefundenes Tuch ge-

hörten dem Sichelbaron und belasteten ihn schwer. Zornerfüllt setzte daraufhin die Herzogin der Weidener schon auf den nächsten Tag seine Hinrichtung an.

Doch bald schon kamen erste Zweifel auf, und schließlich erwies es sich, dass der Uhdenwaller unschuldig war: Stattdessen konnte man den wahren Verbrecher identifizieren und dingfest machen. Doch die Herzogin entließ auch ihn in die Freiheit, ohne ihn zu strafen. Und dies kam so:

Prinzessin Walbirg war auf einem firungefälligen Ausritt in der Nähe Salthels verschollen. Sofort setzten zahlreiche Kämpen den Entführern hinterher, um die Prinzessin zu befreien und zu ihrer Mutter zurückzubringen. Doch die Schurken kannten sich in der Region gut aus, waren sie doch allesamt seit Jahren Vogelfreie. So schwärmten die Häscher der Herzogin in alle Richtungen des unwegsamen Sichellandes aus. Durch göttliche Fügung gelang es ausgerechnet einer Gruppe um Darwolf von Binsböckel-Glückshaus, die Prinzessin zu befreien – dem inkognito reisenden Vater des mordverdächtigen Uhdenwalders, der unter Reichsacht gestanden hatte und längst als tot galt.

Mittlerweile gilt es als erwiesen, dass Darwolf von Binsböckel-Glückshaus selbst seinen alten Widersacher Ralmir ermordet hatte – und dass er überdies durch die Rettung Walbirgs seinen Namen wieder reinwaschen wollte. Dabei wollte er es kalthertzig in Kauf nehmen, dass an seiner statt sein Sohn verdächtigt und hingerichtet würde, um auf diese Weise schließlich auch sein Lehen wiederzuerlangen. Viele vermuten darum, dass der Binsböckler auch die Entführung der Herzogintochter selbst initiierte, um später als deren Retter auftreten zu können.

So kam es, dass Darwolf von Binsböckel-Glückshaus nach vollbrachter Tat triumphierend in Salthel einritt, neben ihm Prinzessin Walbirg, die sich hervorragend mit dem Verbrecher zu verstehen und sogar mit ihm zu scherzen schien. So grüßte er freundlich die verblüffte Herzogin und äußerte selbstsicher seine Wünsche, die eher wie Forderungen klangen.

Doch der Plan des Geächteten ging nicht auf, denn sein Sohn war noch nicht gerichtet worden: Nur er selbst, so hatten es die eifrigen Untersuchungen einiger zugereisten Recken ergeben, kam als Mörder des Reichsverwesers

in Frage! Schnell war der Verbrecher umstellt. Gerade wollte die Herzogin ihr Urteil über den Verruchten fällen, als Walbirg mit Alveranzungen auf ihre Mutter einredete. Mit Firuns Hilfe habe Darwolf sie befreit und ihr Leben gerettet, und somit wolle der grimme Gott die Freilassung des Gefangenen, da war sie sich sicher.

„Firin forderte ein Leben für ein Leben. Meines ist mir wieder geschenkt worden und so muss auch mein Erreter in Freiheit abziehen dürfen“, sprach das Ifirnkind in die Menge. Walpurga starrte ihre Tochter fassungslos an. Ein Leben für ein Leben – genau darum sollte der alte Darwolf ja gerichtet werden, um den Mord an Ralmir zu büßen! Was ihre Tochter da von ihr verlangte, war unerhört. Schließlich aber – und Augenzeugen berichten, dass sie selbst eine wundersame Aura auf dem Anlitz der Prinzessin erblickt hätten – schien die Herzogin zum Schluss zu kommen, dass Walbirg Recht hatte. So ritt wenig später der Mörder des Reichsverwesers, ohne aufgehalten zu werden, durch das Schwarze Tor der Stadt Salthel und war schon bald in der Wildnis der Sichellande verschwunden.

J. A. Klingsöhr & Patrick Reed

Fantholi, 1029 BF

Die Lebensader des Bornlandes

Zwischen Weiden und dem Bornland gab es schon immer eine Verbindung, den alten Goblinpfad. Doch dieser war – schon wenige Meilen hinter Salthel – für Wagen kaum mehr befahrbar, und spätestens ab dem vom Unglück gezeichneten Dragenfeld war sein Verlauf höchstens noch zu erahnen. Über Geröllhalden, durch tiefe Wälder und gefährliche Hochmoore führte die Route, sofern man das Glück hatte, einen teuren Fährtenmacher anwerben zu können, oder gar vom ortsansässigen Adel einen Forstmeister zur Seite gestellt bekam.

So verschwanden unzählige Reisende auf Nimmerwiedersehen in dem gefährlichen Goblingebiet zwischen Drachensteinen und Roter Sichel, von dem der Pfad seinen Namen hatte. Immer wieder versuchten die Kontore Kolenbrander und Stoerbrandt einen fahrbaren Weg zu erkunden, doch ihnen erging es nicht anders als den restlichen Reisenden: Es schien ein Ding der Unmöglichkeit, eine sichere Passage von Weiden ins Bornland zu finden – was bedeutete, dass die Region östlich von Salthel einem Armenhaus glich und in weiten Teilen praislästerliche Gesetzlosigkeit herrschte.

Dies alles sollte sich ändern, als der Baron zu Drachenstein eines Tages beschloss, den Goblinpfad zu einer veritablen Straße auszubauen. Die Herrscher der betroffenen Baronien zogen allesamt an einem Strang: Alte Karten wurden herausgesucht, die eigenen Forstmeister befragt, es soll gar wegekundige Rotpelze in den Diensten der Barone gegeben haben. Endlich gelang es, den früheren Verlauf des Goblinpfades zweifelsfrei zu rekonstruieren, und nach einer mehrjährigen Bauphase war er

schließlich vollendet: der Sieben-Baronien-Weg, die heutige Lebensader des Bornlandes. Schon bald zeigte sich, wie wichtig dieser Weg werden würde, denn durch die Schwarze See war das Bornland plötzlich vom Rest der Welt abgeschnitten – eine Entwicklung mit unabsehbaren Folgen für das Land am Born, das zu einem nicht unwesentlichen Teil vom Handel mit anderen Ländern lebt. Nun nutzten plötzlich mehr und mehr Handelszüge die neue Straße, die anfangs als ‘Sieben-Barons-Promenade’ von vielen belächelt worden war, und die Region rund um die Drachenpförte blüht seither merklich auf – nicht zuletzt durch die Wegzölle, die die Barone für ihre Leistungen beim Straßenbau erheben dürfen.

Mit am meisten profitiert aber wohl die kleine Grafenstadt Salthel von der neuen Situation, der das Stapelrecht garantiert, dass jeder Händler – gleich welcher Herkunft, gleich welchen Zieles – zunächst auf drei Tage seine Waren in Salthel anbieten muss. Das Städtchen scheint reich und reicher zu werden. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis Salthel die Bedeutung von Baliho oder Trallop erlangt – oder diese eines Tages vielleicht sogar überholt.

Fragt man im Bornland, und insbesondere natürlich in Festum, die Menschen, was sie vom Sieben-Baronien-Weg halten, hört man ausschließlich Worte des Lobes. Die Bornländer wissen um die Bedeutung der Straße, sie wissen, dass sie ihren Wohlstand und ihr Leben sieben Weidener Baronien zu verdanken haben. Umso mehr verwundert es da, dass der Goblinpfad bislang nur auf Weidener, nicht jedoch auf bornischer Seite ausgebaut wurde

und sich jenseits der Grenze noch immer eher im Zustand einer holprigen, mehr schlecht denn recht befahrbaren Piste befindet.

Eine kurze Scharade der aventurischen Diplomatie sei noch zum Abschluss erzählt: Unlängst trafen bornische Bronnjaren und Festumer Händler in der Grafenstadt Salthel ein, um dem Markverweser die Dankbarkeit des gesamten bornischen Volkes zu überbringen (unverständlicherweise, wie man hinzufügen muss, denn die Grafschaft selbst hat zum Bau nur wenig beigetragen). Doch der so Geehrte vermutete in der bornischen Delegation Verschwörer, die ihm nach dem Leben trachteten – eines der Dankgeschenke soll ein edelsteinbesetzter Borndorn gewesen sein –, und ließ sie aus seiner Burg werfen. Gleiches tat er mit den wertvollen Geschenken (der Borndorn verfehlte dabei nur knapp einen der Bronnjaren) und schrie den Besuchern hinterher, dass er mit dem Straßenbau nichts zu tun habe und man ihn in Ruhe lassen solle.

Die Bronnjaren, durch die Tat zwar irritiert, aber nicht entmutigt, machten sich daraufhin auf den Weg zu den wahren Erbauern der Straße. So wurden die ursprünglich dem Herrn der Sichelwacht gedachten Geschenke stattdessen unter den Weidener Baronen aufgeteilt, die sich über den mehrtägigen Besuch der Bornländer sehr gefreut und die Präsente dankbar angenommen haben sollen. Bleibt nur zu hoffen, dass die unbedachte Tat des Markverwesers von Salthel keinen negativen Einfluss auf die Geschäfte mit dem Bornland nach sich ziehen wird.

J. A. Klingsöhr

Phexens Schatzkammer geplündert

LOWANGEN UND ANDERE ORTE IM SVELLTLAND. Der Sternenregen, der sich im Efferd 1029 BF über das Svelltland ergoss (siehe *Aventurischer Bote* 118), ist versiegt. Der hereinbrechende Winter verhinderte über Monde hinweg eine Suche nach den gefallenem Sternen, doch mit Beginn der Schneeschmelze brachen die ersten Wagemutigen auf, um nach den Himmelsschätzen zu suchen.

»Da war er, der Keiler! Jetzt kam es allein auf Geschwindigkeit an: Ein zweites Mal sollte er mir nicht entkommen. Doch noch ehe ich den Pfeil auf die Sehne legen konnte, brachen sie durch das Unterholz: eine Gruppe Glatthäute, gut gerüstet und mit Lasttieren im Gefolge. Sie schienen mich nicht bemerkt zu haben, und es gab keinen Grund, diesen Umstand zu ändern. Ihr Anführer bellte scharfe Befehle, daraufhin begannen sie die Lichtung nach irgendetwas abzusuchen. Es dauerte nicht lange, bis sie fündig wurden. Sie befreiten einen mehrere Schritt durchmessenden Krater von Schnee und Eis, dessen Rand von umgeknickten Bäumen umgeben war. Dann begannen sie mit Spitzhacken den großen Stein zu bearbeiten, der im Zentrum des Loches lag – offenbar eines der Himmelsgeschosse, die uns heimgesucht hatten. Ihre schweißstreibende Arbeit versprach wohl reichen Lohn, denn sie gönnten sich nicht die kleinste Atempause. Sie brachen große Stücke aus dem Himmelsstein, einige davon funkelten in allen Farben von Tsas Regenbogen, andere waren dem Tairach geweiht – reines Kupfer, sage ich.«
—Tsathalan Halborq, Waldläufer und Kundschafter von gemischtem Blut

Es heißt, die Halle der Macht zu Lowangen würde gutes Gold für jede geborgene Sternschnuppe zahlen. Seine Spektabilität Oswyn Puschinske lässt die Sternmetalle untersuchen, die in dem Gestein gefunden wurden.

»Schier unglaublich, was mir da aus den dreckigen Händen dieses Bauerntölpels entgegenglitzerte: reines Mondsilber! Er schwor Stock und Stein, dass er es in seinem Garten fand, genau dort, wo einer der Sternsteine sein Schwein erschlagen hatte. Natürlich kaufte ich ihm das kostbare Metall ab. Aber ja, Eure Spektabilität, mehr als ein paar

lumpige Silbertaler hat es mich nicht gekostet, der Narr wusste doch nicht, was er da in den Händen hielt (...) Die ersten Analysen und Untersuchungen ergaben ebenfalls höchst Erstaunliches. Nebst Meteoreisen fanden sich Spuren von Arkanium sowie einzelne Gold- und Silberfäden im Gestein. Auch Rückstände von einfachem Kupfer wurden festgestellt. Die Ergebnisse der alchemistischen Untersuchungen stehen noch aus, doch wie es scheint, weist insbesondere das Kupfer uns bisher noch völlig unbekannte Eigenschaften auf (...) Wir sollten schnell handeln und genügend Gold aus der Schatzkammer der Akademie für weitere Ankäufe zur Verfügung stellen.«

—Bericht der Magistra Semirhija Jushibi Al-Kasim an Seine Spektabilität Oswyn Puschinske

»Vorsicht, oder ich schicke Euch die gesamten heptasphärischen Wesen auf den Hals! Ja, so ist's gut. Und Ihr habt niemandem etwas davon erzählt? Sehr gut, Herzschlag ruhe! Erste Untersuchungen: golden glitzernde Oberfläche, etwa faustgroß. Überraschend leicht. Glatte, makellose Oberfläche. Analys Arcanstruktur ... Interessant, wirklich überaus interessant.«

—von keinem Zeugen belauschte Worte in einem Geheimraum der Akademie von Oswyn Puschinske

»Der alte Puschinske zeigt ein ungewöhnlich reges Interesse an den Sternschnuppen. Wir müssen uns vorsehen und auf alles gefasst machen. Vor allem müssen wir aber die Törichten vor der Gefahr warnen, die von den gefallenem Gestirnen ausgeht. Es gab bereits zwei Todesfälle nach dem Kontakt mit Sternmetall, und ich befürchte, dass es nicht dabei bleiben wird. Wir sollten selber geeignete Leute ausschicken und die Metalle bergen lassen.«

—Erzmagus und Convocatus Primus Elcarina Erillion von Hohenstein, Spektabilität der Akademie der Verformung zu Lowangen, zu einem Magister der Akademie

Aber auch bei der einfachen Bevölkerung löste der Sternenregen die unterschiedlichsten Reaktionen aus. Die Anhänger des strengen Svelltaler Dualismus deuteten die Nächte des Sternfeuers als erstes Zeichen des hereinbrechenden Weltuntergangs. Ganze Dörfer sollen sich

seit her auf die nächsten zwölf Zeichen vorbereiten, und es wird allenthalben von der Strafe Borons gepredigt, die Mensch wie Ork heimsuchen wird.

»Denn seht, dies ist die Antwort Borons auf die Zerstörung des Allerheiligsten seines Bruders Praios und auf das lästerlich geführte Leben der Abtrünnigen. Es soll die letzte Warnung an die Sterblichen sein, der letzte Aufruf zu einem gottgefälligen und geordneten Leben, denn es werden folgen das große Beben, das blutige Auge, die zwölf mal zwölf Boten Borons (...) Und danach wird kommen kein Tag mehr und keine Nacht, und es wird nichts sein!«

—der bärtige Helme, Oberhaupt des Weilers Al-veranstreu

Was ist der Svelltaler Dualismus?

Die Anhänger des Svelltaler Dualismus verehren den Lichtbringer Praios, den Herrn der Ordnung, und seinen großen Widersacher Boron, den Fürsten der Finsternis. Diesem Dualismus entspringt eine strenge Moral, die nur Ordnung, Anstand und Mäßigkeit anerkennt und jede Form von Regelwidrigkeit als chaotisch und böse abtut. Im Gegenzug soll Praios die Gläubigen für ihre strikte Moral besonders belohnen. Für die übrigen Götter ist in diesem Schema wenig Platz, sie werden höchstens als kleine Naturgötter und Diener des Praios anerkannt.

Nach dem Orkensturm 1010 BF stürzte diese enge Glaubenssicht vielerorts in sich zusammen, das Bild verschob sich. Nunmehr stand die Gesamtheit der Zwölfgötter auf der Seite der Ordnung und des Guten, während die Orkgötter das Finstere und Böse verkörperten. Man fühlte sich von den Göttern hintergangen, um jede Freude am Leben betrogen und wandte sich anderen Göttern zu. Doch noch immer gibt es einige Anhänger des Dualismus' im Svelltland, die in kleinen Dörfern und Weilern von der Umwelt abgeschottet ihrem Tagwerk nachgehen.

Elias Moussa

Graveshs Kette

KHEZZARA UND RORKVELL. Auch die Schwarzpelze schienen überrascht vom Sternenregen. Es heißt, der Aikar Brazoragh, Herrscher der geeinten Orkstämme, soll sich sieben Tage lang im tairachheiligen Wald vor den Toren Khezzaras aufgehalten haben, um den Willen des grausamen Mond- und Todesgottes der Orks zu erfahren. Nach seiner Rückkehr schickte er sogleich größere Verbände von Khurqach (or-

kischen Kriegern) aus, die für ihn die gefallenem Sterne einsammeln und nach Khezzara bringen sollen.

Aus der vom greisen Gravesh-Geweihten Orkhauptling Mardugh Orkhan beherrschten Stadt Rorkvell heißt es, dass sich ebenfalls eine beachtliche Anzahl an Schwarzpelzen aufmachte, um eine besondere Sternschnuppe zu suchen.

»Gra... Angrosch ist wahrlich mit ihm. Wie hätte er sonst das Goldauge finden können? Er fand die Verlorene Kammer Umrazims, und Angrosch selbst gewährte ihm einen Blick auf seinen Weltenplan und in den Weltenmechanismus. Meine Aufgabe aber ist es, ihm zu dienen und auf seinem Weg zu unterstützen. Wer bin ich, mich gegen den Plan des Weltenbauers zu stellen? Auch du tatest gut daran, gute Arbeit zu leisten. Alt ist er und durch das Schmiedefeuer fast blind, doch letzte Nacht offenbarte er mir seinen letzten Plan: Tairachs Stern will er bergen und aus dessen Metall

Graveshs Kette schmieden. Dies sei seine Bestimmung, sein Schicksal. So stimme Angaruschorndrosch an und schüre das Feuer, denn große Arbeit erwartet uns.

—Turven Sohn des Turgai, alter Gefährte und Gefangener Mardugh Orkhans zu einem zwergischen Mitgefangenen

Ob Zufall oder nicht, im Winter 1029 BF, nur wenige Monde nach dem Sternenregen, häuften sich im Svellttland Berichte über Orks mit weißem Pelz¹. Sie sollen auf dem Weg nach Khezgara gewesen sein, gesandt vom ehemaligen Hochschamanen der Orks, *Uigar Kai*. Der Schamane, der ob seiner nekromantischen

Fähigkeiten noch jedem Überlebenden des Orkensturms im Gedächtnis geblieben sein dürfte, galt lange Zeit als tot oder verschollen. Was die Weißpelze mitten ins Orkland führte, konnte nicht in Erfahrung gebracht werden, es heißt aber, dass sie die Orkschädelsteppe nicht mehr verließen – zumindest nicht lebend.

¹ Schnee-Orks, deren Fell durch einen Nagrach-Pakt weiß gefärbt ist (vgl. Firuns Atem S. 63 u. 64)

Elias Moussa

Festumer Flagge, 3. Praios 1029 BF

Zeit des Widerstands

Im Frühling des Götterlaufes 1028 BF nahm ich die lang ersehnte Gelegenheit wahr, eine Reise durch die Nivesensteppe in das Land am Born anzutreten. Der folgende Bericht soll einige der Eindrücke vermitteln, die mir auf der Reise zuteil wurden.

Riva, 25. Peraine 1028 BF

Mit dem Sieg über die thorwalschen Plünderer im Rondramond konnte Riva seine Position als sicherer Hafen inmitten der Wildnis der Nivesenlande weiter festigen. Die wehrhaften Mauern, die gut ausgebildete städtische Garde, die Bürgerwehr und die verbündete Thorfinn-Ottajasko schützen unsere Stadt nach außen, und die innere Ordnung wahrt die umsichtige Politik des Stadtrates: Dank der vorausschauenden Rationierung von Vorräten und Brennholz gelang es, den Jahrhundertwinter mit nur wenigen Hunger- und Kältetoten zu überstehen. Beinahe alle Verwüstungen, die Sturm und Eis mit sich brachten, sind behoben, einzig das Badehaus am Marktplatz musste vorerst aufgegeben werden.

Die öffentlichen Einnahmen fließen reichlich, der Stadtrat ist um die Wohlfahrt aller Bürger bemüht, und so lebt es sich nicht schlecht in Riva, selbst wenn man nicht dem Patriziat angehört.

In dieser Woche finden in der ganzen Stadt Feierlichkeiten zum 375-jährigen Bestehen des Svelltschen Städtebundes statt. Der König von Tiefhusen und die Freie Stadt Lowangen haben Delegationen entsandt; Vertreter der wichtigsten auswärtigen Handelshäuser, Stoerrebrands und der Horasischen Nordmeer-Compagnie, laden zu Empfängen und verleihen dem Ereignis weitere Legitimation. Faktisch fand der Städtebund bereits vor zwei Dekaden ein Ende, als die Orkhorden das Svellttal im Sturm eroberten. Nominell bestand er weiterhin, da die Mitglieder nie dazu kamen, gemeinsam das Lowanger Dokument aufzukündigen. Obzwar Riva dem Bund erst 870 BF beitrug, sieht man sich hier zurecht als letzte Bastion dieser alten Handelsmacht. Auch mittelfristig ist kaum mit einer Belebung des Warenverkehrs im Svellttal zu rechnen, unwahrscheinlicher noch, dass der Städtetag wieder abgehalten wird. Dessen un-

geachtet gibt man die Hoffnung auf friedlichere Zeiten nicht auf.

Gordask, 8. Ingerimm 1028 BF

In engem Kontakt zu Riva steht Gordask, gelegen am Mittellauf des Oblomon. Bis auf die schmucken Fachwerkhäuser am Flussufer und den massiven Stoerrebrant-Kontor unterscheidet den Ort wenig von anderen Siedlungen der Region. Trotzdem herrscht kein Faustrecht, sondern ein Rat der reichsten Händler und Handwerker über Gordask. Die meisten Bewohner sind bornländischer Abstammung, ein guter Teil geflüchtete Leibeigene, weshalb Adlige hier nicht gut gelitten sind. Eine Ausnahme stellt Dermot der Jüngere von Paavi dar, der seit kurzem vor Ort Quartier bezogen hat. Von Gordask aus organisiert er den Widerstand gegen Glorania, sammelt Geld, Waffen und Getreue und schickt diese auf waghalsige Missionen aus. Sein starkes nivesisches Erbe hilft ihm dabei, mit den Sippen Kontakt zu halten, die zu Zeiten seines Vaters durch die Brydia zogen.

In Glorania ist ein hohes Kopfgeld auf Dermot ausgesetzt, was dazu führte, dass in dem halben Götterlauf, der seit seiner Flucht aus Paavi vergangen ist, bereits vier Attentate auf ihn verübt wurden. Gewissenlose Söldnerseelen folgten schon während der angeblichen Goldfunde in der Letta der Versprechung schnellen Reichtums. Dieser Tage stellen sie eine echte Plage dar. Es wird erzählt, dass die Schergen Gloranas mehr Menschen entführt haben als die Wilde Jagd des Eisigen Jäger¹ selbst. Wird man ihrer einmal habhaft, so werden sie sofort exekutiert, denn keine noch so grausame Strafe kann Sühne sein für ihre Verbrechen.

Am Frisund, 2. Rahja 1028 BF

Solcherart waren die Erlebnisse bei den Nivesen, dass sie nur in erzählender Form angemessen wiederzugeben sind. Dies möge der geneigte Leser mir verzeihen.

