

Aventurischer Bote



AVSGABE 140 ✦ FEBRUAR / MÄRZ 2010 ✦ 3,50 €

SZENARIO:

„... DAMIT DIE GEISTER
FINNEN RUH!“

SPIELHILFE:

DER LEUCHTTURM VON SYLLA



IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DER WINDHAGER FRIEDE

PROJEKTVORSTELLUNG:

DAS DEREGLOBUS PROJEKT





Circa ein Jahr ist vergangen ...

... seit sich der **Aventurische Bote** zu einem Farbmagazin gewandelt hat. Und nach diesem Jahr kann man das Resümee ziehen, dass das im Großen und Ganzen eine erfolgreiche Änderung des Boten war. Natürlich gab (und gibt) es ein paar Stimmen die den schwarz-weiß Boten lieber gehabt haben, aber man kann es leider nicht allen Recht machen. Das ist gar nicht böse gemeint – es ist einfach eine Tatsache, dass unterschiedliche Menschen unterschiedliche Meinungen haben – und das ist auch gut so (naja – zumindest kann man daran nichts ändern ;))

Nichtsdestotrotz ist der **Aventurische Bote** immer noch 'Work-In-Progress'. Das wird auch – wie bei jeder anderen Zeitschrift auch – immer so bleiben. Ständig werden neue Grafikrahmen ins Layout mit aufgenommen, hier und da was an der Art und Zusammenstellung der Artikel gewerkelt, mal wird die Qualität des Papier etwas verbessert, und so weiter und so fort.

Zum Thema Inhalte des Boten werden wir in einer der nächsten Ausgaben auch eine Leserbefragung durchführen, um genauer herauszubekommen, welche Art Artikel ihr haben wollt. Wahrscheinlich wird das in der Ausgabe 142 des Boten stattfinden. Und es werden unter den Teilnehmern einige Preise verlost werden, aber das ist ja eigentlich noch Zukunftsmusik.