Die Wanderung gen Osten war eine freiwillige Entscheidung gewesen. Nach vielen Götterläufen hinter schützenden Stadtmauern wollte

ich nun wieder erfahren, was es bedeutet, vollkommen ungebunden durch die Weiten der Nordlande zu ziehen. Wie zu erwarten war die Orientierung in der Steppe kein leichtes Unterfangen; zumindest wusste ich einen erfahrenen Kundschafter an meiner Seite, Kimi mit Namen. Er führte mich viele Tage durch das Jonsu bis zum Frisund, wenige Meilen westlich des Alavi-Sees, wo seine Sippe, die Kaiku aus dem großen Stamm der Lieska-Leddu, ihr Sommerlager aufgeschlagen hatten. Dort schenkte man mir eine ungewohnt offene und freundliche Begrüßung. Kurz nach unserer Ankunft wurden Tee und Weizenfladen aufgetragen, es war Zeit für das Mittagmahl. Kimi sah mich verschmitzt an. "Du bist ein Schreiberling. Vielleicht finde ich etwas, das dir Anlass gibt, von uns zu berichten."

Nach der kräftigenden Mahlzeit durchschritt ich das Lager und ließ die Gedanken schweifen. Meine Füße trugen mich schließlich zu einem Hügel etwas außerhalb, von dem aus ich das Land auf über hundert Meilen überblicken konnte. Lieblich anzuschauen waren die sanften Wellungen des Jonsu; im Norden zog sich der Frisund träge durch die sumpfigen Auen.

Nach Osten gewandt, überkam mich ein Gefühl von Unwohlsein und Ohnmacht. In der Ferne, jenseits der blitzenden Wassers des Alavi, lauerten mächtige Eismassen und zogen sich hin bis zum Horizont. Bewegung und Leben waren nicht auszumachen, und doch glaubte ich eine unheilvolle Präsenz zu erahnen. Bedrückt ging ich ins Lager der Nivesen zurück, wo Kimi schon wartete. "Komm mit. Der Kasknuk² möchte dich sehen."

Er führte mich zu einer großen Jurte. So dicht stand der Qualm darin, dass mir zunächst der Atem schwand. Gerüche von verbranntem Holz, Honig und warmer Milch vernebelten mir die Sinne, und es dauerte einige Momente, bis ich mich orientieren konnte und meines Gastgebers ansichtig wurde. Auf einem Teppich saß ein Mann, zweifellos uralte, und mir von einer früheren Begegnung bekannt. Es war Kailäkinen. Meinen Blick erwiderte er mit

¹ Eisiger Jäger ist ein Beiname des Erdhämonen Nagrach, Gegenspieler von Firun.

² Kasknuk ist die nivesische Bezeichnung für ihre Schamanen.

einem freundlichen Nicken: "Gorki, so ist dein Name, wenn meine Erinnerung mich nicht trügt. Bist von nivesischer Abstammung, aber sahst es als deine Bestimmung an, in den Jurtunar aus Stein zu hausen. Sei es, wie es sei. Dein Kommen verrät mir, dass du dein Erbe nicht verleugnest. Das ist gut. Ja, du solltest es nicht verleugnen. Niemand sollte das."

Seine Augen wirkten traurig, und mit einem Mal sah man ihm die ganze Last eines langen Lebensalter an. Ich schwieg.

"Die Himmelswölfe³ haben gefügt, dass wir Menschen unser Schicksal selbst bestimmen. Manchmal scheint dies wie eine Strafe, eine untragbare Bürde. Darin liegt aber auch unsere Hoffnung. Wenn wir unsere Fehler einsehen, sie nicht wiederholen und aus ihnen lernen, dann können wir auch die größten Gefahren meistern. Wir mussten erleben, wie unsägliches Grauen über unserer Heimat heraufzog. Als der Winter ohne Ende seinen Anfang nahm, da hörten viele Sippen nicht die Warnungen. Sie alle gingen im *myrkaulauki*⁴ zugrunde.

Noch immer ist dieser Frevel nicht gebannt, eine Wunde im Fleisch der Welt, die droht alles Leben in allen Landen zu erstickern. Dies aber darf nicht passieren. Wir dürfen unsere Fehler nicht wiederholen. Nur geeint kann unser Volk, können alle Völker unter Liskas Auge der Finsternis entgegentreten. So verschieden wir sind, unser Feind ist derselbe. Diese Erkenntnis ist die einzige Waffe, die uns nützen wird."

³ göttliche Wesenheiten der nivesischen Mythologie
⁴ in etwa: verdorbener Schnee

Nun lächelte er. "Nur nicht verzagen. Ich bin alt und habe viel gesehen. Aber noch lebe ich. Du dagegen bist noch jung und stehst im Frühling deines Seins. Wenn du munter bleibst trotz aller Dunkelheit, wirst du noch viele Sommer sehen."

So verließ ich die Jurten meiner Ahnen, bestärkt in der Gewissheit, dass das Aufregendste in meinem Leben noch vor mir lag.

Norburg, 17. Rahja 1028 BF

In diesem Frühling zeigt sich Norburg belebter denn je. Nach dem langen, elenden Winter sehnen sich die Bürger danach, wieder unbeschwert unter freiem Himmel zu wandern, ihrer Arbeit ohne Hunger nachzugehen, Freunde zu besuchen und – allem voran – Handel zu treiben. In der Tat ist die Stadt nicht länger nur ein wichtiger Umschlagsplatz für Nordlandwaren, nein, es ist kaum mehr Übertreibung zu sagen, dass sie den Mittelpunkt des Handels mit den Landen jenseits der Nivesensteppe darstellt. Die prächtigen Häuserfronten am Marktplatz, neu gesetzte Pflastersteine und Ausbesserungen an der Burg verkünden den wachsenden Reichtum.

Graf Tsadan von Norburg, selbst nicht Herr über die Stadt, wohl aber über das Umland und somit auch die Handelswege, versucht ein echter Bronnjar zu sein. Sein Auftreten erinnert mehr und mehr an den im Krieg gestorbenen Vater, wobei nicht zu verschweigen ist, dass es bisweilen etwas unbeholfen erscheint. Noch strahlt er nicht jene allumfassende Selbstüberzeugung aus, die anderen seines Standes zu eigen ist. Dafür konnte er die Fernhändler der

Stadt für sich gewinnen und scheut sich nicht einmal, mit den Stadtoberen Politik zu betreiben. Ein Unding, so schimpft wohl manch ein stolzer Vertreter des sewerischen Adels, unbestreitbar jedoch ist, dass beide Seiten durch diese zaghafte Zusammenarbeit profitieren. Häufigster Gast des Grafen aber ist der Junker Fjadir von Bjaldorn, ein stolzer Mann mit flammendem Kampfeswillen, dem jungen Dermot nicht unähnlich. Fjadirs erfolglosen Versuche, die Bronnjarer für den Kampf wider die Eishexe Glorana zu einen, sind selbst in Festums Straßen wohl bekannt, und wäre es ein weniger edles Anliegen, das ihn bewegt, so hätte er wohl schon lange mit Spottliedern und Schmähungen zu kämpfen.

In Tsadan aber fand er einen Verbündeten, der ihm in mehr als nur Worten Unterstützung zukommen lässt. Erst kürzlich rief der Graf viele Ritter des westlichen Sewerian zu einem Kriegszug zusammen. Unter der Führung des Junkers gelang es dem Aufgebot dann auch, mehrere Weiler an der Peripherie Gloranas zu befreien. Des Junkers Hoffnung scheint insbesondere durch die Kunde getragen, dass das dämonische Eis langsam zurückweicht. So mag es sein, dass schon bald ein neuerlicher Heerzug weiter nach Norden vorstoßen wird, womöglich bis Trautemanns Hus – und danach gar bis Bjaldorn? Eines ist sicher: Der Widerstand gegen das derische Reich der Dämonen ist auch im Norden erstarkt.

Hüte dich, Glorana!

Gorki Tannhauser, Korrespondent der Festumer Flagge in Riva (Julian Marioulas)

Salamander, Traovia 1029 BF

Erzmagus forscht zur Magiehistorie

Echsenforscher Rakorium Muntagonus wieder aktiv

BRABAK/PUNIN. "Der Rakorium geht wieder auf Expedition!" So klang es noch vor wenigen Jahren aus den Mündern junger Abenteurer, wenn der wagemutige aber betagte Rakorium Muntagonus, einst Spektabilität in der Halle des Quecksilbers zu Festum und Bewahrer des geheimnisvollen *Codex Sauris*, wieder eine seiner Forschungsreisen anzutreten gedachte. Abenteurer, Gefahren und machtvolle Magie warteten bei diesen Reisen auf gestandene Recken.

Wir erinnern uns: Seit sicherlich 50 Jahren ist Rakorium Muntagonus einer der wenigen Erzmagier Aventuriens. Erstmals größeres Aufsehen in der Fachwelt erregte er im Jahr 985 BF, als er zusammen mit dem Schwertkönig Raidri Conchobair und dem Seefahrer Ruban ibn Dhachmani zu einer Expedition ins südliche Perlenmeer aufbrach, um das sagenumwobene Wasserreich Wajahd zu finden. Bis zum heutigen Tag ist jedoch nichts über die Ergeb-

nisse dieser Reise veröffentlicht worden. Manche Kritiker wiesen sogar darauf hin, dass es nicht das letzte Mal war, dass Rakorium "Hirngespinsten" und "Phantastereien" hinterher jagte. 992 BF begann er weitere Expeditionen, deren Berichte in der Fachwelt mäßig begeistert bis ablehnend kommentiert wurden. In den Jahren 996 und 997 BF rettete er zusammen mit einer Handvoll Hasardeuren die berühmten *Sieben Magischen Kelche* aus den Fängen von Kultisten in der Echsenstadt H'Rabaal.

In den folgenden Jahren brach er zu weiteren Expeditionen auf, die ihn unter anderem 1014 BF auch in die Dschungel von Maraskan führten. Zu diesem Zeitpunkt galt Rakorium in Kollegenkreisen schon längst als rastloser 'Echsperte', der unablässig von großen echsischen und drachischen Verschwörungen berichtete, die er aufzudecken gedachte.

Dass seine Arbeit als Akademieleiter in Festum ob dieser Fahrten und Forschungen immer

mehr in den Hintergrund trat, mag sich selbst der unkundige Laie denken. Doch obwohl ihm viele seiner Magierkollegen nach und nach schlichte Verrücktheit attestierten, nahm Rakorium mit seinem profunden Wissen sowohl 1019 BF bei der Rekonstruktion von *Bastrabuns Bann*, einer alttulamidischen Zauberbarriere, als auch bei der Wiedererstehung des Götterschwertes *Siebenstreich* 1021 BF eine wichtige Schlüsselrolle ein.

Die Angriffe einiger Echsen im Süden zwischen Frühling 1024 BF und Herbst 1025 BF schienen zunächst Rakoriums Theorien und Warnungen vor einer Kabale der Geschuppten zu bestätigen. Doch nachdem er in Almada 1025 BF angeblich von Drachenkultisten verschleppt worden war, aus deren Händen er nur mit Mühe hatte befreit werden können, schien es um den einst genialen Forscher endgültig geschehen. Wenn er noch einmal an die Öffentlichkeit trat, wie 1026 BF in einem Ge-

spräch mit dem *Salamander*, dann nur noch, um vor künftigen Schrecken durch Echsen und Drachen zu warnen. Ob der altersschwache Erzmagus tatsächlich im Frühling 1027 BF erneut eine 'Expedition in den Süden' unternommen hat, um eine echsische Ruinenstadt im Raschtulswall zu erforschen, ist noch immer in Magierkreisen umstritten (siehe AB 109, S. 25f).

Zuträgern des *Salamanders* aus dem Umkreis der Puniner Magierakademie zufolge hat sich der Echsenforscher nach längerem Aufenthalt in der Artefakt-Akademie in Khunchom nun seit mehreren Monaten in der Almadaner Hauptstadt aufgehalten. Gründe wurden nicht genannt, obwohl es heißt, dass der bald neunzigjährige Rakorium trotz seiner zunehmenden Gebrechlichkeit und den Rückschlägen der letzten Jahre erneut "auf Forschungsreise" gehen wolle. Über das Ziel sei bislang nichts bekannt, doch in vertraulichen Gesprächen mit dem *Salamander* wurde gemunkelt, dass Rakorium stärker denn je daran glaube, eine Verschwörung der Geschuppten würde ihre Kreise nunmehr enger ziehen. Obwohl eben dies der Erzmagier seit Jahrzehnten behauptet und bislang eindeutige Beweise – oder gar Ereignisse – schuldig blieb, habe er in den letzten Monaten fast ausschließlich in der Bibliothek der Puniner Magierakademie in alten Dokumenten recherchiert.

Erfreulicherweise war es unserem Zuträger in Punin gelungen, einen der drei jungen Novizen des Erzmagiers außerhalb der Akademie zu sprechen, die ihn offenbar seit kurzer Zeit begleiten. Nach einem reichhaltigen Umtrunk auf Einladung des *Salamanders* war dieser gern bereit, etwas über die aktuellen Umtriebe seines greisen Meisters zu berichten. Wir versuchen, diese den Umständen entsprechend so geordnet wie möglich wiederzugeben:

Tatsächlich spricht Rakorium von "Kulten, die nach und nach an Macht gewinnen und nicht die Götter, sondern geschuppte Urwesen anbeten würden". Diese Geheimbünde wie der ominöse "Flammenbund" oder "Pyrdacor-

Kultisten im Raschtulswall" würden nicht nur zum Teil seit Jahrhunderten existieren, sondern auch über "geheimes Quellenmaterial zu Echsen und Drachen" verfügen.

Zur Bekämpfung dieser "drachischen Bedrohung", wie er es nennt, forsche der Erzmagier nun seit Jahren an dem Versuch, "die Geister toter Drachen in ihren Karfunkelsteinen zu befragen", um an einmaliges Wissen zu gelangen. Wir müssen sicherlich nicht darauf hinweisen, dass allein der Fund eines Drachenkarfunkels eine Rarität ist, wenn man diesen nicht, wie es große Drachentöter wie der Hei-



Erzmagus Rakorium Muntagonus

lige Geron, Festo von Aldyra, Dschadir der Kühne oder Fendral der Flinke getan haben, vom erschlagenen Haupt des Untiers selbst erbeutet.

Welche Absichten und Ziele Rakorium genau verfolgt, wissen auch die Novizen nicht genau zu sagen, da sich ihr Meister nur in Andeutungen verliere. Allerdings steht der *Salamander* in unverfänglicher Korrespondenz mit Hilbert von Puspereiken, der jahrelang Assistent und

Schüler der Festumer Spektabilität war und selbst als anerkannter Echsenforscher gilt. Von Puspereikens Äußerungen zufolge wären Rakoriums offenbare Ziele eine Sensation in der magisch-wissenschaftlichen Fachwelt. Zumindest vernunftbegabte Drachen – und auf diese scheint der Erzmagus besonders abzielen – erreichen, wie der geneigte Leser wissen wird, ein beträchtliches Alter. Sie sehen Jahrhunderte kommen und gehen, sind Zeugen von Aufstieg und Fall von Königreichen, längst verlorene Erfindungen oder arkanen Geheimnissen.

Nicht auszumalen wäre das Potential, das mit der Kommunikation mit einem lebenden Drachengeist einhergehen würde. Denn genau dies ist Grundlage von Rakoriums Forschungen: Im Allgemeinen wird geglaubt, dass die Seele eines Drachen bei seinem Tod nicht in Borons Reich entschwindet, sondern auf ewig in seinem Karfunkelstein verweilt – stumm, aber mysteriös genug, um Ehrfurcht zu erzeugen. Dies ist auch der Grund, warum die Zwerge jeden Drachenkarfunkel, dessen sie habhaft werden können, mit ihren Äxten zerschlagen, um so die Seele des Drachen aus der Dritten Sphäre endgültig vertreiben zu können.

Immer wieder jedoch gibt es deutliche Hinweise auf mächtige Drachenkarfunkel, die von ihren Besitzern eisern und eifrig gehütet werden. Als bestes Beispiel sei das stets anhaltende Gerücht eines uralten Karfunkels unter der Dracheneiakademie in Khunchom genannt – ausgerechnet jene Akademie, in der Rakorium sich vor seiner Reise nach Punin aufgehalten haben soll. Gerade einem Magier wie Rakorium stehen sicherlich genug Möglichkeiten offen, einen Drachenkarfunkel in seinen Besitz zu bringen.

Inzwischen sind die Nachforschungen des Erzmagiers offenbar abgeschlossen, jedenfalls wurde als sein nächstes Ziel das Fürstentum Kosch benannt. Und so wird es wohl bald wieder heißen: "Der Rakorium geht wieder auf Expedition!"

MW

An die treuen und aufmerksamen Leser des Boten!

Hiermit möchte ich mich in aller Form für den ungeheuerlichen Artikel der so genannten 'Freien Botenschreiber' entschuldigen. Seid versichert: Bald schon werden wir wissen, wie dieses Schreiben seinen Weg in unser geschätztes Blatt finden konnte, und die Schuldigen können sich ihrer harten Strafe sicher sein.

Was jedoch den Inhalt des Pamphlets angeht, sehe ich mich zu einer kurzen Stellungnahme gezwungen: Auch ich reiste einst umher und riskierte mein Leben, um Euch, geneigter Leser, stets auf dem Laufenden zu halten. Die jüngsten Ereignisse trafen auch den Boten hart und es ist kein Geheimnis, dass wir nur dank wohlwollender Spenden wieder neue Räumlichkeiten in Gareth beziehen konnten.

Glücklich schätze ich mich, dass unser aller Blatt offenbar auch von hohen und einflussreichen Herren gelesen und als unverzichtbar erachtet wird, denn es war eine private Spende des Herrn Emmeran Stoerrebrandt (und mitnichten seines Handelskontors, wie fälschlicherweise behauptet wurde), die dem Boten in tiefster Not die entscheidende finanzielle Hilfe brachte.

Die Zusammenarbeit mit dem Handelshaus erachten wir darum als Chance, die es nicht zu versäumen gilt – als Chance, neue und unterschiedlichste Kunde aus fernen Gestade zu erhalten und diese dem Leser in Windeseile offerieren zu können. Dabei sehen wir die gewohnten Stärken unserer Gazette mitnichten

in Gefahr: Auch weiterhin genießen wir völlige Freiheit in der Berichterstattung. Doch Aventurien endet eben nicht vor den Mauern der Kaiserstadt oder auch nur unseres Kaiserreiches, es reicht von den eisigen Einöden firunwärts bis hin zum schweißtreibenden Dschungel praioswärts, von den Eilanden der Einäugigen bis hin zum giftigen Maraskan. Aus all diesen abenteuerlichen Landen wollen wir fortan dem Leser Kunde zutragen. Denn so ist sowohl Aves als auch Hesinde wohl gefällig: dass derjenige, der die weite Welt nicht selbst bereisen kann, sie zumindest durch die Berichte anderer erleben kann.

Gezeichnet

Baltram von Liepenberg, *Chefredakteur*
(Elias Moussa)



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: C. Daether, M.
Findeisen, T. Hamelmann, J. A. Klingsöhr, J.
Marioulas, E. Moussa, P. Reed, R.-D. Renz, S.
v. Ribbeck, G. Rot, M. Schmidt

Motto: Maria Czernuch

Illustrationen: Caryad

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!

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

DataM-Services GmbH
Postfach 91 61
97091 Würzburg

Tel.: 0931 – 41 70 178

(MO-DO 08⁰⁰-17⁰⁰ Uhr FR 08⁰⁰-15⁰⁰ 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

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).

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

Lieber 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.

Liebe Meister, Sie haben 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 120:

2. Rahja 1028 BF: Haffax erobert mit Hilfe der Dämonenarche *Boransdorn* Südwall.

4. Rahja 1028 BF: Ein erster Angriff maraskanischer Schiffe auf Mendena scheitert.

6. Rahja 1028 BF: Maraskanische Truppen unter *Iradon Kolenfeld* erobern Shamaham nahezu kampflos.

10. Rahja 1028 BF: Das gesamte Gebiet östlich der Beilunker Berge befindet sich in der Hand des Fürstkomturs Haffax.

19. Rahja 1028 BF: Maraskanische Truppen vernichten einen Heerhaufen der Warunkei in der Nähe von Valdahon.

Mitte bis Ende Rahja 1028 BF: Mehrere Versuche Helme Haffax', nach Mendena vorzudringen. Xeraan kann diese durch immensen Magieeinsatz inklusive Dämonenbeschwörung und Limbusmagie abwehren.

5. Praios 1029 BF: Der maraskanische Vormarsch auf Warunk findet infolge stetiger nächtlicher Alpträume ein Ende. Die Truppen ziehen sich zurück nach Valdahon.

Anfang Praios 1029 BF: Haffax gibt die Belagerung Mendenas auf und zieht seine Truppen westwärts bei Salvunc zusammen.

Mitte Efferd 1029¹ In mehreren aufeinanderfolgenden Nächten regnen tausende Sternschnuppen auf das Svelltal von Lowangen bis Enqui nieder.

17. Praios 1029 BF: Das Herzogtum Tobrien erneuert das Kriebsrecht und ruft alle Freien zu den Waffen.

18. Efferd 1029: Eine blutrote Mondfinsternis ist in ganz Aventurien zu sehen. Gleichzeitig beginnt das Große Jahr 2001 nach Orkischer Zeitrechnung.

23. Travia 1029: Der Markverweser der ehemaligen Mark Sichelwacht, Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, wird in der Nacht vor seiner Krönung zum Grafen der jüngst wieder etablierten Weidener Grafschaft Sichelwacht in seinen Gemächern auf Burg Aarkopf in Salthel gemeuchelt.

Mitte Firun 1029: Eine Delegation Weißpelzorks erreicht Khezzara und wird dort hingerichtet.

Tsa 1029: Die ersten Glücksritter machen sich auf die Suche nach den gefallenen Sternschuppen.

11. Phex 1029: Mardugh Orkhan beginnt mit der Arbeit an *Graveshs Kette*.

¹ Sternenregen und Mondfinsternis wurden im Boten 118 fälschlicherweise auf das Jahr 1028 datiert. Wir bitten das Versehen zu entschuldigen. Die Red.

Haffax überfällt die Piratenküste, Seiten 1–3

Meisterinformationen:

Die in diesen Artikeln geschilderten Ereignisse sind der Auftakt für nachhaltige Veränderungen in Tobrien. Sie können daran teilnehmen – das Abenteuer **Der Unersättliche** greift diese Geschehnisse auf und bietet den Helden die Möglichkeit, sich großen Ruhm zu erwerben. Dort finden Sie auch eine detaillierte Zusammenfassung von Haffax' Tobrien-Feldzug und dessen Auswirkungen. Im **Aventurischen Boten** wird in loser Folge auszugsweise von der weiteren Entwicklung in Tobrien berichtet werden.

Ein Leben für ein Leben, Seite 3

Die Ereignisse um den Mord an Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach und die Entführung Prinzessin Walbirgs können natürlich auch am Spieltisch genutzt werden. Hier in Kürze die wichtigsten Informationen:

Der Hintergrund: Durch die Beschlüsse der Ochsenbluter Urkunde wurde auch aus der Reichsmark Sichelwacht wieder eine reguläre Weidener Grafschaft. Um diesen Akt formal zu vollziehen, findet in Salthel eine große Grafenfeier statt, zu deren Höhepunkt Herzogin Walpurga dem bisherigen Markverweser – Ralmir von Zornbrecht-Hauberach – die Grafenkrone aufsetzen möchte. Während der Feierlichkeiten wird der alternde Ralmir aber gemeuchelt und nach kurzen Ermittlungen auch ein möglicher Täter gefunden und schnell zum Tode verurteilt. Die Angehörigen des Tatverdächtigen glauben jedoch an die Unschuld des Verurteilten, und so bitten sie die Helden nach dem wahren Mörder zu suchen.

Dabei kommen diese nicht nur dem für tot gehaltenen wahren Täter auf die Spur, sondern müssen auch noch die Entführer der Prinzessin Walbirg jagen, um am Ende der Gerechtigkeit zum (wenn auch nicht endgültigen) Sieg verhelfen zu können. Doch waren es wirklich die Helden, die hier die Geschicke gelenkt haben, oder hielt in Wahrheit der grimme Firun die Fäden in der Hand?

Der Mord: Schon seit vielen Jahren gibt es eine offene Feindschaft zwischen dem tot geglaubten Darwolf von Binsböckel-Glückshaus und dem Markverweser. Aus abgrundtiefem Hass plant der ehemalige Räuberbaron Dar-

wolf, den Markverweser im Rahmen der Feierlichkeiten zu töten. Dazu lässt er die Leibwachen Ralmirs durch vergifteten Wein betäuben und lauert dem designierten Grafen in dessen Schlafgemach auf. Hier meuchelt er ihn, wird aber (un-)glücklicherweise von der Mätresse des Markverwesers beobachtet. Da diese sich jedoch vor dem bekannten Verbrecher fürchtet und überdies verhindern möchte, dass man am Ende sie selbst verdächtigt, flüchtet sie aus Burg Aarkopf und bewahrt über das Geschehene Stillschweigen.

Falsche Verdächtigungen: Als der Tote am nächsten Morgen gefunden wird, steht für die Wachen und Stadtgardisten schnell der Schuldige fest: Weldmar von Binsböckel-Glückshaus muss es gewesen sein, der junge Baron zu Uhdenwald. Ihm gehört nicht nur die Mordwaffe (ein edelsteinbesetzter Borndorn, das Geschenk eines bornischen Bronnjaren), sondern auch ein Tuch, das der Tote in den Händen hielt. Die von der Tat entzürnte Herzogin setzt daraufhin die Hinrichtung des Barons auf den Folgetag fest. Die Frau und die Schwester Weldmars jedoch sind felsenfest von der Unschuld ihres Liebsten überzeugt und engagieren darum in aller Eile die Helden, um das Komplott aufzudecken.

Ermittlungen: Da sich die Ermordung in der Nacht vom 22. auf den 23. Travia ereignet hat, finden die Ermittlungen während der Feierlichkeiten zum Jahrestag der Schlacht am Drachenspalt statt. Der Meister kann also immer wieder die (ablenkenden) Ereignisse einer solchen Feier einfließen lassen: Die Straßen sind prall gefüllt mit Gauklern, Marktständen und allerlei Kuriositäten, und die Schenken quillen über vor Zechlustigen. Neben dem Uhdenwalder Baron können durchaus auch andere Adelige der Sichelwacht als Täter in Frage kommen, da der reichstreue und schon recht alterstarrsinnige Markverweser beim Weidener Adel (Kalendarium, siehe www.herzogtumweiden.de) alles andere als beliebt war. So können die Helden erst einmal mehreren falschen Fährten folgen. Den ehemaligen Räuberbaron Darwolf können sie am Ende aber u.a. durch folgende Indizien aufspüren:

- ◆ Der Wein der Wachen wurde von einem Gehilfen des gräflichen Mundschenks herbeigebracht, einem Komplizen Darwolfs (er war es auch, der den Mörder in die Burg gelassen hatte).
- ◆ Wie so oft, wurde auch in dieser Nacht die Mätresse von der Torwache eingelassen. Von

ihr wird man wohl entscheidende Hinweise erhalten – wenn man sie finden und zum Sprechen bewegen kann.

◆ Der Borndorn Weldmars wurde dem Baron bereits am Vortag gestohlen, der – gleichfalls von Darwolf angeheuerte – Taschendieb wurde von Weldmars Schwester beobachtet und kann so identifiziert werden (auch wenn er zu diesem Zeitpunkt verschollen ist).

Doch wird die Herzogin ersten Entlastungsbeweisen nicht glauben, denn Darwolf gilt als tot, seit der Steinbruch, in dem er seine Strafe absitzen sollte, von Orks überfallen wurde und keiner dort überlebte. Trotzdem wird die Hinrichtung des jungen Uhdenwalders erst einmal aufgeschoben, um Zeit für weitere Ermittlungen zu gewinnen.

Die Entführung: Die Nachforschungen finden jedoch ein jähes Ende, als die Entführung Prinzessin Walbirgs bekannt wird. Das Ifirnkind wurde bei einem Ausritt von den Schergen eines berüchtigten Raubritters entführt (siehe das Abenteuer **3 Millionen Dukaten**), die auf ein hohes Lösegeld hoffen. Natürlich beteiligen sich auch die Helden an der Suche nach der Prinzessin – kein leichtes Unterfangen, schaffen es die Raubritter doch schon seit langer Zeit, den Häschern des Herzoghauses zu entkommen. Bei der Suche treffen die Helden zufällig auf den Mörder Darwolf (den sie jedoch nicht kennen und ebenfalls für einen Abenteuerer halten, da er unter falschem Namen reist) und dessen Kumpanen. Nur gemeinsam sollte es ihnen gelingen, die Prinzessin zu finden und zu befreien. In einer Nacht kurz vor Salthel gelingt es dem Mörder aber, Walbirg – die sich die ganze Zeit hervorragend mit dem Bösewicht verstanden hatte – erneut zu entführen. Mit ihr als Faustpfand möchte er sein Lehen zurückfordern, glaubt er doch, dass sein Sohn inzwischen durch die Hand des Henkers den Tod gefunden hat. Doch die Helden sollten ihn auf den Weg in die Stadt überholen und seine Untaten endgültig aufklären (vielleicht ist erst jetzt die Matresse bereit zu sprechen, oder man kann im letzten Moment den Taschendieb finden). So kann der selbstsichere Darwolf, nachdem er seine dreisten Forderungen gestellt hat, dingfest gemacht und als wahrer Täter entlarvt werden.

Das Ende: Jeder rechnet jetzt damit, dass der verruchte Verbrecher Darwolf zum Tode verurteilt wird, doch setzt sich das Ifirnkind Walbirg bei ihrer Mutter für den Altbaron ein. "Firun forderte ein Leben für ein Leben. Meines ist mir wieder geschenkt worden und so muss auch mein Erretter in Freiheit abziehen dürfen." Mit diesen Worten fordert sie im Namen des grimmen Gottes die Freilassung des Meuchlers, und ihre Mutter gibt zum Erstaunen aller tatsächlich nach – auch wenn sie dem Mörder klar macht, dass er bis an sein Lebensende gejagt werden wird für seine Taten.

Man kann nur spekulieren, was das Ifirnkind bewogen haben mag, sich für Darwolf einzusetzen. Vielleicht hat sie in ihm einen Diener

Firuns erkannt und erachtet ihn als wertvollen Gegenpart zum neuen Grafen der Sichelwacht, der – das steht zu befürchten – mehr aus politischem Kalkül handeln wird als nach dem Willen der Götter. Manche munkeln sogar, die Prinzessin habe sich absichtlich entführen lassen, um so den geheimnisvollen Plan des grimmen Firun in die Tat umzusetzen.

Der Plot ist hier vereinfacht dargestellt. Für Meister, die das Abenteuer nicht selber ausgestalten wollen, wird es in Kürze ein auf voraussichtlich 80 Seiten ausgearbeitetes Fantholi-Abenteuer zu diesem Plot geben (Anfragen bitte an redaktion@fantholi.de).

J. A. Klingsöhr & Patrick Reed

Phexens Schatzkammer und

Graveshs Kette, Seite 5

Meisterinformationen:

Tatsächlich enthalten die gefallenen Sterne nicht nur wertvolles *Meteoreisen* (üblich, sehr häufig), sondern auch *Gold* und *Silber* (üblich, in kleinen Mengen), *Mondsilber* (unüblich, recht häufig) und *Arkanium* (unüblich, häufig). Die größte Sensation dürfte allerdings der Fund von myranischem *Cupritan* (nicht anlaufende Kupferlegierung, häufig) und *Illuminium* (wertvolles goldleuchtendes Metall, selten) sein. Freilich wird es die untersuchenden Gelehrten noch einige Zeit, Mühe und Gold kosten, ehe sie deren Geheimnis entschlüsseln.

Der Grundstein der Macht des alten *Mardugh Orkhan* war der Vorstoß in eine vergessene Zwergenmine, bei dem er sowohl die Tiefzwerge (**AK 85ff**) als auch das legendäre Goldauge fand, das sich mittlerweile nicht mehr in seinem Besitz befindet (siehe **Orkland 51**). Er erblickte aber einen Bruchteil der alten Pracht Umrazims und arbeitet seither heimlich an *Graveshs Kette*, seinem Lebenswerk, dessen Sinn und Zweck er selbst nicht kennt. Seit langem versucht er an Kupfer zu gelangen, um seine Schmiedearbeit fortzusetzen, doch bisher verteidigten die Tairach-Priester der Rorwhed-Orks erfolgreich ihr Privileg. Mit dem in den Sternschnuppen gefundenen *Cupritan* will er seine Arbeit fortsetzen und hofft auf die Unwissenheit der Schamanen. Gleichzeitig stößt er auch auf eine größere Menge an *Illuminium*, das ebenfalls in seine Arbeit einfließen soll. Der Sternenregen hat in den fernen Nebelzinnen auch *Uigar Kai* aufhorchen lassen. Auch der mächtigste Schamane der Orks wertet das Ereignis als Zeichen, seine Pläne weiterzuführen. Eine von ihm ausgeschickte Delegation sollte dem Aikar ein Versöhnungsgeschenk und ein Bündnis anbieten, was dieser jedoch blutig ausschlug.

Elias Moussa

Zeit des Widerstands, Seite 6

Meisterinformationen:

Der Artikel des Gorki Tannhauser zeigt einige Aspekte des gegenwärtigen Lebens in den Nordlanden auf, das auch jenseits der unter dem

nagrachschen Eis liegenden Gebiete vom unheilvollen Wirken der Königin Glorana geprägt ist. Städte, Souveräne und Sippen wissen um die große Gefahr, die von ihr ausgeht, und sind bemüht, sie entsprechend der eigenen Wahrnehmung zu bekämpfen. Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge, wie die beiden Erben Dermot und Fjadir im Spiel eingebracht werden können.

◆ Dermot der Jüngere hat Kälte, Entbehrungen und Repressionen in Paavi für viele Jahre selbst erlebt und wagte schließlich den Aufstand. Der aber scheiterte, und mit nur wenigen Getreuen gelang ihm die Flucht (siehe auch das Szenario **Auf dünnem Eis** im **AB 113**). Wie im Artikel beschrieben, hat er sein neues Lager in Gordask errichtet. Helden können für ihn in vielerlei Mission auftreten, so gilt es, weitere Verbündete unter Dorfvorstehern und Häuptlingen zu gewinnen, die Versorgung entlegener Außenposten zu organisieren oder direkt gegen Söldlinge Gloranas vorzugehen. Bei diesen handelt es sich oftmals um abgehalfterte Schlagetots, deren Gier sie die Gebote der eigenen Götter verraten lässt. Höhere Ideale oder echte Loyalität zur Eiskönigin sind bei ihnen kaum vorhanden, ihre Raubzüge und Entartungen dienen zuallererst dem eigenen Gewinn.

◆ Trotz vieler Rückschläge und Enttäuschungen hat sich Junker Fjadir von Bjaldorn noch immer seinen Kampfeswillen bewahrt und ist dieser Tage mehr denn je davon überzeugt, die heilige Stadt des Firun befreien zu können. In ganz Sewerien können die Helden auf ihn treffen, und erkennt er sie als aufrechte Streiter an, so wird er mit Leidenschaft um ihre Unterstützung werben. Wenn nicht als Teil eines Kriegszuges, so können sie als Kundschafter in den Wäldern der Nordwälder Höhen und Bjaldorn agieren. Unter falschem Namen wird sich auch Wlaselgo von Ouvenstam (siehe **Von Meuchelmördern und Drachentöttern in Rauhes Land im hohen Norden**) dem Junker anschließen.

Julian Marioulas

Offener Brief, Seite 8

Mit dieser Gegendarstellung endet der öffentliche Streit unter den Botenautoren. Gut möglich, dass Baltram von Liepenberg Helden mit der Untersuchung beauftragt, wie überhaupt der Artikel im **AB 119** veröffentlicht werden konnte. Werden diese die Identität der 'Freien Botenschreiber' preisgeben (evtl. hatten sie einst selbst Yangold aus der maraskanischen Gefangenschaft befreit, siehe **AB 107**), oder vertreten sie vielleicht gar deren Meinung? Einige Köpfe werden auf jeden Fall rollen, doch die bekanntesten der involvierten Schreiber werden heil aus der Sache herauskommen, möchte man doch im jeden Preis vermeiden, dass sie zu einem Konkurrenzblatt wechseln. Stattdessen versucht man sie noch enger an den Boten zu binden – zum Teil auch mit sehr fragwürdigen Methoden.

Elias Moussa

HINTER DEM HORIZONT – TEIL III

von Christoph Daether

Nach den schicksalsschweren Ereignissen von Trivina ist die Stimmung an Bord der *Lamea* durchaus niedergeschlagen. Zwar haben sich die Zeilen der Prophezeiung durch den weinenden Falken und den Zusammenschluss der Diener des Namenlosen zweier Kontinente nunmehr erfüllt, doch gerade dies wirft Zweifel auf: Haben die Helden gegen den Götterfürsten gefrevelt?

ZWISCHEN DEN
INSELN – SEROVIA

Die weitere Fahrt der *Lamea* führt zunächst durch die Bucht von Trivina hinaus zu den serovischen Inseln. Diese zu durchqueren ist schon fast ein Abenteuer für sich und nimmt einige Zeit in Anspruch: Untiefen, Riffe und Strömungen behindern die Seefahrt, und der Tiefgang der *Lamea* macht eine Weiterreise an etlichen Stellen unmöglich. Oftmals muss auf die Flut gewartet werden, um die Fahrt fortzusetzen, da sich die Gezeiten zwischen den Inseln besonders bemerkbar machen.

Serovia selbst merkt man die frühere Zugehörigkeit zu Hjaldingard nach weit über zwei Jahrtausenden imperialer Herrschaft kaum noch an, von der Statur vieler Einwohner und dem mit etlichen hjaldingschen Wörtern durchsetzten Dialekt einmal abgesehen. Seit der Unabhängigkeit vom Imperium gilt den Serovern auch eine adlige Abstammung nur wenig, einem Kapitän wird in der Regel deutlich höherer Respekt entgegengebracht als einem Optimaten.

Harikas Ziel ist zwar Hjaldingard, einziger Anhaltspunkt dafür ist jedoch die Prophezeiung nebst den spärlichen Informationen, die in den vergangenen Wochen dazu gesammelt werden konnten. Weiter unten finden Sie etliche Informationen, von denen Sie einige nach Gutdünken bereits in Serovia in aufbereiteter Form (als Gerücht oder Überlieferung) an Ihre Helden weitergeben können. Daraus sollten sich genügend Hinweise ergeben, um die Inseln von Raskjasgard aufzusuchen und den Legenden über Cronnmar Askritson auf den Grund zu gehen.

Etlichen Kapitänen ist die Lage der Inseln bekannt genug, um der *Lamea*-Besatzung die notwendigen Kursdaten mitzuteilen – nicht immer umsonst, versteht sich.

Darüber hinaus sollten Sie zu geeigneter Zeit die nachfolgenden Ereignisse einstreuen.

WASJEF, DER BORNPLÄNDER

Während der Aufnahme von Wasser und Nahrungsmittel in einem kleinen serovischen Hafen nähert sich ein Mann mittleren Alters der *Lamea* und fragt in bestem bornländischem Dialekt nach der Herkunft des Schiffes, um

schließlich anzuheuern. Er stellt sich selbst als Wasjef Solske vor, der als junger Bursche aus der bornischen Leibeigenschaft geflohen ist und nach einigem Umherstreifen schließlich aus Geldnot in Havena auf einem Gildenlandsegler angeheuert hat, doch auch das ist schon Jahre her. Doch nun will er einfach nach Hause zurück, und Harika ist schnell bereit, ihm diese Gelegenheit zu geben.

Tatsächlich ist Wasjefs Geschichte ebenso wahr wie erlogen, denn hinter der Maske des Bornländers verbirgt sich Belianor an Charybalis, ein Magier eben jenes Hauses, der die Identität des wahren Wasjef angenommen hat, um nach Aventurien zu gelangen. Seine Kenntnisse über Aventurien hat er seinem bornlandstämmigen Sklaven Wasjef teils mit magischer Gewalt entrisen, so dass er sich in der Rolle des Aventuriers sehr sicher darzustellen vermag; selbst sein Dialekt fällt nicht einmal anderen Bornländern auf. Belianor ist besessen von dem Wunsch, das Geheimnis des Efferdwallen zu lösen, und erhofft sich vom Studium der anderen Seite des Thalassion wie auch der eigentlichen Überfahrt neue Erkenntnisse, die seinem Haus dienlich sein und es zu neuer Größe führen könnten.

Wasjef/Belianor trägt eine Schiene ums linke Knie – angeblich aufgrund einer alten Verletzung – und bewegt sich entsprechend steif. Tatsächlich dient diese Schiene aber nur als Versteck für seinen Magierstab; Triopta, Gewänder und einige andere Schätze sind in einem großen Seesack verstaut, der mit einem Desinteresse verursachenden Zauber belegt ist. Es sollte den Helden nicht gelingen, Wasjef/Belianor zu enttarnen, zumal er auch kein Paktierer ist.

AVENTURISCHES HOLZ!

Im Verlauf der Reise durch die serovischen Inseln stößt die *Lamea* auf mehrere Schiffswracks – aufgrund der für Schiffe gefährlichen Gewässer nicht weiter verwunderlich. Neben etlichen myranischen Schiffen befindet sich darunter jedoch auch das Wrack eines aventurischen Schiffes, das zwar seeuntüchtig, aber ansonsten noch recht gut erhalten ist. Harika lässt das Wrack weitestgehend auseinandernehmen und das Holz an Bord der *Lamea* schafften – immerhin hat diese während der Fahrt etliche Schäden erlitten, die mit myranischem Holz ausgebessert wurden. Die Admiralin fürchtet nicht ganz zu unrecht, dass sich daraus auf der Rückfahrt Schwierigkeiten am Efferdwall ergeben könnten. Die tatsächlichen Ausbesserungsarbeiten sollen jedoch erst unmittelbar vor der Rückreise erfolgen.

WÖLFE AUF
DEN WOGEN

Es ist für die *Lamea* nicht allzu schwierig, den richtigen Kurs gen Raskjasgard einzuschlagen, und nach einigen Tagen auf See erhebt sich mitten im Ozean ein Gruppe kleiner Inseln. Alle Inseln sind recht felsig und weisen streckenweise eine Steilküste auf; auf dem kargen Boden wachsen neben Gräsern, Moosen und Flechten hauptsächlich Kiefern, die kleine Wäldchen bilden. An flacheren Küstenabschnitten befinden sich Fischerdörfer; das Inselinnere ist schon wegen der geringen Größe selten besiedelt (kaum eine der Inseln misst an ihrer breitesten Stelle mehr als zwei Meilen). Die Bewohner leben hauptsächlich vom Fischfang, betreiben ein wenig Ackerbau und Viehzucht und beschaffen den Rest der notwendigen Güter durch Handel mit Serovia und dem Hjaldinger Festland.

RASKJASGARD

Die größte und östlichste der Inseln ist Raskjassund, mit rund 11 Meilen im Durchmesser. Als einzige der Inseln weist sie auch Ortschaften abseits der Küste auf. Im Nordwesten befinden sich einige felsige Hügel, deren höchste rund 150 Schritt aufragen und erzhaltig sind; es gibt dort sogar eine kleine Mine. Die nördliche und östliche Küste besteht aus felsigen Klippen, die mindestens 10 Schritt hoch sind. Im Südosten erheben sich die Klippen rund 30 Schritt über dem Meeresspiegel und öffnen sich schließlich zu einem etwa 5 Meilen langen Fjord. An der Spitze dieser Einfahrt ragen Mauern aus grob behauenen Steinen auf, die nicht mit Mörtel verbunden sind, sondern lediglich aufgeschichtet erscheinen: All jene, die die Küsten des Gjalskerlandes kennen, fühlen sich ein wenig an Amanma Rudh erinnert (siehe **Unter dem Westwind 120**).

In diesem Fjord liegt mit Raskjasfjord die älteste und größte Ansiedlung der Inseln. Hier residiert das Sippenoberhaupt Skard Stallanson, dessen Ahnen der Überlieferung nach auf einen Großvater des legendären Cronnmar zurückgehen. Direkte Nachkommen Cronnmars gibt es auf den Inseln (und auch in ganz Hjaldingard) nicht.¹

Die *Lamea* wird von den Hjaldingern zunächst vornehmlich mit Argwohn betrachtet. Erst die Erwähnung Cronnmars lässt die rauen Gesellen ein wenig auftauen, schließlich führen etliche Bewohner der Inseln ihre Herkunft auf Sippenmitglieder oder die Angehörigen der Fahrtgemeinschaft des Helden zurück. Wenn

¹ Für weitere Informationen zur Hjaldinger Lebensweise, Sprache Baukunst etc. – die sich abgesehen vom Einzug einiger moderner imperialer Einflüsse weitestgehend erhalten haben – empfehlen wir Ihnen den DSA-Roman *Hjaldinger-Saga I: Glut*.

die Lamea die alte Feste nicht bereits selbst entdeckt hat, werden sie an das Sippenoberhaupt Skard verwiesen, bei dem letztlich die Entscheidungen zusammenlaufen. Spätestens im Gespräch mit Skard Stallanson sollten die Helden auch die Prophezeiung erwähnen, um ihr Interesse an Cronnmars und ihre Motivati-

on zu erklären. Die Hinweise, die sie suchen, sollten sich wohl am ehesten in der Feste auf den Klippen finden lassen. Allerdings lassen die Wogenwölfe – mit diesem von Cronnmars Beinamen abgeleiteten Ehrennamen schmücken sich die Bewohner von Raskjasfjord – niemanden in die Nähe der Festung, um das

Andenken an den großen Ahnen nicht zu beschmutzen. Zuweilen aber wird eine Ausnahme gemacht, wenn sich der Bittende als würdig erweist und sein Anliegen ehrenhaft ist.

IM FERTIGER VERGANGENHEIT –

EIN EXKURS IN DIE GESCHICHTE HJALDINGARDS

Cronnmars Askritson aus der Raskjasippe gilt im südlichen Hjalldingard heutzutage als einer der größten Helden des Landes, wengleich die Legende über die Jahrhundertlanges ein Verändereungen und Verklärung erfahren hat. So nennt man ihn in einem Atemzug mit Yoldra, der mythischen Einigerin der Stämme des Nordens, mit dem zur gleichen Zeit wie Cronnmars lebenden Kriegshelden Ullbjern oder den Recken, die Hjalldingard schließlich in die Unabhängigkeit zurückführten. Geboren als Kind eines unbekanntes Vaters erhielt er den Herkunftsamen nach seiner Mutter, und trotz dieses Makels wurde er ein geachteter Seefahrer, der bis in den Archipel von Shindrabar hinab auf Erkundungs- und vor allen Dingen Raubfahrt ging. Dabei gelang es ihm immer wieder, der imperialen Flotte ungestraft zu entfliehen.

Während der Eroberung Hjalldingards durch das Imperium wurden nach mehrwöchigem erfolgreichen Widerstand auch die Inseln von Raskjasgard unterworfen (die Myriaden belagerten die Feste sowohl von See und Land, bis diese nach wenigen Wochen schließlich durch Verrat in die Hände der imperialen Truppen fiel); Cronnmars verschwand dabei auf rätselhafte Weise. Ihres Anführers beraubt, zerbrach die Hjalldinger Sippe kurze Zeit darauf. Einzelne Fahrtgemeinschaften schlossen sich Jurga und den anderen Sippen zur Flucht über das Thalassion aus, als ihnen klar wurde, das sie dem Imperium auf Dauer nichts entgegenzusetzen hatten. Aus jenen Flüchtlingen sollte später im Norden Aventuriens das Volk der Thorwaler hervorgehen. Unter den Flüchtlingen befand sich auch Cronnmars Frau Tarja und seine Tochter Jiskra, die beide die Überfahrt überlebten.

Cronnmars Schicksal ist bis zum heutigen Tage ungeklärt, denn all jene, die seinen Weg begleitet haben mögen, nahmen ihr Wissen mit ins Grab. Die Feste Raskjasom, wie sie mit vollem Namen heißt, beherbergt so manche Geheimnisse der Hjalldinger Vorzeit. An vielen Stellen finden sich Runen im Gestein, die bei näherer Untersuchung offensichtlich magisch sind. Hinter etlichen davon verbergen sich magische Fallen, geheime Gänge und Räume, verborgene Schatz- und Waffenkammern und Ähnliches. Eine Kammer beherbergt sogar ein Artefakt, bei dem es sich offenbar um eine archaische Form eines Schwarzen Auges handelt und das der Raskjasippe so manchen Vorteil verschaffte. Ein weiterer Gang führt in eine Kaverne unterhalb der Burg, in der sich ein versteckter Hafen befindet, ebenfalls durch mächtige Runenmagie vom Meer aus geschützt. Nur mit entsprechenden Zauberrunen versehene Schiffe konnten durch den Fels aufs offene Meer hinaus fahren. Besonders hochstehende Sippenmitglieder trugen seinerzeit Zauberrunen in die Haut tätowiert, mit denen sie bestimmte Teile der Festung betreten konnten, deren Zutritt allen anderen verwehrt blieb. (So war unter anderem auch die Kammer mit dem Schwarzen Auge gesichert.) In Kombination mit einer bestimmten Blutrunen waren sogar Zauber möglich, die nur einer bestimmten Person und deren Nachfahren den Zutritt gewährten. Weniger starke, aber ähnliche Wirkungen sagt man auch den Zauberrunen nach, die manche Hjalldinger auch heute noch tragen.

Als die Feste vom Imperium erobert wurde, versuchte Cronnmars schließlich, in den durch die Blutrunen gesicherten Raum mit dem Schwarzen Auge zu gelangen. Ein imperialer Magier erkannte jedoch die Wirkung der Runen und bannte ihre Magie just in dem Augenblick, als Cronnmars durch die magische Öffnung eindringen wollte. Allerdings misslang der Zauber des Optimaten, mit fatalen Folgen für den Hjalldinger: Zwar gelang es dem Magier, die auf Cronnmars Körper tätowierte Öffnungs-Runen permanent zu bannen, so dass der Fels sich schloss und dabei Cronnmars für alle Zeiten gefangen hielt. Die Wirkung der Blutrunen jedoch, die Cronnmars gleichfalls am Leibe trug, blieb unvermindert stark und verhinderte, dass der Fels ihn tötete. So erstarrte Cronnmars im Fels, mit dem rechten Arm und dem Kopf bereits in der Kammer des Schwarzen Auges angelangt, während der linke Fuß aus der Wand herausragte. In Stein gefangen, aber bei unvermindert wachem Geist, verging für ihn die Zeit wie im Flug – jeder Augenblick war ein Tag, jede Stunde ein Jahr. Und das Schwarze Auge zeigte ihm über die Jahrhunderte hinweg immer wieder neue Bilder aus der jeweils jüngeren myranischen Geschichte.

Die Raskjasippe galt zur Zeit der Eroberung Hjalldingards als eigenbrötlerisch, was insbesondere an den Geheimnissen der Feste Raskjasom lag, die von den Runaleudi (Magiern) der Sippe erforscht wurde – denn auch zu damaliger Zeit barg die Feste noch manches uralte Mysterium, das niemand bislang ergründet hatte. Dass ihre Siedlung abseits der üblichen Seewege lag, brachte der Raskjasippe einen gewissen Schutz vor Blutfeinden ein. Der geringe Kontakt zum Festland führte aber auch dazu, dass viele sie gewissermaßen als Fremde im eigenen Land betrachteten – ein Zustand, der sich erst mit der Unterwerfung durch das Imperium änderte (das jedoch an den kargen Inseln schon bald das Interesse verlor).

DER FAUSTWETTKAMPF

Skard erachtet die Prophezeiung nach Beratung mit anderen Sippenangehörigen als durchaus gewichtigen Grund. Bevor die Helden aber Zutritt zur Burg erhalten, müssen sich zehn Mitglieder der Fahrgemeinschaft (also aus der Lamea-Besatzung) zuvor im Box-Zweikampf beweisen (wobei es ausreicht, sich wacker zu schlagen, aber nicht alle Helden den Sieg davontragen müssen). Neben den Helden nimmt auch Harika als Letzte daran teil – als Anführerin der Lamea-Fahrtgemeinschaft kann sie nicht zurückstecken, ohne das Gesicht zu verlieren. Als sie ihr Wams ablegt und nur noch mit einer Miederweste bekleidet ist, entdecken die Hjalldinger eine Tätowierung auf ihrem Oberarm: eine Wogenwolf-Runen, Zeichen aller Angehörigen der Raskjasippe, so wie sie auch schon Cronnmars getragen hat.

Harika erklärt darauf hin, dass diese Runentätowierung eine Art Familientradition sei; auch ihre Mutter und deren Vater hätten eine entsprechende Tätowierung getragen. Unter den Hjalldingern wird daraufhin gemutmaßt, dass es sich auch bei Harika um eine Nachfahrin des legendären Cronnmars handelt.

DIE WOGENWOLF-RUNE

Eine Untersuchung von Harikas Runentätowierung bringt schließlich zutage, dass diese nicht magisch ist. Nichtsdestotrotz bestehen die Hjalldinger darauf, dies genauer in Erfahrung zu bringen. Niemand in ganz Hjalldingard ist ein direkter Nachfahre Cronnmars, und einige der Kammern Raskjasoms sind nach wie vor durch mächtige Runenmagie versiegelt und können nur von direkten Nachfahren des Helden geöffnet werden. Würde Harikas Körper aber mit den passenden Zauberrunen versehen und wäre sie wirklich eine Nachfahrin Cronnmars, so müssten die runenmagischen Sperren ihr den Weg freigeben. Probieren geht über studieren!

Die Hjalldinger erhoffen sich davon Einblicke in die Geheimnisse ihrer Burg, die zweieinhalb Jahrtausende verborgen blieben. Nach Meinung der Runaleudi hätte die Kraft der Schutzrunen eigentlich längst erloschen sein müssen – üblicherweise vergeht ein solcher Zauber in dem Moment, da der letzte Träger der betreffenden Runen stirbt. Dass die Bannwirkung über die Jahrtausende hinweg unvermindert anhält, hatte den Zaubern seit Generationen Rätsel aufgegeben.

Harika willigt ein. Sie hält diese Vermutung bezüglich ihrer Herkunft nicht einmal für unwahrscheinlich, insbesondere im Hinblick auf die Prophezeiung, die es zu erfüllen gilt. So wird nicht nur die Runen der Raskjasippe – diesmal mit magischer Wirkung – nachgestochen, sondern auch die Öffnungsrunen hinzutätowiert.

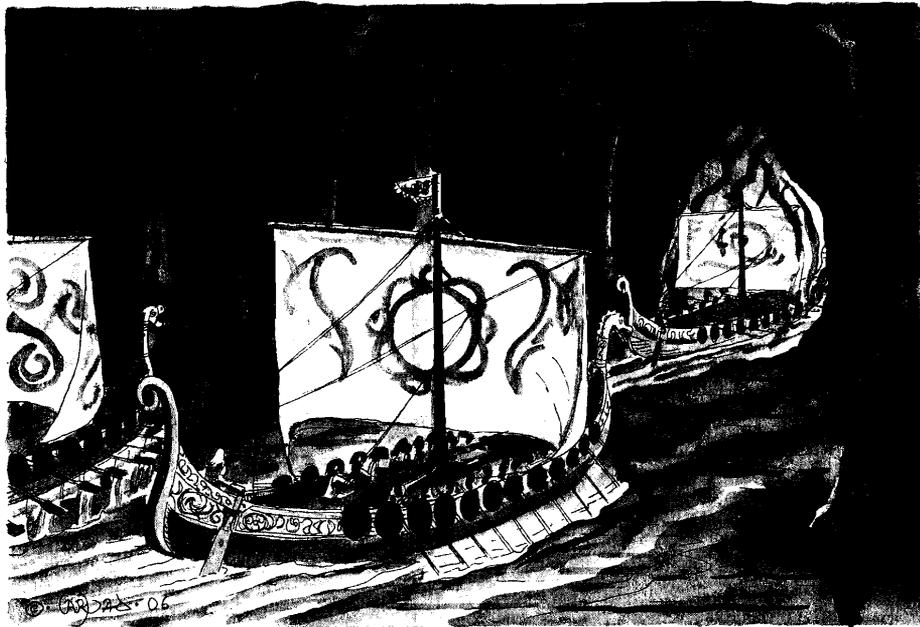
DIE FESTE RASKJASOM

Die Hjaldinger gewähren Harika und den Helden somit den Zutritt zur alten Feste Raskjasom. Bei Bedarf stellt Skard den Helden auch noch einige Begleiter zur Verfügung, insbesondere einen Runaman aus den Reihen seiner Berater. Der Weg zur Burg führt durch felsige Hügel, windet sich zum Teil in schwindelerregenden Höhen an den Klippen entlang und mündet schließlich in einen dreieinhalb Schritt hohen Hohlweg, der unter Geröll verschüttet ist und erst freigeräumt werden muss. Die Felswand unter der Burg direkt zu erklimmen, ist nahezu aussichtslos, da sie zu glatt und scharfkantig ist. Zuweilen führt der Weg auch durch niedrigwüchsige Kiefernwäldchen, und insbesondere zwischen Hohlweg und Feste stellen sich den Helden wilde Tiere (vornehmlich angriffslustige Wölfe) in den Weg. Die letzten 150 Schritt bis zur Burg führen schließlich über blanken Fels. Schon aus der Ferne erinnert die Feste an aventurische Trollburgen oder deren Überreste. Zwischen den trollischen Mauern befinden sich die verfallenen Ruinen alter Häuser sowie einige kreisförmige Wälle, die wohl früher einmal überdacht waren und ebenfalls als Unterkünfte dienten. Etliche Abmessungen von Räumen, Felsdurchlässen usw. lassen darauf schließen, dass die Grundfesten der Burg nicht von Menschenhand, sondern von größeren Wesen erbaut wurden.

In einige Steine wurden Runen eingemeißelt, von denen etliche bei entsprechender Untersuchung magische Wirkung offenbaren. Da nach Cronnmars 'Tod' und auch dem Ableben sonstiger die Zauberrunen tragender Sippenmitglieder die Magie nicht vergangen ist, haftet der Burg etwas Gespenstisches an. Und tatsächlich ist es auf der Feste nicht ganz geheuer: Durch die Wirkung des Bannzaubers gegen die Öffnungsrune auf der einen und die Magie der Blutrune Cronnmars auf der anderen Seite gibt es starke astrale Fluktuationen. So kann es jederzeit zu spontanen Geistererscheinungen kommen; in der einen oder anderen Kammer kann auch ein eingeschlossener Dämon lauern. Auf dem Gelände irren etliche Untote umher: die Leichen der seinerzeit hier gefallen Hjaldinger und einiger imperialer Soldaten. Es gilt nun, die Burg zu reinigen, die Geister und Untoten zu vernichten und nicht zuletzt die Feste zu erkunden.

CRONNMAR ASKRITSON

Einer der Helden sollte schließlich in einem Steinblock eine Art versteinerten Stiefel entdecken. Als Harika hinzutritt und dabei die Wand neben dem 'versteinerten' Stiefel berührt, löst diese sich auf, und ein archaisch gekleideter Mann stolpert in eine dahinterliegende Kammer hinein. Er trägt eine lederne Rüstweste, dazu einen knielangen Rock aus grobem Wollstoff, am linken Arm einen weiß bemalten Schild und in der Rechten eine Kriegsaxt. Er wirkt verwirrt und muss sich erst einmal orientieren. Die 'Neuankömmlinge' sind ihm zunächst einmal unbekannt, was ihn sehr wundert; er ist sich noch nicht bewusst, wie viel Zeit wirklich vergangen ist. In groben Zügen



kann er sich an die Geschichte der letzten Jahrhunderte erinnern, kennt daraus jedoch nur solche Passagen, die ihm das Schwarze Auge zeigte – denn auf einem Granitblock ruht eine schwarze Metallkugel, die den Schwarzen Augen Aventuriens ähnelt, aber archaischer wirkt. Zwar kennt er etliche der geschichtlichen Begebenheiten der vergangenen Jahrhunderte, muss aber all diese und viele weitere Gedankenbilder aber erst einmal in einen Zusammenhang bringen. Für Helden wie auch Hjaldinger ist es natürlich schon eine besonderer Augenblick, einem Hjaldinger Helden gegenüberzustehen, der vor über 2600 Jahren geboren wurde, rein körperlich aber erst etwa 45 Jahre alt ist.

АНПЕН УНД ЕРБЕН

Die Auslösung des Zaubers und Cronnmars Befreiung dürften zweifelsfrei ergeben haben, dass Harika tatsächlich von dem großen Hjaldinger Helden abstammt. So kommt es denn in den nächsten Tagen zu einem intensiven Austausch zwischen Cronnmar und Harika. Es stellt sich schließlich heraus, dass Cronnmar zwar nicht die trollische Herkunft der Inseln kennt, sehr wohl aber ihre Funktion. Eine

seiner ersten großen Fahrten gegen das Imperium führte ihn in den Süden, und nach einer zunächst erfolgreichen Schlacht wendete sich das Blatt. Die Hjaldinger ergriffen die Flucht, entdeckten dabei schließlich die Inseln und fanden sich später im Nordmeer wieder, ohne die imperialen Verfolger. Cronnmar untersuchte das Phänomen bald darauf erneut und nutzte die Inseln mehrfach als schnelle Rückkehrmöglichkeit nach Überfällen im südlichen Imperium. Der kämpferische Hintergrund der Hjaldinger verhinderte aber letztlich eine weitere wissenschaftliche Erkundung der springenden Inseln: Man beschränkte sich auf die militärische Nutzung für die Flucht aus dem Kobaltgrund ins Hjaldinger Nordmeer.

Die Möglichkeit, die Inseln mittels der gelben Obelisken zu steuern, ist Cronnmar unbekannt. Für Harika steht damit fest, dass sich die Inseln – sofern nicht jemand noch einen gelben Obelisken hatte – irgendwo im Nordmeer befinden müssen. Cronnmar bestätigt ihr aber, dass die Erscheinungen, die das letzte Verschwinden begleitet haben, absolut ungewöhnlich waren (nachdem Harika ihm davon berichtet). Mittels des Schwarzen Auges gehen Harika, Cronnmar und die

Helden (bei Bedarf unterstützt von einigen Runaleudi der Sippe) schließlich auf die Suche nach den Inseln. Sie finden sich schließlich in einem schwarzen Meer unter grau wabernem, nebelverhangenem Himmel wieder. Ein aventurischer Zauberkundiger kann diese Umgebung recht zweifelsfrei als den Limbus identifizieren.

ALLES DAUERT SEINE ZEIT...

Von der Befreiung Cronnmars bis zur Lokalisierung der Inseln im Limbus vergehen etliche Tage. Es dauert eine Weile, bis sich Cronnmar erholt hat und ihm die Tragweite seiner Erlebnisse bewusst werden. Den Status des Sippenoberhauptes, den Skard ihm merkbar ungen, aber aus eigenem Antrieb überlassen will, lehnt er ab, denn diese Zeit ist ihm zu fremd, um die Sippe zu führen.

Den Helden können währenddessen in aller Ruhe zusammen mit den Hjaldingern die Feste genauer untersuchen, die Insel erkunden und notwendige Ausbesserungsarbeiten an der *Lamea* vornehmen. Bedenken Sie auch die bestehenden Sprachschwierigkeiten: Cronnmar spricht das alte

Hjaldingsch und altes Imperial, so dass auch die Verständigung einige Schwierigkeiten mit sich bringt.

DIE SINGENDEN INSELN

Entsprechend der Prophezeiung erwartet die *Lamea*-Besatzung nun die schwierige Aufgabe, die s(pr)ingenden Inseln zu finden, um die Heimreise antreten zu können – bei deren Treiben im Limbus allerdings keine leichte Aufgabe, schließlich kann man sie mit der *Lamea* nicht erreichen. Cronnmar hat jedoch noch ein As im Ärmel.

DIE RUNENSCHIFFE

Falls die Helden die Runenschiffe in der Kaverne unter Raskjasom nicht schon selber entdeckt haben (auch dieses Felstor reagiert auf Harikas Rune), wird Cronnmar ihnen diese zeigen. So wie die Zauberrunen-träger die Türen im Fels öffnen können, sind diese Schiffe in der Lage, durch den Fels zu fahren bzw. diesen zu öffnen. Zwei der dort noch liegenden Schiffe sind sogar derart mit Runen verzaubert, dass sie auf magischem Wege kurze Strecken auf bestimmten Befehl hin überwinden können. Dazu muss jedoch der Befehlsggeber selber Träger einer magischen Sippenrune sein und noch dazu am betreffenden Ort schon einmal gewesen sein. Es bleibt daher zu hoffen, dass diese Schiffe durch ihre Magie von selbst den Weg zu den Inseln finden, selbst wenn dieser in den Limbus führt – vorausgesetzt, die Strecke ist nicht zu weit.

Die Schiffe sind für ihr Alter erstaunlich gut erhalten; offenbar wurden auch sie durch die Runenmagie vor Satinavs Zahn geschützt. Diese konservierende Wirkung erstreckt sich jedoch nicht auf Taue und Tagelage, die ebenso wie die Segel in Fetzen hängen. Auch die Riemens sind morsch, und über allem liegt der Staub der Jahrhunderte. Bevor die Schiffe also nach langem Schlaf wieder in See stechen könnten, müssen sie erst einmal auf Vordermann gebracht und neu ausgerüstet werden. Hier nehmen die Hjaldinger die Mithilfe fähiger Helden gerne in Anspruch.

УПЕПДЛІЧЕР ОЗЕАН

Die Helden segeln schließlich mit den Runenschiffen – evtl. begleitet von der *Lamea* und einigen weiteren Ottas – zu dem vermuteten Ort der Singenden Inseln im Nordmeer. Beinahe schon erwartungsgemäß sind die Inseln dort nicht anzutreffen.

Die Helden können nun mit den beiden Runenschiffen die Zauberrune antreten; dabei muss ein Schiff von Harika, das andere von Cronnmar geführt werden: Denn nur sie beide tragen eine entsprechende Rune und sind zudem schon einmal auf den Inseln gewesen. Tatsächlich gelingt das Vorhaben, und die Ru-

nenschiffe erreichen die Inseln im Limbus (zu Limbusreisen siehe MGS 11). Begleitschiffe wie die *Lamea* müssen im Nordmeer verbleiben und können beobachten, wie die beiden Runenschiffe sich in Nichts auflösen und verschwinden.

ПАМЕПЛОСЕ ПЕБЕЛ

Die Inseln selbst liegen im Limbuswabern. Schwarzes Wasser, Dunkelheit, schlechte Sicht und Nebelbänke erschweren die Navigation. Immer wieder vermeinen die Helden Schemen zu sehen, die das Schiff beobachten und dann schnell verschwinden.

Das Trollmysterium auf der Hauptinsel scheint unversehrt, aber aus einer großen Kristallschale auf einem mondsilbernen Gestell tropft Blut in die Öffnung, das vom Fels aufgesaugt wird. Eine magische Untersuchung ergibt, dass die Inseln durch ein unbekanntes Ritual an ihrer Position gehalten werden und der Zauber selbst aus dem Blut und dem Astralfluss des Limbus gespeist wird. Allerdings treiben die Inseln nicht direkt im Limbus, sondern befinden sich in einer temporären Globule, so dass auf den Inseln selbst und dem dazwischen liegenden schwarzen Wasser ein 'normaler' Zustand gilt (d.h. keine der üblichen Auswirkungen von Limbusaufenthalt auftreten). In der Globule herrscht ein unwirklicher Dämmerzustand; das schwache Restlicht erschwert die visuelle Wahrnehmung (sofern nicht einzelne Helden über Dämmerungs- oder Nachtsicht verfügen).

Die Inseln selbst wimmeln von allerlei Schuppengetier, zahllosen Schlangen und einigen Echsen. Wenn die Helden die Inseln betreten, werden sie ohne Vorwarnung von den geschuppten Wesen angegriffen. Offenbar halten die Schlangwesen die Inseln im Limbus fest, auch wenn sich nicht feststellen lässt, was sie damit bezwecken. Sollten die Helden sich allerdings erinnern, unter welchen Umständen sie die Inseln das letzte Mal im Kobaltgrund vor Shindrabar verlassen haben, drängt sich ihnen ein berechtigter Verdacht auf: Vielleicht sind dies immer noch die Auswirkungen des ominösen Rituals, das der Schlangepriester auf den Inseln vollzogen hatte. Im schwarzen Wasser zwischen den Inseln ziehen einige missgestaltete Seeschlangen ihre Runden, die sich spätestens nach den ersten Kampfhandlungen auf die Schiffe und deren verbliebene Besatzungen stürzen.

Auf der Hauptinsel selbst hausen auch einige – nicht besonders intelligente – Chimärenwesen, deren Gestalt sich aus einem Menschenkörper und mehreren Schlangenleibern zusammensetzt. Die Ankunft der Helden führt auch hier zum offenen Kampf. Wenn es den Helden gelingt, die Kristallschale zu zerstören, wird dadurch auch die Restwirkung des Rituals beendet, und die Inseln nehmen nach einer guten Stunde ihre Reise wieder auf. Durch den gelben Obelisk kann dieser Vorgang beschleunigt werden, allerdings wird der gewählte Zielpunkt ignoriert, da sich die Inseln bereits auf

einer Reise befinden und sich zunächst wieder auf Dere materialisieren müssen. Mit der Ankunft der Inseln an ihrem Ziel im Hjaldinger Nordmeer kann dann auch die Besatzung eventueller Begleitschiffe den Helden zu Hilfe eilen.

РÜККЕHR ПАЧ RASKJASGARD

Sofern die Aventurier nicht darauf drängen, nur doch schon bald die Heimreise anzutreten und direkt aus dem Nordmeer die Fahrt zu wagen, kehren die Schiffe nach Hjaldingard zurück. Mit der Rettung Cronnmars hat Harika eine alte Spur gefunden und eine neue, ihre eigene Spur hinterlassen. Die Prophezeiung der drei Greifen ist nun erfüllt. Die Inseln selbst werden, wie Cronnmar weiß, nach der Ankunft im Nordmeer gut vier Wochen dort verbleiben, bis sich ihre geheimnisvolle Reise fortsetzt. Den Helden bleibt also genug Zeit für eine Rückkehr nach Raskjasgard, um sich auszuruhen, Verletzungen zu kurieren und die Heimreise in Ruhe vorzubereiten zu können. Mit dem Holz des Schiffswracks kann die *Lamea* schließlich – sofern nicht bereits geschehen – repariert werden. Für eventuelle myranische Helden an Bord ist es dann an der Zeit, Abschied zu nehmen, wenn die Aventurier die Heimreise antreten.

AUFBRUCH

Nachdem die letzten Ausbesserungsarbeiten an der *Lamea* abgeschlossen sind und ausreichend Proviant aufgenommen wurde, lässt Harika die Segel setzen und befiehlt Kurs Richtung Heimat. Die Reise führt zunächst ins Nordmeer zu den Singenden Inseln, die den Helden wie schon auf der Hinreise als Sprungbrett über das westliche Thalassion dienen sollen.

ALTERNATIVE HEIMKEHR

Sollten Ihre Helden noch eine Weile im Gildenland bleiben wollen, ist es jetzt an der Zeit, sich von Harika und der *Lamea*-Mannschaft zu verabschieden. Es besteht in Zukunft durchaus die Möglichkeit, zurück ins heimatliche Aventurien zu gelangen, denn die Rückkehr der *Lamea* wird Auswirkungen auf den Gildenlandhandel des Horasreiches haben. Entlang der Küsten von Balan Cantara bis Trivina wird also zukünftig immer wieder einmal die Chance bestehen, einen aventurischen Handelssieger anzutreffen, auf dem eine Passage zurück über das Meer der Sieben Winde gebucht werden kann.

Hiermit enden die Abenteuer der *Lamea* hinter dem Horizont. Um dieser ungewöhnlichen Kampagne einen würdigen Abschluss zu gönnen, haben wir uns allerdings entschlossen, die Heimreise und Ankunft auf den nächsten Aventurischen Boten zu verschieben – freuen Sie sich daher auf das Szenario *Rückkehr vom Horizont* in der kommenden Ausgabe.

DIE STERNSCHATTEN

Von Elias Moussa und Ralf D. Renz, mit Dank an Stefan Küppers

Kurzcharakterisierung: ein selbst in der Phex-Kirche geheimnisumwobener Meuchlerorden, der angeblich im Namen des Phex gegen Paktierer und Dämonen vorgeht.

Wappen/Symbol: fünfzackiger grauer Stern (flächig ausgefüllt) auf schwarzem Grund

Wahlspruch: nicht bekannt

Tracht: keine

Herkunft: angeblich 1810 v. BF von Kirbez al-Fenneq, einem Onkel mütterlicherseits von Bastrabun, gegründet, um gezielt Jagd auf magiebegabte Echsen zu machen

Bedeutende Mitglieder: keine bekannt

Personen der Historie: *Kirbez al-Fenneq* (Ordensgründer), *Jirtan Orbas* (vermuteter Ordensmeister)

Heilige Talismane und Artefakte: keine bekannt

Wichtige Klöster, Niederlassungen: keine bekannt

Feiertage: die der Phex-Kirche

Beziehungen: mittel

Finanzkraft: groß

Mitglieder: sehr klein

Zitat: »Sterne können töten – und kein Schatten schützt.« (ein Sprichwort in der Phex-Kirche)

Volkes Stimme: »Die gehen gegen die dämonischen Feinde des Herrn Phex vor – so wie es sich gehört. Ein Freund von mir hat von einem Bekannten gehört, der eines ihrer Opfer gesehen hat; ein Paktierer, dessen Dämonenmal ein Edelstein so groß wie eine Runkelrübe war!« (Bericht eines Bürgers aus Phexcaer, der ungenannt bleiben will)

Quellen: GKM, S. 66

GESCHICHTE

Es gehört zur Natur einer phexgefälligen Institution, dass kaum etwas über sie bekannt ist. Angeblich wurde der Orden der Sternschatten schon zu Bastrabuns Zeiten gegründet, um im Namen des Feqz gegen magiebegabte Echsenwesen vorzugehen und diese gezielt auszuschalten. In einem tulamidischen Märchen heißt es, dass *Kirbez al-Fenneq* einige Getreue um sich scharte, um dem schuppigen Feind auf diese Weise die Stirn zu bieten. Ein weiterer vermuteter Sternschatten war *Jirtan Orbas*, der einstige Graue Vogt Gareths, der im Jahre 795 BF die Macht in Phexcaer an sich riss. Es gibt ausführliche Listen mit den Ordensmeistern, die sich alle widersprechen und meist berühmte Persönlichkeiten ihrer Zeit enthalten. Über den weiteren Werdegang des Ordens ist nichts mehr bekannt. Da sein Symbol aber auch in der heutigen Zeit an manchen Tatornen zu finden ist, wird fälschlicherweise davon ausgegangen, dass der Orden immer noch existiert. Unerkannt soll der Orden schon des Öfteren in die Geschichte Aventuriens eingegriffen haben: Ihr prominentestes Opfer soll Fran-Horas gewesen sein.

DER ORDE

STRUKTUR

»Was weiß ich schon über die Sternschatten? Dass sie normalerweise nur einfache Geweihte des listigen Gottes aufnehmen? Dass es nichtsdestotrotz aber auch schon dazu kam, dass begnadeten Laien Aufträge anvertraut wurden? Dass an der Spitze unangefochten der Ordensmeister steht, der alleine über die Geschichte des Ordens wacht und in regelmäßigen Kon-

takt zum Mond, dem Oberhaupt der Phex-Kirche, steht? All dies weiß ich nicht. Genauso wenig ist mir bekannt, dass der Orden über ein kompliziertes und geheimes System aus Auftraggebern, Zuträgern, Spitzeln und Gehilfen verfügt, so dass es sehr schwer herauszufinden ist, ob das Gegenüber jetzt wirklich ein Sternschatten oder doch nur ein Handlanger des Ordens ist. Ich? Nein, ich bin nur ein einfacher Bettler.«

—*Yako der Einäugige, gehört in den Gassen Phexcaers, neuzeitlich*

ORDENSNIEDERLASSUNGEN

Wie es scheint, verfügt der Orden über keine Klöster oder andere Niederlassungen. Zumindest konnte noch keines seiner Häuser gefunden werden, wiewohl, so wird gemunkelt, einige unauffällige Gebäude in Phexcaer den Ordensmitgliedern als Versammlungsstätte dienen.

TUGENDEN UND IDEALE

»Sternschatten, die. Meuchlerorden der Phex-Kirche. Spezialisiert im Aufspüren und Neutralisieren von Z.-Paktierern. Verfügen über ein fundiertes Wissen über den Gegenspieler des Diebesgottes (...) Anmerkung: Sollen über einen äußerst gefestigten Glauben verfügen, den die Mitglieder unter zahlreichen entbehrungsreichen Prüfungen mehrfach unter Beweis stellen müssen, damit sie nicht in Versuchung geführt werden. Notiz: Niemand ist vor der Versuchung geschützt (...) Methoden: Simpel; schlagen dort zu, wo Handlanger Z. ihr Unwesen treiben; vernichten. Ordenssymbol mehrfach an den Grenzen zu den Schwarzen Landen und im tiefen Süden gefunden. Conclusio: Operieren aventurienweit (...) Starke Rivalität zur alanfanischen 'Hand Borons' (...)«

—aus der KGIA-Akten Ord. III.IXa, Kopien davon in mehreren aventurischen Großstädten aufgefunden, neuzeitlich

GEHEIMNISSE DES ORDENS

Es gibt keine Sternschatten, der Orden existiert nicht. Das ist die Wahrheit hinter all den Geschichten um die mysteriösen Meuchler. Allerdings kennen nur die wichtigsten Nachtschatten diese Wahrheit. Ihnen obliegt es, die Illusion der Existenz dieses Ordens aufrecht zu halten. Und dabei nutzen sie alle Mittel, die sie kennen. Bei offiziellen Gelegenheiten, also wenn bekannt ist, dass man mit einem Phex-Geweihten spricht, wird er die Existenz der Sternschatten dementieren – auch wenn gar nicht danach gefragt wurde. Andererseits, wenn der Geweihte inkognito unterwegs ist, wird er gerne Geschichten über den Orden erzählen. Als Ordensmeister werden alle passenden, berühmten Persönlichkeiten der Vergangenheit aufgelistet, selbst wenn diese gar keine Phex-Geweihten waren. Unglücksfälle, natürliche Tode, die ins Bild passen, werden dem Orden zugeschrieben. Wenn zufällig einer der wissenden Geweihten zu einem Todesfall dazukommt, werden sogleich falsche Spuren gelegt, die auf den Orden hindeuten. Geweihte werden über geheime Botschaften von angeblichen Sternschatten kontaktiert.

DER ORDE IM SPIEL

Als Spielerheld: Es ist jederzeit möglich, dass ein hochrangiger Mondschaten an einen viel versprechenden Phexjünger herantritt und ihn mit einem heiklen Aufgabe im Namen der Sternschatten betraut. Um selbst in den Orden aufgenommen zu werden, muss der Held wirklich großartiges für die Phexkirche geleistet und bewiesen haben, dass er sich auch nicht für sorgfältig ausgeführte Meuchelaufgaben zu schade ist. Sollte einer Ihrer Helden jemals an diesen Punkt gelangen, eröffnen Sie ihm den Inhalt aus den *Geheimnissen des Ordens*.

Als Meisterperson: Es besteht immer wieder mal die Möglichkeit, dass sich jemand fälschlich als Sternschatten ausgibt oder dass jemand (z. B. ein Held) irrtümlich für einen solchen gehalten wird. Den Orden kann der Spielleiter nebenbei einführen, z. B. wenn ein Mord geschah und man allgemein glaubt, dass ein Sternschatten der Täter war. Um mit den Sternschatten in Kontakt zu treten, muss man sich an einen Phex-Geweihten wenden. Es dauert dann ein paar Tage, bis man eine Nachricht erhält; einen Sternschatten wird man aber nie zu Gesicht bekommen. Der Orden dient der Phex-Kirche schlussendlich als Sündenbock für allerlei Taten, die man nicht mit der offiziellen Kirche in Verbindung bringen möchte, weswegen man sein Geheimnis gut zu hüten weiß.

DIE MAGIERAKADEMIE VON THALUSA

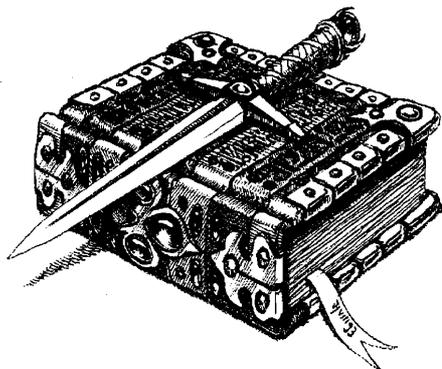
Ein Szenario von Stephanie von Ribbeck

Gut zwei Meilen südlich von Thalusa liegt, verborgen in einem Palmenwäldchen, eine Ruine, die von den Bauern abergläubisch gemieden wird: die ehemalige *Academia Telekinesiae Talusica Silemiensis*. Kurz nach der Eroberung Thalusas durch Silem-Horas gegründet, blieb die Magierakademie klein und provinziell und ist heute praktisch vergessen. Während der Priesterkaiserzeit, als die Herrschenden Thalusiens Praios zu ihrem Hauptgott machten, wurde die Schule geschlossen. Es gibt jedoch keinen Hinweis darauf, dass die Akademiegebäude regelrecht eingenommen und "von Zauberwerk gereinigt" wurden. Die Existenz der **Schwebenden Brücke**, die vor dem Tor der Akademie einen heute verlandeten Seitenarm des Thalusim überspannt und frei in der Luft hängt, seit die Uferbänke erodiert sind, legt vielmehr nahe, dass auch im Gebäude selbst noch manch eine Apparatur oder Falle funktioniert.

Sie können die ehemaligen Akademiegebäude als klassisches Dungeon zum Durchsuchen ausgestalten oder in eine Rahmenhandlung einbetten. In ersterem Fall stoßen die Helden zufällig auf den Gebäudekomplex, wenn sie in der Gegend sind, oder sie finden eine Randnotiz in einem Zauberbuch, die auf die frühere Existenz der Akademie hinweist.

Wenn Sie dagegen eine Geschichte entwickeln wollen, könnte Sultan Dolguruk, eine Bande maraskanischer Schmuggler und Rebellen, oder der Lieblings-Bösewicht Ihrer Heldengruppe ebenfalls von der Akademie erfahren. Die Helden müssen sich dann beeilen, dieser Konkurrenz zuvorzukommen und eventuell noch vorhandene Artefakte, Schriftrollen und Schätze zu bergen.

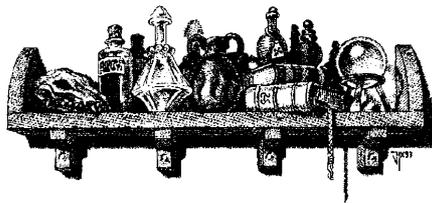
Erkundigungen nach Lage und Vergangenheit der Akademie sollten die Helden vorsichtig und unauffällig einziehen, um nicht örtliche Praios-Geweihte, abergläubische Bauern oder gar die Schergen des Sultans auf sich aufmerksam zu machen, die sie bei ihrem Tun behindern könnten. Über diese Akademie wird nichts weiter publiziert werden, so dass Sie bei der Ausgestaltung freie Hand haben.



GERÜCHTE UND QUELLEN

»Ihr Söhne des Übermuts, geht nicht dorthin! Sollen eure Mütter in Tränen zerfließen? Der Weise hört auf das Wort seines Vaters und die Ratschläge der Alten. Als mein Großvater jung war, kam ein feiner Herr von Norden her, der sagte, er sei ein Priester der Mutter aller Schlangen. Er hatte Diener mit Waffen bei sich und auch einen Zauberer. Man sah sie nie wieder, außer einem: der erschien plötzlich mitten in der Luft, ganz hoch oben, und schrie und fiel herunter auf das Hausdach meines Großonkels, wie eine reife Melone. Sonst war nichts zu sehen. Nur die Statuen am Eingang, die standen am nächsten Tag vertauscht. Geht nicht dort hin!«

—Bauer Shantir aus Mahatamreparum bei Thalusa zu Kunden an seinem Marktstand, 1024 BF



»Diese Väter der Tollkühnheit verschlossen also ihre Ohren wie die Schildkröte, die sich in ihren Panzer zurückzieht, wenn sie keinen Rat hören will. Und wie die Schildkröte vom Adler ergriffen und emporgetragen wird, bevor er sie auf den Felsen zerschellen lässt, so geschah es den Fremden. Einer der Söhne des Nordens hatte die Dame seines Hauses bei sich, eine Schönheit, bei den Göttern, mit rotem Haar wie die Blüten des Nelkenbaums. Unverschleiert! Und stell dir vor, Bharma, diese Tochter der Zauberkraft flog wahrhaftig durch die Luft, wie die Dschinnen, allerdings auf einem Stecken. Aber nicht weit: Da, wo der Innenhof sein muss, da fiel sie plötzlich wie ein Stein zu Boden. Die anderen sind dann völlig kopflos hineingerannt. Es gab einen Knall, einen Blitz und Schreie, oh Marhibo, diese Schreie! Was soll ich sagen? Es ist keiner lebend herausgekommen. Aber auf der Ost-Mauer hocken drei neue Gargulim.«

—Bauer Shantir zu seinem Schwager in Thalusa, 1024 BF, drei Wochen später

HASCHNABAH IBN DJINNI

Der Thalusaner Scharlatan *Haschnabah ibn Djinni* (siehe *Land der Ersten Sonne* 159) besitzt einige Seiten aus einer Beschreibung der Akademie, geschrieben zu einer Zeit, als sie noch in Betrieb war. Von mancherlei Wunderdingen ist darin die Rede: von Treppen und Brücken, die sich auf Befehl verschieben, selbst-

tätig arbeitenden Fliegenklatschen, von Türen und Fensterläden, sich sich auf ein Fingerschnippen schließen, und von Rohrstöcken, die Unbefugten in der Bibliothek auf die Finger schlagen. Es soll dienstbare Difar-Dämonen als internen Botendienst gegeben haben und eine Teleportations-Vorrichtung, um ohne Treppen die Turmzimmer erreichen zu können, aber auch illusionär getarnte Kammern und Falltüren. In einem 'Raum der Schwereelosigkeit' sollen die Schüler geübt haben, sich schwebend zu bewegen. In einem anderen musste man sich angeblich durch zähe Luft kämpfen. Im 'Übungsraum für den Zauber Foramen' sollen hinter verschieden schwer zu öffnenden Türen jeweils Gold und Juwelen als Belohnung gelegen haben. Versagte man jedoch beim Öffnen eines Schlosses, löste man dem Bericht zufolge eine Strafe aus, die von roter Farbe auf den Fingern über einen Keulenhieb bis zur temporären Verwandlung in ein Moosäffchen reichen konnte. Haschnabah würde gern mehr erfahren und vielleicht ein paar Artefakte oder Zauberbücher bergen, ist aber zu vorsichtig, um selbst die alten Gemäuer zu betreten.

DER PRAIOS-TEMPEL ZU THALUSA

Dokumente im Archiv des Tempels belegen, dass die Schließung der Akademie nicht friedlich und einvernehmlich erfolgte.

Beispielsweise gibt es eine Zahlungsanweisung an einen Maurermeister für das Einmauern dreier gefangener Zauberer (deren Geister, Skelette oder beides womöglich heute noch irgendwo in der Akademie anzutreffen sind). Der Familie einer Sonnenlegionärin wurden 'eine Tinktur gegen die Schmerzen' und ein halber Sarg in Rechnung gestellt: Die Frau war zur Hälfte in eine Mauer teleportiert worden. Ein Fragment eines Einsatzbefehls warnt die Sonnenlegionäre vor Golems, Dämonen, Luft-Elementaren und einem Zauber namens AQUASPHAERO. Zugleich erwähnt das Dokument einen mächtigen Magiebann, der zumindest auf einem Teil des Geländes jegliche Zauberei unterbinden sollte (und womöglich immer noch wirksam ist).



DAHEIM AUF ALLEN STRAßEN

HINTERGRUNDMATERIAL ZUM FAHRENDEN VOLK

von Gregor Rot

»Da deren Vagabundierey nur dem Zwecke dienet, sich der keyserlichen Steuern auff Kopf und Waffenarm zu entziehen, gelten die Fahrenden darob allerorten als vogelfrey.

Dieses aber heisset, dasz ihnen keynerley Rechte eynes Untertans des Reychs zutheyl seyen, nicht des Bürgers und nicht des Grundholders [veraltet für 'Unfreier' oder 'Höriger'].«

—aus dem Codex Raulis (Gesetzwerk aus der Gründerzeit des Mittelreichs)

»Hah! Gestern führ'n sie sich auf, als wär'n sie die Kaiser von Gareth, und jetzt schleichen sie davon wie geprügelte Hunde. Sieh ihnen nicht nach, mein Junge! Das Pack soll sich bloß von dannen scheren. Glaub mir, die woll'n gar nicht länger bleiben — hat ihnen ja keiner befohlen, sich die Nächte mit Levthan und Phex zu vertreiben. Das ist nun die Strafe der Frau Travia und des Herre Praios.«

—aus dem Munde einer Waldsteiner Zimmerfrau, neuzeitlich

In ganz Aventurien kennt man umherziehende Komödianten, Erzähler, Epensänger, Akrobaten, Possenreißer, Tänzer, Sänger, Musikanten, Taschenspieler, Tierführer und Wahrsager als *Fahrende Leute*, *Fahrendes Volk* oder einfach nur *Fahrende*.

Aber nicht nur die sogenannten 'Gaukler' werden mit diesem meist abschätzig gebrauchten Ausdruck bedacht, sondern auch viele Quacksalber, Kesselflicker und manch reisender Händler.

Eine geschlossene Gemeinschaft bilden die Fahrenden aber nur in den Augen Außenstehender — und doch ist es gerade deren Ausgrenzung, die auf eigentümliche Weise für eine besondere Verbundenheit zwischen den Vagabunden unterschiedlichster Traditionen gesorgt hat. Während mit den *Norbarden*, den *Zahori* sowie der *Fahrenden Gemeinschaft* der Töchter *Satuarias* einige besonders schillernde Gruppierungen bereits in anderen Publikationen bedacht wurden (siehe dazu weiter unten), widmet sich dieser Artikel vorwiegend den Gemeinsamkeiten aller aventurischen Fahrenden.

DIE LEBENSWEISE DER FAHRENDEN

Der wichtigste und im Grunde einzige soziale Bezugspunkt ist die Fahrgemeinschaft, unabhängig von verwandtschaftlichen Beziehungen meist *Sippe* oder *Familie* genannt.

Sie steht grundsätzlich jedem offen, der



ihre traditionellen Regeln befolgt. Die Gründe für die Entscheidung zum heimatlosen Dasein mögen dabei recht unterschiedlich ausfallen: Gaukler sind auf die Begeisterung ihres Publikums angewiesen (die selten länger als einen Tag anhält), einige sehen die Wanderschaft wie die *Norbarden* als Grundlage reger Handelstätigkeit, manche wurden schon zuvor von der Gesellschaft verstoßen oder werden gar als Verbrecher gesucht, wieder andere treibt ein unerfüllter Kindheitstraum von Freiheit und Glück oder nach einer Reihe grausamer Schicksalsschläge auch schlicht die Sehnsucht nach neuen Horizonten in die Ferne. Die Mehrheit

der Fahrenden wurde aber bereits 'auf der Straße' geboren, womit sie schon von Kindesbeinen an völlig rechtlos außerhalb der ständischen Gesellschaftsordnung stehen. Und eher wird ein Leibeigener zum Kaiser gekrönt, als dass ein Fahrender sich niederlässt.

Den starken Zusammenhalt einer Sippe bedingt zum einen die weit verbreitete Verachtung ihrer Lebensweise, zum anderen die gemeinsam empfundene, uneingeschränkte Lebensfreude und Rastlosigkeit.

Während — entgegen der landläufigen Meinung — sicherlich nicht alle Fahrenden unehrlich, liederlich und aufrührerisch sind, kann eines doch mit Sicherheit gesagt werden: Trotz ihrer Rechtlosigkeit und allen Misstrauens, das ihnen entgegengebracht wird, haben sie in ihrem Leben doch nur selten die Konsequenzen für ihr Tun zu tragen.

Und gerade Jugendliche lassen sich in dem Bewusstsein, bald meilenweit entfernt zu sein, sehr schnell zu einem unbedachten Rahjastündchen oder einem kecken Gaunerstück hinreißen. Das Leben innerhalb der Familie wird von traditionellen Gepflogenheiten und Regeln bestimmt, die meist in einer Unzahl von Sprüchen überliefert werden. Sie sind ständigem Wandel durch unterschiedlichste kulturelle Einflüsse unterworfen und von Sippe zu Sippe stark verschieden, jedoch stets

von abergläubischen Ängsten und Ritualen geprägt.

So würde eine den Weg kreuzende schwarze Katze etwa die unumstößliche Umkehr bedeuten, während eine Liebesnacht mit einer Jungfrau zum sofortigen (nächtlichen) Aufbruch oder aber ihrer Aufnahme in die Gemeinschaft drängen mag.

Üblicherweise kennt die Sippe ein Oberhaupt, das in Streitfällen schlichtet oder den künftigen Reiseweg festlegt. Zwar gibt es hier kaum feste Gewohnheiten, doch ist nicht selten die oder der Älteste mit dieser Aufgabe betraut.

LEBENSRAUM

Fahrende kennen keinen festeren Wohnsitz als ihre meist bunt bemalten Kasten- oder Planwagen, die vielerorts gar zum Symbol ihres Standes geworden sind. Zelte hingegen sind äußerst selten, bei Regen oder Kälte nächtigt man (bisweilen ungefragt) auf einem Heuboden oder aber in den Wagen. Manche Sippen befahren jährlich dieselbe Route, andere lassen sich vom Schicksal leiten und durchqueren dabei über Generationen den ganzen Kontinent.

GLAUBE UND WELTSICHT

Keine Göttin verkörpert das Lebensgefühl der Fahrenden stärker als die Lust spendende *Rahja*, der sie auch sämtliche künstlerischen (und damit eigentlich he-sindianischen) Aspekte zuschreiben. Doch auch *Tsa*, *Aves* und *Phex* erfahren große Verehrung, während über *Boron* und seine Gaben grundsätzlich geschwiegen und *Praios* schlichtweg gemieden wird. Den Göttern begegnen die Fahrenden dabei wie Kinder ihren Eltern: Freimütig und fordernd, bisweilen frech – doch stets mit respektvoller Furcht.

TRACHT UND BEWAFFNUNG

Fahrende kann man grundsätzlich an bunten Stoffen und auffälligen Gewändern erkennen, mancherorts ist ihnen gar eine bestimmte, meist erniedrigende Tracht vorgeschrieben. Darüber hinaus lassen sich nur wenige Gemeinsamkeiten feststellen, zu denen vor allem die Vorliebe für Schellen und Glöckchen sowie elegante Klingenwaffen gehört – das Wurfmesser gilt gar als Gauklerwaffe schlechthin.

SPRACHE UND ПAМEП

Auch die Sprache der Fahrenden ist Ausdruck ihres rast- und heimatlosen Wesens. Sie bedienen sich unter dem Einfluss aller jemals gehörten Dialekten einer sich ständig wandelnden Mundart, vereinzelt sogar aus einem Gemisch mehrerer Sprachen. Die Namensgebung ist traditionell vom Geburtsort des Kindes abhängig: Wer sich dort als besonders entgegenkommend oder rücksichtsvoll erweist, wird um die Ehre seines Namens gebeten.

DIE VAGANTEN

»Mit Besorgnis ist zudem festzustellen, dass sich hinter vielen vornehmlichen Vaganten in Wahrheit die allzu spitze Feder hoher Würdenträger aus Kirche und Adel verbirgt.«

—aus Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung von *Dexter Nemrod*; *Rommilys*, 1008 BF

Keine Gemeinschaft im eigentlichen Sinn, hat das Vagantentum seinen Ursprung zur Rohalszeit im Lieblichen Feld und ist eng mit dem Wirken der Nandus-Kirche verknüpft. Deren Lehren vom Wissen als Weg zu höherer Erkenntnis haben eine eigene Gattung von Fahrenden hervorgebracht: Auf der Suche nach den Wundern der Welt ziehen sie durchs Land, um die dabei gewonnenen Weisheiten an fürstlichen Höfen, Klöstern und Schulen in ihren Liedern und Dichtungen zum Besten zu geben. Die hohe Bildung dieser Spielleute zeigt sich in ihren Werken, die nicht selten von feinsinnigen Anspielungen schier überquellen und sich zudem oft des gelehrten Bosparano bedienen.

Doch der eigentümliche Geist des Vagabundendaseins hat in Jahrhunderten der Wanderschaft auch die Vaganten zutiefst erfüllt – zwar lodert in ihnen nach wie vor die Wissbegier der Gelehrten, doch preisen ihre Lieder, Sprüche, Satiren und Schwänke die unbekümmerte Lebens- und Liebeslust. Unter den Vaganten finden sich neben belesenen Spielleuten auch (bisweilen ehemalige) Novizen und Geweihte, gebildete Handwerksgesellen sowie seit der Gründung der Methumiser Herzog-Eolan-Universität auch viele junge Studenten. Schon manche vermeintlich kurze Studienreise brachte einen Fahrenden hervor und fand daher niemals ein Ende.

DER FAHRENDE ALS HELDENTYP

Das Fahrende Volk eignet sich wie kaum ein anderes Umfeld für die Herkunft eines Helden. Als zwei Kulturen von Fahrenden werden die *Zahori* (AH 47) und *Norbarden* (AH 60f.) vorgestellt. Als Profession der Fahrenden schlechthin gilt natürlich der *Gaukler* (AH 87) mit alle seinen Varianten; unter den Magiebegabten sind die *Hexen der Fahrenden Gemeinschaft* (AZ 56) erwähnenswert.

Doch muss ein Held, um dem Fahrenden Volk zu entstammen, ja nicht notwendigerweise *Zahori*, *Norbarde*, *Hexe* oder *Gaukler* sein. Das Generierungssystem bietet vielmehr die Möglichkeit, das Heldenprofil auch und gerade durch sorgfältige Wahl von Profession, Vor- und Nachteilen sowie Talentschwerpunkten zu prägen und ihm so den Hintergrund eines Fahrenden zu verleihen – während die Kultur jenes Landstrichs gewählt wird, den die Sippe in seiner Kindheit (vorwiegend) durchstreifte. Im folgenden

Kasten finden Sie einige Anregungen, die Ihnen bei der Generierung behilflich sein können.

Empfohlene Professionen: Barde, Gaukler, Fahrender Händler, Tierbändiger, Quacksalber; Hexe, Scharlatan, Schelm, Zibilya; Novize (*Aves*, *Phex*); eventuell Schmuggler, Dieb, Kurtisane/Gesellschafter, Bader/Barbier, Handwerker

Empfohlene Vor- und Nachteile: Feinfreund, Glück, Glück im Spiel, Magiedilettant, Prophezeien, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Vom Schicksal begünstigt; Aberglaube, Eitelkeit, Gesucht, Neugier, Randgruppe, Unstet

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ortskenntnis, Verbindungen

Herausragende Talente: Wurfmesser, Gaukeleien, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Volkskunde, Fremdsprachen

Für Vaganten empfiehlt sich zudem der Vorteil *Gebildet*, als Profession sollte entweder *Gaukler* (*Vagant*) oder *Barde*, *Gelehrter* oder *Novize* (Zwölfgötterkult) gewählt werden.

DARSTELLUNG

Genießen Sie die Rolle eines Ausgestoßenen, der Hohn und Spott gerne hinnimmt für jene kurzen Augenblicke, die er als Gaukler Glück und Freude zu schenken vermag, und den hohen Lohn, das Leben in völliger Freiheit genießen zu können. In Ihrem Herzen sind Sie jung geblieben – mit der Begeisterung, dem Übermut eines Kindes, aber auch mit dessen Ängsten. Bedenken Sie bei aller Gemeinsamkeit aber auch stets, was Sie von den meisten anderen Abenteurern (und damit vermutlich Ihren Weggefährten) unterscheidet: Sie werden nie eine Heimat haben, nach der Sie sich sehnen – aber auch keine, die Sie an den Feind oder dunkle Mächte verlieren könnten.

Einige weitere Anregungen zum Fahrenden Volk finden Sie in den Abenteuern *Gaukelspiel* (1988, DSA1), *Wenn der Zirkus kommt* (1996, DSA3) und *Gerons Erbe* (aus der Anthologie *Der Preis der Macht*, 2002, DSA4) sowie (insbesondere zu fahrenden Spielleuten) in der *Geographica Aventurica* auf Seite 176. Vaganten können die Helden auch in dem derzeit in Planung befindlichen Abenteuer *Hinter dem Thron* begegnen.

BUNTE SCHMETTERLINGS

AUSZUG AUS DER GALOTTA-BIOGRAPHIE »DER HOFMAGIER«

Zum RatCon erschien bei FanPro der Roman **Der Hofmagier** von Kathrin Ludwig und Mark Wachholz, der zusammen mit der Fortsetzung **Der Feuertänzer** (geplanter Erscheinungstermin November 2006) die Jahre des berühmten Magiers Gaus Cordovan Eslam Galotta am Gareth Kaiserhof erzählt – bis es im Jahr 1003 BF (10 Hal) zum katastrophalen Zug der 1000 Oger kam.

Einen kleinen Einblick in den jüngsten Roman präsentieren wir Ihnen in folgendem Auszug. Im Jahr 975 BF, als Kaiser Reto den Thron zu Gareth für sich beansprucht hatte, befindet sich der begabte Weißmagier Galotta, bereits Akademiemleiter von Elenvina, auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk. Hier möchte er sich vor den versammelten Vertretern der Weißen Gilde um den Posten des Concoctus Primus, des obersten Gildensprechers, bewerben. Das Amt hat zur Zeit die alte Gunild Greynor inne. Galottas direkter Konkurrent ist der Beilunker Akademiemleiter Durobios Draken.

Als Anschauungsobjekte seiner Theorien und Ziele hat Galotta einige seiner selbstgezüchteten magiewirkenden Ikanaria-Schmetterlinge mit in das Auditorium gebracht.

In einem Holzkästchen trug Galotta eins der Ikanaria-Weibchen bei sich, ein bräunlich-graues, verschrumpeltes Wesen, nicht einmal halb so groß wie die Männchen. Man hätte es mit einem aufgerollten Blatt verwechseln können. Mit seinen Stummelflügeln konnte es nur krabbeln. Galotta hob die feinmaschige Drahtbedeckung vom Terrarium ab und schüttete das Weibchen hinein, mitten unter die leuchtend bunten Männchen.

»Seht her!« rief er ins Publikum. Noch im gleichen Moment brach im Terrarium ein niederhöllisches Chaos los. Die Männchen flatterten auf, warfen sich gegeneinander, stießen an die Scheiben, und nach wenigen Augenblicken löste sich eines nach dem anderen in einem Regen leuchtender Fünkchen auf. Das rote Glas überzog sich mit Ascheflecken. Nur wenige Schmetterlinge blieben übrig, sie saßen wie gelähmt auf dem Boden des Glasgefäßes und schienen nicht einmal mehr die Kraft zu haben, ihre Flügel zu schließen.

Lächelnd blickte Galotta auf sein Publikum.

Doch dort verharnte man immer noch gespannt bis skeptisch. Einige tuschelten mit ihren Nachbarn, andere blickten auf ihre leeren Papiere, auf denen sie sich Notizen hatten machen wollen.

»Ja, wir sehen Eure Tierchen«, unterbrach Draken den Vortrag. »Wollt Ihr uns mit bunten Schmetterlingen beeindrucken? Wo sind Eure Ergebnisse? Was versucht Ihr uns damit zu sagen?«

einer geringen Überlegung, um die Gefahr unschädlich zu machen.

Viele Menschen, ausgestattet mit einem denkenden Geist, vertreten die hochmütige Auffassung, Magie könne nur bewusst gewirkt werden. Das ist falsch. Die Ikanarias beweisen es. Sie lehren uns zu unterscheiden: Was ist Magie? Was ist Geist? Hat Hesinde, die Herrin der Magie, den Ikanarias etwa ihren Schmetterlingszauber geschenkt, damit sie sich zur Paarung zusammenfinden – oder sich in ihrer Geistlosigkeit selbst auslöschen?«

Ein unwilliges, diesmal lauterer Murren lief durch den Hörsaal. Galotta wusste aus Erfahrung, die Weißmagier liebten es nicht, wenn er die Götter in dieser Weise erwähnte.

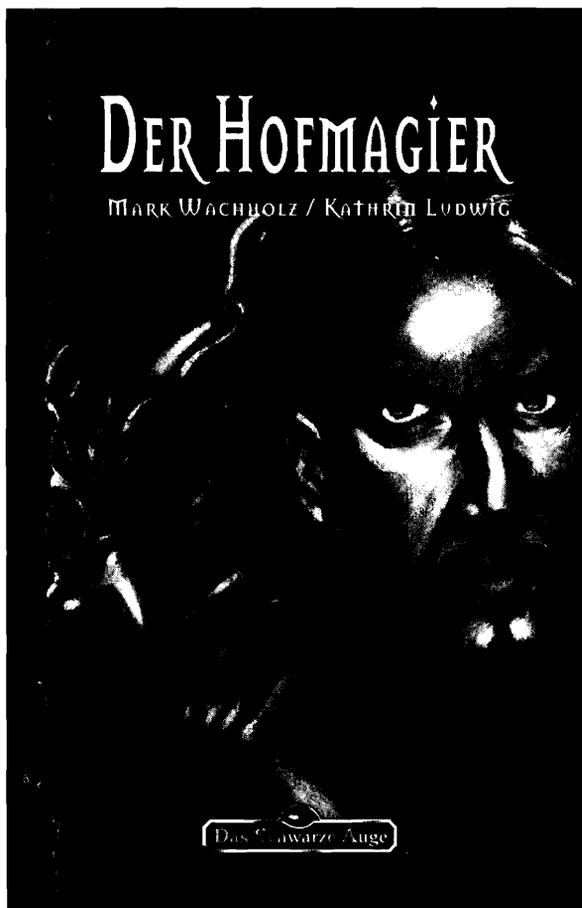
»Ja, man muss fragen: Ist Magie nichts anderes als eine bewusstlose Macht, nicht nur wertlos, sondern sogar schädlich ohne einen lenkenden Geist? Ikanarias gebrauchen Magie. Elfen gebrauchen sie, und – ich weiß, dass sich einige Menschen dies ungern ins Gedächtnis rufen – sogar Orks gebrauchen Magie.«

»Das wissen wir!«, rief Draken. Einige Magier in seiner Nähe legten einen Finger auf die Lippen, dennoch löste die Bemerkung eine Lachsalve aus. Galotta merkte, wie seine Konzentration zu schwinden begann. Er musste sich zusammennehmen, um ruhig weiterzusprechen.

»Manchmal tut unser Körper Dinge, auf die unser Verstand keinen Einfluss hat. Kitzelt uns der Heiler mit einer Feder am Gaumen, erbrechen wir uns, ob wir wollen oder nicht. So bricht die Magie aus meinen Schmetterlingen hervor, wenn sie die Macht eines vermeintlichen Konkurrenten spüren. Es ist eine wirksame, aber primitive Art der Machtausübung. Diejenigen, die sich mehr auf die Göttin Hesinde berufen als auf Magie und Geist, vermischen allzu gern Dinge, die getrennt betrachtet werden müssen: das natürliche,

geistlose Vorkommen der Magie auf der einen, und ihr bewusster Einsatz auf der anderen Seite, beides frei von sogenannter göttlicher Einmischung.«

Das Gemurre war verstummt. Galotta sah aufgerissene Augen und halb geöffnete Mäuler. Mit plötzlichem Schrecken wurde ihm bewusst, dass sie seine Worte nicht verstan-



Der Hofmagier

von Kathrin Ludwig und Mark Wachholz,
Fantasy Productions, Erkrath, ISBN 3-8906-4476-7

Obwohl andere Gildenmitglieder zustimmend murmelten, zwang sich Galotta, den Zwischenruf nicht zu beachten. Er hatte seinen Vortrag viele Wochen lang akribisch vorbereitet, also sprach er ruhig weiter.

»Was ist dies? Es ist nichts. Eine nichtige Macht, die ohne Bewusstsein wirkt. Gefährlich, vielleicht, aber Ihr seht, es bedarf nur

den. Allein die Tatsache, dass er eine Gottheit erwähnte, anders erwähnte, als sie es gewohnt waren, schien zu genügen, um ihren Geist zu lähmen. Sie mussten ihn für einen Ketzer halten, ohne überhaupt zu versuchen, ihn zu begreifen. Der Staub von Jahrzehnten der Stagnation und Ziellosigkeit hatte sich lähmend auf ihren Geist gelegt. Ihre Beschränktheit würde ihn irgendwann in den Wahnsinn treiben, wenn er nicht bald etwas änderte.

So versuchte er grimmig, seine Hörer zurückzugewinnen. »Wir rühmen uns, den Verstand zu gebrauchen, aber tun wir das? Sind wir mehr als Orks – mehr als Schmetterlinge? Wir maßen es uns an, aber welche Macht bestätigt unsere Arroganz? Was hebt uns denn ab von diesen Kreaturen, die sich in ihrer Geistlosigkeit selbst verbrennen? Aber mit Hilfe der Ergebnisse meiner Ikanaria-Forschungen können wir lernen, unsere Magie überlegter und ganz gezielt einzusetzen.«

Galotta machte eine Pause und ließ seinen Blick über die Magier der Weißen Gilde wandern. Es kam ihm vor, als rede er gegen eine Wand, die aus Jahrzehnten geistiger Verkrustung bestand. So sagte er langsam und voller Sarkasmus: »Jetzt sind wir erbärmlich.« Erneut erhob sich Unruhe, aber diesmal hatte er sie eingeplant. Sollten sie doch einmal spüren, was es hieß, wenn jemand plötzlich anderer Meinung war. Es würde sie nur wachrütteln, und das war gut so.

Draken schimpfte irgendetwas, das Galotta nicht verstand. Auch Magister Vittelbeck schaute jetzt skeptisch. Saldor Foslarin hatte sich erneut erhoben und schritt nun demonstrativ zum Ausgang des Auditoriums, so, als hätte ihm Spektakelhaftigkeit Draken befohlen, die Ordnungskräfte zu holen, um den Verrückten am Rednerpult mitzunehmen.

Galotta gab der Gilde kurze Zeit, um ihrer Empörung Ausdruck zu verleihen, dann ergriff er wieder das Wort. Er hoffte, wieder die Kontrolle über die Situation zu erlangen.

»Wir sind rechtschaffene Magier, nicht wahr? Wir, die Weiße Gilde, wir begehen keine Fehler – denn wir tun *nichts*. Wir besitzen genügend Scharfsinn, um die Welt ein Stückchen auf die richtige Seite zu rücken. Wir beobachten, was geschieht – zumindest hoffe ich, dass wir wenigstens das tun –, aber wir greifen nicht ein. Für die Welt sind wir so nutzlos wie ein Glaskäfig voller bunter Schmetterlinge.«

Er wies auf den aschebefleckten Käfig. »Rohal der Weise, unser aller Vorbild, ließ die Welt nicht im Stich, als sie seine Hilfe benötigte. Wir tun dies jedoch seit langem, und mehr noch: Wir betrachten es sogar als ein Zeichen von ... Ehrenhaftigkeit, was

auch immer. Von den Folgen muss ich nicht sprechen. Jahrelang stand das Kaiserreich am Abgrund, weil niemand den Mut hatte, das Ruder in die Hand zu nehmen. Ich frage mich: Sind wir bescheiden, sind wir feige, oder sind wir einfach nur töricht?« Draken hob die Hand. »Gestattet Ihr eine Zwischenfrage?« Sein Gesicht war rot angefallen.

»Bitte.«
»Convocatus Galotta, ist Euch bewusst, dass Ihr das Fundament infrage stellt, auf dem unsere Gemeinschaft ruht – sicher ruht – seit *Jahrhunderten*?« Drakens Stimme überschlug sich wie die eines Eleven, und er musste Atem holen, ehe er fortfuhr: »Zuerst versucht Ihr es mit Theorien über absurde Monstrositäten, dann mit Ketzerei und jetzt mit schlichter Unverschämtheit!«

Der Tumult beruhigte sich ein wenig, aber das Murren verriet Galotta, dass nicht wenige Magier Drakens Meinung teilten. Es war schlimmer, als er befürchtet hatte. Sie verstanden nichts. Er zwang sich erneut zur Ruhe.

»Wenn Ignoranz, Feigheit und Torheit zum Fundament dieser Gilde zählen, attackiere ich zurecht«, erwiderte er. »Aber es steht nicht in meiner Absicht, jemanden zu beleidigen. Im Gegenteil – wenn ich das wollte, würde ich anders sprechen. Jetzt jedoch bin ich voller Hoffnung. Es ist Zeit, die alte Lethargie zu überwinden. Jemand muss die Verantwortung tragen. Als Convocatus Primus werde ich die Weiße Gilde in ein neues Zeitalter führen. Wir müssen wieder tätig werden – in der Politik, in der Forschung, in dem Überschreiten jener Grenzen, die sonst bald andere durchbrechen werden.« Er hoffte, mit der drohenden Gefahr durch die Graue, insbesondere aber die Schwarze Gilde würde er endlich zu ihnen durchbrechen. »Ich habe mich bereits an den Kaiser gewandt ...«

Das Auditorium schrie auf. Einige sprangen von ihren Stühlen, andere griffen ihre Magierstäbe fester und riefen Worte der Empörung durch den Raum.

»Ihr habt *was* getan?« Draken startete ihn an. »Ja, ich habe unserem neuen Kaiser eine ausführliche Nachricht geschrieben. Ich glaube fest, dass er dem Fortschritt gegenüber aufgeschlossen ist, und ich denke, dass er der Gilde eine gute Zusammenarbeit ermöglichen wird. Noch habe ich seine Antwort nicht erhalten, aber ich gehe davon aus, dass ich in Kürze ...«

»Dazu habe ich meine Erlaubnis nicht gegeben!«, rief Gunild Greynor, und ihre alte Stimme klang schrill. »Ihr, Galotta, seid nicht Convocatus Primus – und selbst wenn Ihr es wäret, hättet Ihr kein Recht, ohne die Zustimmung des Gildenrates so vorzugehen!« Auch sie war aufgesprungen, wie sie es wahr-

scheinlich seit 20 Jahren nicht mehr getan hatte.

»Wie vorzugehen? Bitte ... Convocata. Ich handle zum Besten der Gilde.«

Convocata Greynor klopfte mit dem silberüberzogenen Ende ihres Stabs auf den Boden. Das scharfe Geräusch übertönte die Unruhe jedoch kaum.

»Convocatus Galotta, Ihr wisst, wie sehr wir Euch alle schätzen.« Im ansteigenden Lärm blieb die brüchige Stimme der Convocata Prima kaum hörbar. »Aber bitte macht jetzt ein Ende. Kommt zurück zu dem, was Ihr eigentlich sagen wolltet, und beendet Euren Vortrag. Ansonsten sehe ich mich gezwungen, Euch das Wort zu entziehen.«

Galotta starrte die alte Frau an, die sich nur mit Anstrengung auf den Beinen hielt, und deren Stimme kaum noch die Kraft besaß, ihre Gedanken auszusprechen. Wie ein Ikanaria, den seine Magie verließ, fühlte er sich in diesem Moment. Es war zwecklos. Zwecklos.

Kathrin Ludwig / Mark Wachholz



KEIN VERBRECHEN IST PERFEKT TÄTERERMITTLUNG IN AVENTURIEN

von Martin Schmidt

Mit Anregungen von Frank W. Bartels, Elias Moussa und Anton Weste

“Was haben wir denn da? Wieder eine Leiche ... Bei Boron, schon die zweite in dieser Woche. Diesmal können wir nicht wieder sagen, der sei ertrunken. Da sollte sich wirklich mal langsam jemand drum kümmern.”

—ein Festumer Stadtgardist bei einem Leichenfund

Verbrechen gibt es überall und besonders in den großen Städten Aventuriens. Dem Leben eines Einzelnen oder dem Eigentum anderer wird dabei von Region zu Region sicherlich unterschiedlich viel Bedeutung zugemessen, aber eines ist wohl in allen Städten gleich: Jeder versucht sich so gut er kann davor zu schützen, Opfer eines Verbrechens zu werden. In Aventurien werden Rechtsbrüche in unterschiedliche Kategorien unterteilt. Das Verge-

hen umfasst Ruhestörung, Landstreicherei und Schlägereien. Von einem ‘kleinen Diebstahl’ spricht man dann, wenn niemand bedroht wurde und der Beutewert unter fünf Dukaten lag.

Die nächste Stufe ist das *Verbrechen*, zu dem Einbruch, Brandstiftung, Betrug, Beleidigungen und der ‘große Diebstahl’ (Beutewert über fünf Dukaten) zählen.

Dem Verbrechen folgt das *Schwerverbrechen*,

das sowohl Gewaltverbrechen aller Art wie Mord, Totschlag und Entführung als auch Verbrechen gegen die Obrigkeit wie Aufruhr, Verschwörung, Hochverrat und Tempelschändung einschließt. (Eine detaillierte Schilderung von Recht und Gesetz finden Sie in der *Geographia Aventurica*, S. 144 ff.) Doch eine entscheidende Frage bleibt: Wie gelangen die aventurischen Ordnungshüter den Tätern auf der Spur?

IM NAMEN DES GESETZES

“Halt, stehen bleiben! Stadtgarde! Im Namen der Kaiserin, bleib stehen!”

—ein Garether Stadtgardist bei einer Verfolgung eines Diebes

Rechtsbrüche sind auch in Aventurien an der Tagesordnung. Dennoch ist es nicht so, dass jeder, der sein Haus verlässt, sogleich einen Überfall fürchten muss: Das Stadtleben gilt gemeinhin durch die Stadtmauer, die Zünfte und die Garde als sicherer als das Reisen über Land, wo man Räubern, Ungeheuern und Kriegsscharen schutzlos ausgeliefert ist. Diesen Sicherheiten stehen jedoch andere Merkmale des städtischen Lebens gegenüber, die ein erhebliches Potential für Verbrechen beinhalten: die weit gehende Anonymität des Einzelnen, der sich jederzeit in der Menschenmasse verbergen kann, und die große Kluft zwischen Arm und Reich.

Die Aufklärung der Rechtsbrüche obliegt den aventurischen Ordnungshütern. In den Dörfern sorgt der Dorfbüttel für Recht und Ordnung, in den Städten übernimmt die Stadtgarde diese Aufgabe. Der Schwerpunkt ihrer Tätigkeit liegt dabei in der Prävention, also in der Abschreckung potentieller Verbrecher. Durch Kontrollen am Stadttor soll unliebsamen Personen der Zutritt verwehrt werden – wobei es wegen der Massen an Reisenden zumeist bei Stichproben bleibt. Hierbei können Gegenstände beschlagnahmt oder bestimmten Personen der Zutritt zur Stadt verweigert werden. Sieht der Reisende zufällig dem Portrait auf einem Steckbrief ähnlich, kann er sogar ver-

haftet werden und muss bis zur Klärung der Lage im Kerker schmoren.

Am häufigsten sind Stadtgardisten bei ihrer Patrouille durch die Straßen anzutreffen. Solche Kontrollgänge sollen einerseits den Bürgern ein Gefühl der Sicherheit vermitteln, andererseits soll die stete Präsenz der Ordnungshüter es möglichen Tätern verleiden, sich für ein Verbrechen zu ‘entscheiden’. So ist es bei vielen Stadtgarden ausdrücklich verboten, während der Patrouille länger als ein paar Momente an ein und demselben Ort zu verweilen, damit die Gardisten bei ihren Rundgängen ein möglichst großes Gebiet abdecken können. Dass die ‘besseren’ Stadtvierteln dabei engmaschiger kontrolliert werden, liegt auf der Hand – schließlich wird die Stadtgarde entweder vom Adel oder von den Zünften und Gilden finanziert und fühlt sich darum bestimmten Quartieren besonders verpflichtet.

Im Sinne einer wirkungsvollen Prävention werden die Rundgänge insbesondere nachts fortgesetzt, wenn Phex seinen schützenden Mantel über so manchen Einbrecher legt. Dabei werden die Gardisten in vielen Städten von Nachtwächtern unterstützt, deren Rufe und Lieder ebenso wie der allgegenwärtige Marschschritt der Garde zum Alltagsbild der nächtlichen Städte gehören.

Doch trotz aller Patrouillengänge hält sich der Aufklärungserfolg der aventurischen Stadtgarden in Grenzen. Die geringe Aufklärungsquote des durchschnittlichen Verbrechens ist dabei allerdings weniger dem kriminellen Talent und der Kreativität der Täter zuzuschreiben. Viel-

mehr profitieren diese zumeist von der schlichten Überforderung der Ordnungshüter. Sicherlich mag es auch kriminalistische Glanzstücke wie die Einbrüche des zwergischen Juwelendiebes *Adamantosch Sohn des Agox* oder die geschickten Raubzüge der *Talimee Nebelstern* geben, doch sind derartige Taten sehr selten. Den meisten Verbrechen liegt kein kunstvoller Plan zugrunde, sondern ein – durchaus berechtigtes – Vertrauen darauf, dass zum maßgeblichen Moment schon kein Ordnungshüter zur Stelle sein wird. Auch was die Aufklärung der Straftaten angeht, sind die meisten Erfolge dem Zufall zu verdanken: Die überwiegende Mehrzahl der Täter wird immer noch nicht durch Ermittlungsarbeit überführt, sondern weil sie von missliebigen Standesgenossen angeschwärzt wurden.

Die Überforderung der Stadtgarde wird schnell deutlich, wenn man ihre Kopfstärke in Relation zur Einwohnerzahl der Städte setzt. In Havena beispielsweise muss ein Gardist für die Sicherheit von fast 400 Einwohnern sorgen, und in Gareth, der größten Stadt des Kontinents, kommen auf einen einzigen Gardisten ganze 550 Einwohner. Angesichts dieser Überforderung ist es nur allzu verständlich, dass viele Gardisten den Kampf gegen das Verbrechen längst aufgegeben haben und nur noch Dienst nach Vorschrift verrichten. Die schlechte Bezahlung trägt ein Übriges dazu bei, dass sich viele von ihnen dann und wann das Wegschauen vergolden lassen.

In Al’Anfa zum Beispiel ist es gängige Praxis, dass die Stadtgardisten ihren kargen Lohn

durch Schmiergelder der Händler und Wirte aufbessern, damit sie sich nicht an alle Vorschriften und Gesetze erinnern müssen. Wenn das Bestechungsgeld hoch genug ausfällt, lassen die Gardisten mitunter sogar Beweise in Mordfällen verschwinden oder vergessen einfach Zeugenaussagen. Die Stadtgarden des Mittelreiches und des Horasreiches sind zwar bei weitem weniger bestechlich, doch auch hier gibt es schwarze Schafe unter den Gardisten, die für ein paar Silberstücke ihren Rundgang verlangsamen oder eine Straße bei der Patrouille aussparen.

Besonders der 'kleine Diebstahl' macht vielen Garden zu schaffen, da die meisten Verbre-

chen in diese Kategorie fallen – schließlich wird ein Großteil der aventurischen Bevölkerung von Angehörigen der städtischen Unterschicht und von unfreien Bauern gestellt, die über wenig wertvollen Besitz verfügen.

Oft genug können die Gardisten es sich gar nicht leisten, sich mit der Aufklärung milderer Vergehen wie Mundraub oder Taschendiebstahl aufzuhalten. Stattdessen sind sie vollauf damit beschäftigt, einen Mörder oder Aufwiegler dingfest zu machen. Mit einer steten Präsenz der Ordnungskräfte, die auch kleinen Dieben zum Verhängnis werden könnte, muss man in den meisten Städten allenfalls an Markttagen rechnen.

Wird hier ein Dieb auf frischer Tat erappt, so sorgt sogleich ein Marktgericht dafür, dass der Marktfrieden gewahrt wird. Die Strafen einer solchen – meist öffentlichen – Verhandlung können durchaus rigide ausfallen, um mit geringem Personaleinsatz größtmögliche Abschreckung zu erzeugen.

Die Verhaftung jedes noch so unspektakulären Diebes wird als Sieg zelebriert: Schließlich möchte man insbesondere dem auswärtigen Reisenden demonstrieren, dass die Garde die Sicherheit gewährleisten kann, um den Markt auch weiterhin für Bauern und Händler attraktiv zu halten.

DEM TÄTER AUF DER SPUR

“Stadtgardist ... Wollt Ihr mich beleidigen? Ich bin ein Vinsalter Visitor! Ich habe nicht nur mehr Fachwissen als der Gardist von der Straße, mir stehen auch die richtigen Mittel für meine Arbeit zur Verfügung. Deswegen kümmere ich mich auch nur um die wirklich wichtigen Fälle.”
—Horathio Ballurat, Visitor der Connetablia Criminalis Capitale

Stadtgarden haben es sich nicht nur mit banalen Verbrechen zu tun, sondern bisweilen auch mit schweren Straftaten. Dazu zählen Entführungen, schwerer Diebstahl, Bandenkriminalität, Verschwörung, Hochverrat und Mord. Diesen Vorfällen muss über kurz oder lang nachgegangen werden, denn selbst eine im Armenviertel stattfindende Mordserie kann von den Stadtoberen nicht einfach ignoriert werden, sonst besteht die Gefahr, dass Unruhen ausbrechen.

Um die schlimmsten Auswüchse der Kriminalität zumindest punktuell bekämpfen zu können, haben einige der größten aventurischen Städte Teile der Stadtgarde für diese Aufgaben ausgegliedert oder spezialisierte Einheiten ins Leben gerufen.

In der Al'Anfaner Stadtgarde gibt es eine Handvoll ausgesuchter Gardisten, die verdeckt arbeiten und zusammen mit Spitzeln für besondere Aufgaben eingesetzt werden. Die Definition dieser Aufgaben schwankt von Auftrag zu

Auftrag und richtet sich zumeist danach, welcher der Granden Stadtmarschall Oboto Florios um die Hilfe seiner inkognito arbeitenden Gardisten bittet.

Geordneter geht es da schon in der Garethischen Criminal-Cammer unter der Leitung von Gerhalla Isenbrook zu, die direkt dem Gerichtsherrn der Stadt Gareth und nicht dem Kommandanten der Stadtgarde untersteht. Die schon immer nicht ohne große Einheit hat jedoch durch die verheerenden Ereignissen im Jahr des Feuers enorm gelitten, so dass es gewiss noch einige Jahre dauern wird, bis sie ihrer Aufgabe als 'Kriminalpolizei' wieder mit spürbarem Erfolg nachgehen kann.

Das Vorbild der Garether Criminal-Cammer ist die Vinsalter Connetablia Criminalis Capitale, die älteste Einrichtung ihrer Art. Der Umstand, dass die Gründung der Connetablia (868 BF) in die blutige Herrschaft des Prinzzemahls Salman fällt, stellt bis heute ein heikles Detail dar. Einige Bürger Vinsalts werten sie darum auch heute noch vor allem als Unterdrückungsinstrument des Kaiserhauses. Die Vinsalter Visitoren, wie die Männer und Frauen der Connetablia genannt werden, arbeiten nach den fortschrittlichsten Methoden der aventurischen Kriminologie und kooperieren eng mit dem Anatomischen Institut zu Vinsalt, um von den tiefen Kenntnissen der Magier bei der Tätersuche profitieren zu können. Dabei be-

fasst sich die Connetablia mit Kapitalverbrechen wie Mord, Brandstiftung, Brunnenvergiftung und Invokation. Um Hochverrat kümmert sich in der Regel das Spitzelnetz des Kaiserhauses. Als Spezialität der Connetablia gelten all jene Verbrechen, die sich gegen hochrangige Persönlichkeiten richteten, und solche, bei denen Magie im Einsatz war.

Nicht zuletzt auf Grund der engen Zusammenarbeit der Visitoren mit Magiern des Anatomischen Instituts konnten bislang durchaus achtbare Ermittlungserfolge verbucht werden. Doch auch in Vinsalt ist nicht alles Gold, was glänzt:

Zwar ist die Konzentration der Connetablia auf die delikatsten Fälle mit einem enormen Prestigedenken verbunden, doch letztlich sind es auch hier wieder die beschränkten Mittel, die die Visitoren zu einer Auslese bei der Untersuchung von Verbrechen zwingen. Durch diese Selektion wird auch in Vinsalt die Mehrzahl der Verbrechen als 'weniger wichtig' eingestuft und bleibt darum ungeklärt – es sei denn, es finden sich Helden, die diese Aufgabe übernehmen. Hin und wieder kommen auch Gerüchte auf, dass die Visitoren beide Augen zudrücken, wenn der Täter ein angesehenes Mitglied der Gesellschaft ist. Mehr zur Connetablia Criminalis Capitale erfahren Sie in der Spielhilfe **Reich des Horas** (erscheint voraussichtlich 2008).

DIE ERMITTLUNGSARBEIT

“Von der Leiche gehen Blutspuren aus, die allem Anschein nach ins Haus führen. Da vorne im Schlamm, neben dem Baum, das sieht wie ein Fußabdruck aus. Wenn ihr in das Haus geht, macht die Augen auf. Ich will nicht, dass ihr wie beim letzten Mal die Mordwaffe überseht!”
—ein älterer Puniner Gardist zu seinen jüngeren Kameraden

Kein Tatort gleicht einem anderen, jeder hat seine eigenen Gegebenheiten. Ob Wald, ob

Straße, ob düstere Gasse, Mine, Markt oder gar Thronsaal eines Schlosses – kein Ort in Aventurien ist davor gefeit, irgendwann einmal Schauplatz eines Verbrechens zu sein.

Liegt der Tatort innerhalb der Stadtmauern, dann hat das präventive Abschreckungsprinzip der Stadtgarden versagt. Damit stehen die Gardisten erst recht vor einem großen Problem: Was ist jetzt zu tun?

Der durchschnittliche Stadtgardist hat eine rudimentäre Ausbildung genossen und ist etwas

im Markt- und Zollrecht bewandert. Er kennt die kleinen Tricks der Diebe und Einbrecher, Betrüger und Hehler. Er weiß auch, dass viele Menschen viele Spuren zerstören können, und darum wird er sich bemühen, die Neugierigen und Schaulustigen ein wenig fernzuhalten. Wenn er bei der Hektik daran denkt, so wird er sich bemühen, mögliche Zeugen zu finden und einer ersten Befragung zu unterziehen. Aber wie geht es weiter?

Die scheinbar endlose Vielfalt des Verbrechens

macht dem Gardisten die Arbeit nicht gerade leichter. Zumal bei Schwerverbrechen werden in der Regel dienstältere Kollegen zu Rate gezogen. Zwar haben auch sie nur eine einfache Ausbildung genossen, doch konnten sie sich im Laufe ihres Berufsleben viele Kenntnisse aneignen, um auch bei Leichenfunden einen kühlen Kopf bewahren zu können. Der erste Schritt ist die Suche nach Augenzeugen – und hier ergeben sich bereits die ersten Schwierigkeiten. Protokolle sind in Aventurien unbekannt, und nur im Horasreich werden vereinzelt, bei besonders brisanten Fällen, Zeugenaussagen niedergeschrieben. Überhaupt können nur wenige Gardisten gut genug lesen und schreiben, um eine Aussage detailliert und unmissverständlich festhalten zu können. Auch die Auswahl der Zeugen bringt Problemen mit sich: Entweder sind ihre Aussagen sehr ungenau oder gar widersprüchlich, oder es melden sich Bürger, die zwar nichts gesehen, aber von irgendwem etwas Wichtiges gehört haben wollen – oder solche, die vorrangig ihre eigenen Ansichten zum Besten geben möchten. Aussagen von Zeugen müssen nicht unbedingt absichtlich die Unwahrheit wiedergeben. Oftmals ist es so, dass das Gedächtnis, zumal in Stresssituationen, die Erinnerungen falsch oder verändert wiedergibt. Doch hin und wieder gibt es sehr wohl auch absichtliche Falschaussagen: Nicht selten werden Verbrechen dazu benutzt, unliebsame Personen

oder berufliche Konkurrenten zu beschuldigen, um diese loszuwerden. Gerade bei der Suche nach Mördern und Brunnenvergiftern ist die Gefahr groß, dass sich die Gemeinschaft gegen einen Außenseiter verbrüdert und mit falschen Beschuldigungen eine Hexenjagd initiiert.

Ein zusätzliches Problem kann sich aus der Tatsache ergeben, dass die Stadtgarde nicht für alle Gruppen und Organisationen zuständig ist, die sich innerhalb der Stadtmauern befinden. Kirchen der Zwölfgötter, die Magiergilden, die Handwerkszünfte, Elfen und Zwerge sowie manch andere Gruppen haben das Privileg, ihre internen Angelegenheiten durch eigenes Recht selbst zu regeln. Dies gilt jedoch nur, wenn ausschließlich Mitglieder dieser einen Gruppe an der Straftat beteiligt waren. Ist jedoch zum Beispiel der Täter ein Magier und der Tote ein Nichtmagier, so fällt dies in den Zuständigkeitsbereich der Stadtgarde, wobei es auch hier wieder Sonderregelungen gibt. Im Mittelreich muss der Weißen Gilde angeboten werden, verhaftete Mitglieder gegen ein hohes Ablösegeld der weltlichen Gerichtsbarkeit abzukaufen. Geweihte hingegen müssen den zuständigen Kirchen übergeben werden. Es soll dabei schon vorgekommen sein, dass eine Gilde oder Zunft, die von der Unschuld ihres Mitgliedes überzeugt war, die Ermittlungen manipuliert oder zumindest erschwert hat.

Recht häufig wird die Jagd nach dem Täter durch Steckbriefe unterstützt. Diese hängen jedoch nicht in der ganzen Stadt aus, sondern zumeist nur in Wachstuben und an Kontrollpunkten, damit die auf frischer Tat Ertrappten leichter identifiziert werden können. In großen Städten erblickt man bisweilen regelrechte Galerien von Portraitzzeichnungen. Trotz der weiten Verbreitung hält sich ihr Nutzen jedoch erheblich in Grenzen, denn qualifizierte Zeichner sind rar. So weisen viele Steckbriefe allenfalls vage Ähnlichkeiten mit dem Portraitierten auf, oder das Abbild entfernt sich bei jeder neuen Reproduktion immer mehr von seiner Vorlage. Verwechslungen sind darum an der Tagesordnung, und häufig genug werden Fremde verhaftet, deren einzige 'Schuld' es war, der Zeichnung auf dem Steckbrief ähnlich zu sehen.

Eine andere Methode, Verbrecher dingfest zu machen, ist der Einsatz bezahlter Spitzel. Allerdings ist diese Vorgehensweise nicht nur sehr unbeliebt, sondern auch von zweifelhaftem Nutzen.

Die Zahl der Spitzel ist vielfach ebenso gering wie deren Professionalität. Schlecht bezahlt, gesellschaftlich verachtet und oft hart an der Grenze zur Unehrllichkeit angesiedelt, dienen viele Spitzel nicht als Instrument zur Verbrechensaufklärung, sondern führen ihrerseits durch Falschaussage und laxen Arbeitspraxis neues Unrecht herbei.

SPURENSUCHE AM TATORT

Aber nicht nur durch Zeugen und Spitzel gewonnene Informationen geben Aufschluss über die Tat – der Tatort selbst verbirgt meist eine Vielzahl von Spuren. Damit Spuren überhaupt gefunden werden können, muss vorsichtig nach ihnen gesucht werden. Es kommt oft vor, dass Spuren durch übereiltes Vorgehen versehentlich zerstört oder unbrauchbar gemacht werden. Für die Spurensuche sind drei Dinge grundlegende Voraussetzung: Geduld, scharfe Sinne und das Wissen, was eine Spur sein könnte.

Es gibt natürlich Spuren, die auch ungeübte Augen schnell und einfach entdecken können. So kann zum Beispiel eine Blutspur die letzten Meter des Sterbenden verdeutlichen oder zum eigentlichen Tatort führen. Es soll gar Fälle gegeben haben, in denen das sterbende Opfer den Namen des Täters oder letzte Hinweise mit seinem eigenen Blut niedergeschrieben hat. Bei diesen Untersuchungen sind aventurische Ermittler mangels wissenschaftlicher Erkenntnisse häufig auf eigene Erfahrungswerte angewiesen. Dass es dabei häufig zu Fehleinschätzungen kommt, etwa was den



Zeitpunkt des Todes betrifft, liegt in der Natur der Sache.

Bei einer planmäßigen Spurensuche – zu der häufig Zeit und Erfahrung fehlen – wird erst die Umgebung unter die Lupe genommen, bevor der eigentliche Tatort inspiziert wird. Schon allein aus den Fußabdrücken, die man dabei finden wird, kann man allerhand ablesen: Wie groß und wie schwer deren Verursacher war, ob er vielleicht gehinkt hat und welches Schuhwerk – zu dem vermutlich auch die restliche Kleidung passte – er getragen hat: Wenn die Abdrücke von Reiterstiefeln stammen, wird als Täter wohl kaum ein einfacher Bauer in Frage kommen. Da nur wenige Gardisten erfahrene Spurenleser sind, zieht man für diese Aufgaben oftmals einen *Jäger* zu Rate.

Auch sonst ist der Gardist gut beraten, sich bei Fachleuten Unterstützung einzuholen. Zu einem Stofffetzen, den man am Tatort gefunden hat, könnte ein Schneider Auskunft geben, und je spezieller der Stoff ist (beispielsweise Wolle zyklöpäischer Herkunft oder alanfanische Seide), desto einfacher wird sich die Suche nach dem passenden Gegenstück gestalten. Bei Einbrüchen, bei denen der Täter scheinbar keine Spuren hinterlas-

sen hat, kann ein *Feinmechanikus* mit seinem Fachwissen und seinen Gerätschaften selbst kleinste Kratzspuren an Schlössern feststellen, die unter Umständen sogar Rückschlüsse auf den Täter erlauben.

Wurde ein Mord verübt, dann obliegt es meist dem *Medicus* oder *Anatom*, die Leiche zu untersuchen, wobei letzterer vornehmlich im Horasreich und in Al'Anfa tätig ist, da Leichenöffnungen im Mittelreich von der Boron-Kirche als Frevel verurteilt werden und Leichenbeschauungen den Boron-Geweihten vorbehalten sind.

Je fachkundiger bei einer Autopsie vorgegangen wird, desto mehr Hinweise wird man finden: Während äußere Fremdeinwirkungen wie

Schläge, Hiebe und auffällige Brüche noch vergleichsweise leicht festzustellen sind, braucht es schon profunde Kenntnisse, um den genauen Wundkanal zu bestimmen oder einen Giftmord nachzuweisen. In solchen Fällen wird meist ein *Alchimist* zu Rate gezogen, der das Gift, das möglicherweise zum Einsatz kam, in seinem Labor nachweisen und bestimmen kann.

Bei besonders heiklen Fällen sind im Horasreich am Tatort selbst immer häufiger *Alchimisten* im Einsatz, die in einer Tasche ein kleines tragbares Labor mit sich führen und direkt vor Ort erste Untersuchungen durchführen. Doch auch wenn die Alchimie auf diese Weise wertvolle Ergebnisse liefern kann, so hat sie

doch einen entscheidenden Nachteil: Sie ist ungemein teuer. Bereits die einfachste Grundausstattung eines Labors kostet mindestens 500 Dukaten, und schon die Auffüllung der besagten Analyse-Tasche mit Verbrauchsmaterialien kostet zwischen zehn und 30 Dukaten, die nur für einige wenige Anwendungen reichen.

Von beträchtlichem Nutzen ist die Untersuchung von Tatort und Verdächtigen durch einen *Magier*. Insbesondere durch den Einsatz von Hellsichtszauberei lassen sich Erkenntnisse gewinnen, von denen ein gewöhnlicher Gardist nur träumen kann. So hilft zum Beispiel der Zauberspruch *SENISIBAR EMPATHICUS*, die Reaktionen Tatverdächtiger besser und vor allem diskret zu beurteilen.

DIE TÜCKEN DER MAGIE

EINE HILFE FÜR DEN MEISTER

“Respondami! Nun sagt schon: Habt Ihr den Diamanten gestohlen?”

—Magister Sarasto Arbalista beim Verhör eines Verdächtigen

Die Magie, oder besser gesagt ihre Anwendung, ist die große Unbekannte, wenn es darum geht, ein Kriminalabenteuer zu leiten. Daher ist es nicht verwunderlich, dass beinahe alle magisch Begabten in Kriminalabenteuern mit Skepsis betrachtet werden, können sie doch – so die Angst vieler Meister – mit einem oder zwei simplen Zaubern den sorgfältig geplanten Verlauf durcheinander bringen. Wie also geht man als Meister mit den Zauberern in einem solchen Abenteuer um?

Es klingt banal, aber Magie benötigt Astralenergie. Der wohl einfachste Weg, diese aufzubringen, ist Beschäftigung für den Zauberer. Geben Sie den Magiern Möglichkeiten, ihre Energie zu verbrauchen. Sorgen Sie bereits bei der Anreise oder während der Ankunft für Gelegenheiten zum Kämpfen, Heilen, Verbanen oder Analysieren. Gönnen Sie Ihrem Magier während des Abenteuers eine Erkältung, durch die er schlechter schläft und somit weniger Astralenergie regeneriert. Doch nicht nur die Gesundheit kann Ihren magisch begabten Helden zu schaffen machen.

Die Gegenseite kann ebenfalls einen Zauberer in ihren Reihen haben, der aus dem Verborgenen heraus mit gezielten Gegenzaubern wie *HELLSICHT TRÜBEN* die Arbeit der Helden erschwert. Alternativ dazu können Sie dem wichtigsten Antagonisten der Helden auch ein magisches Artefakt (beispielsweise ein Schutzamulett, *Stäbe*, *Ringe*, *Dschinnenlampen*, S. 26 f.) oder Sonderfertigkeiten wie *Eiserner Wille* und *Gedankenschutz* verleihen. Sollten die Zauberer in Ihrer Gruppe auch mit solch widrigen Umständen keine Probleme haben, greifen Sie einfach auf die erste Erkenntnis zurück: Bauen Sie weitere Verdächtige ein, an denen sich

die Magier und Elfen ihre Zähne ausbeißen und ihre Astralenergie verbrauchen können. Verlagern Sie die Handlung an einen Ort, an dem nicht nach Lust und Laune offen gezauert werden kann – etwa einen Tempel, das Schloss eines Adligen mitsamt Hofgesellschaft oder andere Orte, an denen feste Regeln herrschen, über die sich auch ein Magier nicht einfach hinwegsetzen kann. Führen Sie Ihren Helden vor Augen, dass scheinbar spontan auftauchende magische Phänomene hier beträchtliche Unruhe hervorrufen würden. Oder gehen Sie noch einen Schritt weiter: Machen Sie den Helden bereits bei ihrer Ankunft unmissverständlich klar, dass sie ohne explizite Erlaubnis keinerlei Zauberei anwenden dürfen. Die Hilfe der Helden wird zwar gerne angenommen, doch möchte man wissen, was in den eigenen Mauern geschieht. Erinnern Sie Ihre Helden daran, dass ein Verstoß gegen diese Bitte das göttergefällige Gastrecht missbrauchen würde.

Erinnern Sie Ihre Helden im Zweifelsfall daran, dass magisch herbeigeführte Geständnisse wie durch *IMPERAVI* vor aventurischen Gerichten nichtig sind, da der Angeklagte nicht mehr Herr seiner Sinne war. Aussagen von Magiern als ‘Gutachter’ über eingesetzte Magie bei Verbrechen sind durchaus zulässig, so dass Helden hier gut in die Rollen von Experten schlüpfen können.

Letztlich ist es aber für Ihre Helden wenig erbaulich, wenn ihnen nur Steine in den Weg gelegt werden. Deshalb sollten Sie ihnen noch ein paar Optionen offen lassen, damit die Zauberer das machen können, was sie am besten können – zaubern. Es folgen einige Ratschläge, wie Sie als Meister auf die magische Spurensuche Ihrer Helden reagieren können.

Bei den beiden Zaubern *BLICK DURCH FRENDE AUGEN* und *BLICK IN DIE GEDANKEN* sollten Sie immer im Hinterkopf haben, dass Sie bestimmen, wohin der

Verzauberte gerade blickt oder was er gerade denkt. Beim *OBJECTOVOCO* liegt es in Ihrem Ermessen, wie intelligent oder eingeschränkt die Wahrnehmung jedes Objektes ist. Ähnlich ist es bei den *TIERGEDANKEN*. Zwar verfügen Hund, Katze und Vogel über schärfere Sinne als der Mensch, doch ist ihre Wahrnehmung eingeschränkter, da sie auf die jeweiligen Bedürfnisse der Tiere reduziert ist. Alle vier Zauber eignen sich gut dazu, Ihre Spieler mit genau jenen Informationen zu versorgen, die die Gruppe gerade braucht, ohne dabei schon die komplette Lösung zu offerieren.

Der *BLICK IN DIE VERGANGENHEIT* lässt die Vergangenheit in einer derartigen Geschwindigkeit vor dem Zauberer ablaufen, dass er keinerlei Hinweise auf die jüngsten Ereignisse erhält. Beim *NEKROPATHIA* wird es für Ihre Spieler mit zunehmender Zeit immer schwieriger, einen erfolgreichen Zauber zu wirken. Sollte trotz der Zuschläge ein Erfolg zu Stande kommen, hängt es immer noch von dem Verstorbenen ab, was er preisgibt oder ob er sogar lügt. Besonders bei diesem Zauber sollten Sie Ihre Helden durch eine Meisterperson daran erinnern, dass der Spruch vielerorts als lästerlich angesehen wird.

Zu Problemen anderer Arten kann es bei der *KÖRPERLOSEN REISE* kommen. Der *Limbus* ist kein Ort, in dem man sich zu lange aufhalten sollte, und die Gefahr ist groß, dort auf Dämonen zu treffen. Sie als Meister haben es in der Hand, den *Limbus* genau dann unangenehm werden zu lassen, wenn Sie es brauchen.

Vergegenwärtigen Sie sich immer, dass auch die Täter nicht dumm sind – selbst wenn sie Fehler begehen und am Ende des Abenteuers entlarvt werden. Sollte bei einem *NEBELLEIB* etwa der Nebel zur falschen Zeit am falschen Ort sein, dann lassen Sie es die entsprechenden Meisterpersonen bemerken und

sich entsprechend verhalten. Ähnliches gilt auch für den Spruch ADLERSCHWINGE: Unauffällige Tiere wie kleine, häufig vorkommende Vögel oder Nager mögen kein Aufsehen erregen, ein prächtiger Adler, der mitten in der Stadt auf einem Fenstersims hockt, wird aber ebenso auffallen wie ein tropischer Vogel mitten im Bornland.

Das wahrscheinlich größte Problem stellt der RESPONDAMI WAHRHEITZWANG dar, da dieser Zauber eigens für Verhöre entwickelt

worden ist. Deshalb wird er ein einigen Regionen durchaus als Beweismittel bei Gerichtsverhandlungen zugelassen, wenn der Richter bei der magischen Vernehmung anwesend war. Die Schwachstelle des RESPONDAMI ist vielmehr, dass das Opfer lediglich auf Ja-oder-Nein-Fragen antworten kann. Damit die Helden aus dem Zauber Nutzen ziehen, müssen sie einerseits die richtige Person verhören und andererseits auch die richtigen Fragen stellen. Ein Adliger könnte sich beispielsweise einfach

verweigern, sich einem Zauber zu unterziehen oder vorgeben, dass er gar nicht das Wissen besitzt, um die ihm gestellten Fragen wahrheitsgemäß beantworten zu können.

Trotz aller hier aufgeführten 'Gegenmaßnahmen' sollten Sie Ihrem Zauberer auch Erfolge gönnen. Er soll zwar nicht durch einen einzelnen Spruch den kompletten Fall lösen können, aber Hinweise und Ideen sollte ein gelungener Zauber auf jeden Fall hervorbringen.

HELDEN ALS ERMITTLER

"Schaut Euch den Einstich an. Der Eintritt verläuft genau zwischen den Rippen. Es sieht so aus, als würde der Wundkanal direkt zum Herzen verlaufen. Vermutlich wurde eine spitze, dünne Klinge verwendet. Derart tödliche Verletzungen stammen nicht von Anfängern."

—Trondan Hanskar, Magister der Anatomischen Akademie zu Vinsalt

Schwertschwingende Kämpfer in strahlenden Rüstungen sind gegen Orks und Drachen die erste Wahl, doch wer ergreift das Szepter, wenn es darum geht, einen Mörder zu finden oder erste Spuren zu finden?

Nun schlägt die Stunde der ansonsten eher stilleren Professionen. Naturgemäß kennen sich Ärzte mit dem menschlichen Körper am besten aus. Sie behandeln Tag für Tag kranke Menschen und müssen darum über eine genaue Kenntnis des menschlichen Innenlebens und der Verletzungen und Krankheiten verfügen.

Medici absolvieren ein intensives und zeitaufwendiges Studium an einer Universität oder einer anderen Lehranstalt und kennen sich bestens in der Heilkunde von Giften und Wunden aus. Einzig die *Anatomen* verfügen über ein noch größeres Wissen um den Aufbau des menschlichen Körpers. Bei ihrer Arbeit müssen sie jedoch darauf achten, dass sie nicht den Zorn der Boron-Kirche auf sich ziehen. Aber auch die *Wundärztin* eignet sich als kompetente Leichenbeschauerin. Zwar fehlt ihr das Studium eines Medicus, doch kann sie dank praktischer Erfahrungen ein ebenso qualifiziertes Urteil über eine Leiche abgeben. Vielleicht ist sie gegenüber dem akademischen Kollegen sogar im Vorteil, wenn es darum geht, Verletzungen und Wunden bestimmten Waffen zuzuordnen.

Zur Spurensuche und bei Giftmorden ist der *Alchimist* der Spezialist, denn er verfügt über das notwendige theoretische Wissen und über

die Laborkenntnisse, um derartige Todesursachen nachweisen zu können.

Neben diesen eher wissenschaftlichen Tätigkeiten gehört zu jeder Ermittlung auch das Befragen von Zeugen und Tatverdächtigen. Dazu eignet sich vor allem der *Spitzel* mit all seinen Varianten, da er der Fachmann ist, wenn es darum geht, Verborgenes ans Tageslicht zu bringen. Ebenso verfügen *Spitzel* und *Streuner* über das nötige Gassenwissen, um an brauchbare Informationen zu gelangen. Darüber hinaus besitzen sie eine gute Menschenkenntnis, mit der sie bei einem Verhör Wahrheit von Lüge unterscheiden können. Der *Einbrecher* ist geradezu dazu prädestiniert, in Gebäude einzudringen und dringend benötigtes Beweismaterial zu beschaffen. Ein sicherlich ungewohntes Betätigungsfeld bietet sich für den *Hofkünstler* (Variante: *Maler*) an, wenn es darum geht, möglichst genaue Portraits für Steckbriefe zu erstellen.

Das Thorwal-Lied

Und wenn die Wölfe das Haus umzieh'n,
das wohl, das wohl, das wohl,
und ich in die Augen dem Tod kann sehn,
das wohl, das wohl, das wohl,
dann lache ich schallend und prost Swafnir zu:
Mit ihm und der Skraja fällt ich sie im Nu!
Das wohl, das wohl, das wohl!

Und wenn der Sturm das Wasser hetzt,
das wohl, das wohl, das wohl,
und mit seinem Odem die Segel zerfetzt,
das wohl, das wohl, das wohl,
dann lache ich schallend
und spuck in den Wind.

Ich reite die Wellen als Swafnirs Kind!
Das wohl, das wohl, das wohl!

Refrain:

Wal, Wal, blase, oh Wal!
Mach nur mein Premer Feuer nicht schall!
Nur so werd ich mutiger
und noch stärker als vorher.

Und wenn das Eis mir die Otta packt,
das wohl, das wohl, das wohl,
und mit seinen Griffen die Planken knackt,

das wohl, das wohl, das wohl,
dann lache ich schallend und lobe den Tag.
Zerstör es mit meinem und Swafnirs Schlag!
Das wohl, das wohl, das wohl!

Und wenn der Liebliche Felder brüllt,
das wohl, das wohl, das wohl,
und mit seinem Feuer mein Deck einhüllt,
das wohl, das wohl, das wohl,
dann lache ich schallend und zeig ihm den Po.
Mit Swafnir versenk ich ihn sowieso!
Das wohl, das wohl, das wohl!

Refrain

Und wenn die Schlange der See mich schnappt,
das wohl, das wohl, das wohl,
und mit ihren Zähnen die Taue kappt,
das wohl, das wohl, das wohl,
dann lache ich schallend
und brülle mich schlapp,
und schlage mit Swafnir den Kopf ihr ab!
Das wohl, das wohl, das wohl!

Und wenn der Nebel die Sicht mir stiehlt,
das wohl, das wohl, das wohl,
und mit seinen Schemen die Geister befiehlt,

das wohl, das wohl, das wohl,
dann lache ich schallend und blase ihn fort.
Mit Swafnir gelang ich an jeden Ort!
Das wohl, das wohl, das wohl!

Refrain

Und wenn die Orken kommen zur Schlacht,
das wohl, das wohl, das wohl,
und in ihnen blutige Lust erwacht,
das wohl, das wohl, das wohl,
dann lache ich schallend auf Swafnirs Gebot
und haue die schwarzen Pelze rot!
Das wohl, das wohl, das wohl!

Und wenn der Bär mir die Zähne zeigt,
das wohl, das wohl, das wohl,
und auf seine Hinterbeine steigt,
das wohl, das wohl, das wohl,
dann lache ich schallend und tanz um ihn rum.
Ich werfe mit Swafnir ihn dreimal um!
Das wohl, das wohl, das wohl!

Tobias (Tigger) Hamelmann

Aventurisches Adels-Calendarium



Addenda
&
Corrigenda

In Anbetracht dessen, dass Robin Fehmer aus beruflichen Gründen sein Amt als Kanzler von Darpatien niedergelegen musste, übernimmt Marcus Friedrich den Posten mit sofortiger Wirkung.

Die Redaktion des Aventurischen Boten dankt Robin Fehmer für die bisherige sehr gute Zusammenarbeit, drückt aber ebenso ihr Bedauern bezüglich seines Fortgangs aus.

Gleichermaßen wünschen wir seinem Nachfolger Marcus alles erdenklich Gute für die neu übernommene Aufgabe. Möge unsere Zusammenarbeit auch weiterhin so fruchtbar sein wie bisher. Viel Glück!

Die Redaktion

Traviemark Rommilys

Die Lehen **Dar-I-09** bis einschließlich **Dar-I-11** sowie **Dar-III-06** werden zur Traviemark unter der Herrschaft des Heiligen Paares – vertreten durch Kronverweser **Cordovan von Rabenmund** – zusammengefasst.

Dar-I-10: streiche av. Name > Vögtin Bernadine-Felija von Falkenberg-Rabenmund streiche > Michael Meyhöfer

Dar-I-11aP: streiche av. Name > Vogt Godefried von Görz-Windwassern

setze > Stadtvogt Redenhardt von Oppstein, Robin Fehmer, Heiligenbergweg 4, 73730 Esslingen

Dar-III-06P: korrigiere Anschrift Jeannette Speicher > Eisenbahnstr. 49, 66117 Saabücken

korrigiere av. Name > Landvogt Ingar von Drölenhorst-Birkenbruch

Marschallsland Wildermark

Die Lehen **Dar-I-01** bis **Dar-I-03**, **Dar-I-07**, **Dar-II-01** bis **Dar-II-17** und **Dar-III-01** bis **Dar-III-05** werden zur Wildermark unter Marschall **Ludalf von Wertlingen** und seinem Stellvertreter Oberst-Gouverneur **Fenn Weitenberg von Drölenhorst** zusammengefasst.

Dar-II-02: streiche > Niels Reuter

korrigiere av. Name > Baron Alwan von Unterallertissen-Rabenmund m.H.

Dar-II-03: korrigiere Anschrift Bärbel v.Zedlitz > Breslauer Str. 88, 53340 Meckenheim

korrigiere av. Name > Baron Bernfried Toste von Nierenfeld-Schlegelstein

Dar-II-05: streiche > Jens Marx

korrigiere av. Name > Vögtin Orina von Bregelsaum und Quergelsand

Dar-II-08: streiche av. Name > Pfalzgräfin Wilimai von Dornhag von Brücksgau

Dar-II-10: streiche > Frank Bartels

streiche av. Name > Baron Gerrich von Binsböckel-Bregelsaum

Dar-II-11aR: streiche av. Name > Reichsvogt Roderich von Quintian-Quintian

Dar-II-11bG: streiche av. Name > Wehrvogt Stordan von Dürenwald

Dar-II-12: streiche av. Name > Baron Wolfrat von Rabenmund ä.H.

Dar-II-13: korrigiere av. Name > Baron Praiodan von Bregelsaum

Dar-II-14: streiche av. Name > Alt-Baron Helmbrecht II, von Rabenmund ä.H.

Dar-II-15: korrigiere av. Name > Baron Tsafried von Binsböckel-Schnayttach

Dar-II-16: korrigiere Anschrift Robin Fehmer > Heiligenbergweg 4, 73730 Esslingen

Dar-III-02G: streiche av. Name > Landgräfin Svanja von Zweimühlen

Dar-III-03: streiche av. Name > Baron Raul Anders Volkmar von Baernfarn

Markgrafschaft Rabenmark

Die Lehen **Dar-I-04** bis **Dar-I-06**, **Dar-I-08**, **Dar-IV-01** bis **Dar-IV-18**, **Dar-IV-20** und **Dar-IV-25** werden zur Rabenmark unter Markgraf **Gernot Aiwulf Lahiris von Mersingen** zusammengefasst.

Dar-I-04: streiche av. Name > Baronin Silvana von Aschenfeld

Dar-I-06: streiche av. Name > Baronin Euvinia von Forsthawellingen

Dar-I-08: streiche av. Name > Baronin Alruna von Gareth-Mersingen von Pulverberg

Dar-IV-02: streiche av. Name > Baron Ogilmar von Gareth-Trutzenburg

Dar-IV-06: streiche > Ulrich Lang

Dar-IV-07: streiche av. Name > Baron Baltram von Witzeneu-Sensenhöf

Dar-IV-11: streiche av. Name > Baron Ragenholt von Sturmfels

Dar-IV-12: streiche av. Name > Baronin Grimmberta von Wingelsen-Berg

Dar-IV-13: streiche av. Name > Baron Lechdan von Gareth

Markgrafschaft Perricum

Die Lehen **Dar-IV-19**, **Dar-IV-21** bis **Dar-IV-24** und **Dar-IV-26** bis **Dar-IV-28** werden mit der bisherigen Edelgft. Perricum zur Mgft. Perricum unter Markgraf **Rondrigan Paligan von Perricum** zusammengefasst.

Dar-IV-24: streiche av. Name > Wehrvogtin Hilmentraut von Bregelsaum-Berg zu Vellberg

setze > Baron Wällbrord von Löwenhaupt-Berg j.H., Marcus Friedrich, Chlodwigstr. 2, 52388 Nörvenich

Fantholi, Travia 1029 BF

Herzogin in Nöten?

SALTHEL. Nach dem Tod des designierten Grafen, Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, ist die Weidener Grafschaft Sichelwacht ohne Führung. Aufgrund der überraschenden Vakanz des Amtes konnte Herzogin Walpurga bisher keinen geeigneten Kandidaten für das Lehen finden.

Das alte Grafengeschlecht von Salthel, mit dem der ermordete – und ehemals vom Reich eingesetzte – Markverweser nicht das Geringste zu tun hatte, ist bereits seit längerem erloschen. So heißt es aus Trallop, dass sich schon etliche der alten Familien Weidens bei der Herzogin anbiedern, um als neue Herren der Sichelwacht gekrönt zu werden. Bisher ist aus der Bärenburg aber noch keine Kunde gedrunen, und so wird man sich wohl noch bis in den Frühling fragen müssen: Wer wird neuer Graf der Sichelwacht?

J. A. Klingsöhr & Patrick Reed

Aventurischer Bote, Travia 1028 BF

Sein letztes Lied ist verklungen!

GARETH. Wie erst jetzt aus Kreisen des Rates der Helden bekannt wurde, ist der bekannte Barde und Troubadour Gilmor von Lautenherz, auch gerne König der Barden und Barde der Könige genannt, bei der Rückeroberung der Mauern von Wehrheim im Travia des vergangenen Götterlaufes ums Leben gekommen. Von Lautenherz konnte im Ingerimm 1027 BF auf dem Reichskongress in Elenvina noch mit seinem letzten Werk Aufsehen erregen, beschrieb er in seinem Opus 'Tränen des Mittelreiches' doch sehr deutlich die Situation im Raulschen Reich während des Jahrs des Feuers. Der geistige Schüler Aldifreids wurde im Kreise seiner letzten Gefährten verbrannt und seine Asche in einer Urne aus Rosenholz in des Barden Wahlheimat Tobrien verbracht, wo sie dereinst, nach der Befreiung des Herzogtums, den dunklen Fluten des Yslisees übergeben werden soll.

Wir wollen mit dem letzten Epos des Barden schließen. Möge Boron seiner Seele gnädig sein.

Tränen des Mittelreiches

Wir sind ja nunmehr ganz, ja,
mehr denn ganz verheeret.
Der Völker freche Schar,
die rasende Posaun,
das Schwert so fett von Blut,
das donnernd grimme Grau'n
hat allen Schweiß und Fleiß
und Vorrat aufgezehret.

Die Türme steh'n in Glut,
Tempel sind umgekehret,
die Hauptstadt liegt im Graus,
die Starken sind zerhaun,
all' Jungfern sind geschänd't,
und wohin wir nun schaun,
ist Feuer, Pest und Tod,
der Herz und Geist durchfähret.

Durch Land und Tal und Stadt
rinnt allzeit frisches Blut
und ist schon viel zu lang,
dass unsrer Ströme Flut,
von Leichen fast verstopft,
nur langsam vorgedrungen.

Doch schweig ich noch von dem,
was ärger als der Tod,
was grimmer denn die Pest
und Glut und Hungersnot:
dass auch der Seelen Schatz
so vielen abgezungen.
(Frei nach Andreas Gryphius)

Fantholi, Rondra 1029 BF

Weiden steht!

AUEN. Kundschafter des Marschalls der Wildermark, Ludalf von Wertlingen, berichten von einer erbitterten Schlacht vor Auen, bei der ein weiteres Ausbreiten der Wildermark verhindert wurde. Unbestätigten Berichten zur Folge gelang es den bunt gemischten Verbänden aus der Grafschaft Baliho, die Angreifer in die Flucht zu schlagen und die ehemalige Reichsstadt Auen vor dem Zugriff der dunklen Schergen zu bewahren. Auen kann somit im

Norden auch weiterhin als letzte Bastion des Reiches vor den chaotischen Verhältnissen der Wildermark gelten.

Patrick Reed

Aventurischer Bote, Boron 1029 BF

Unerklärliches Leuchten

AL'ANFA. Wie der Redaktion erst kürzlich zugetragen wurde, kam es Mitte Efferd in der Bucht von Al'Anfa zu einer unheimlichen Sichtung, die den Gelehrten der Stadt noch immer Fragen aufgibt. Während der Monsun über der Perle des Südens tobte, tiefgraue Wolken den Himmel bedeckten und dichter Regen über der Bucht niederging, wollen mehrere Beobachter unweit der Hafeneinfahrt ein gelbgrünes Leuchten unterhalb der Wasseroberfläche ausgemacht haben. Das unheimliche Glimmen, das von den angeblichen Augenzeugen als unbeweglich beschrieben wurde, soll sogar vom Silberberg aus deutlich zu sehen gewesen sein. Auch wenn das Phänomen schon am nächsten Tag mit dem Abflauen des Sturms verschwunden war, konnten viele Schiffe, darunter auch einige der Schwarzen Galeeren, noch Tage danach nicht auslaufen, da sich die zutiefst verängstigten Mannschaften weigerten.

Bisher konnte keine eindeutige Erklärung gegeben werden. Während in Hafenspelunken schon Gerüchte über Seeungeheuer und Wasserdrachen kursieren, vermuten die Gelehrten der örtlichen Akademie eine Luft-Wasser-Reaktion, die beim Austritt vulkanischer Dämpfe entstehen könne. Ein Perlentaucher behauptet gar, zum Glimmen hinabgetaucht zu sein und ein merkwürdiges Gefährt mit einer Verkleidung aus Schildpatt vorgefunden zu haben. Doch letztere Aussage ist wohl eher dem Reich der Legenden und des Seemannsgarns zuzuordnen, ist doch unter Perlentauchern bekannt, dass zu langes Luftanhalten zu Wahnvorstellungen führen kann.

Die Stadtbevölkerung ist jedoch nach wie vor verunsichert, hat man doch den ungewöhnlichen Schneefall im Firunmond (der Bote berichtete) nicht vergessen!

Marco Findeisen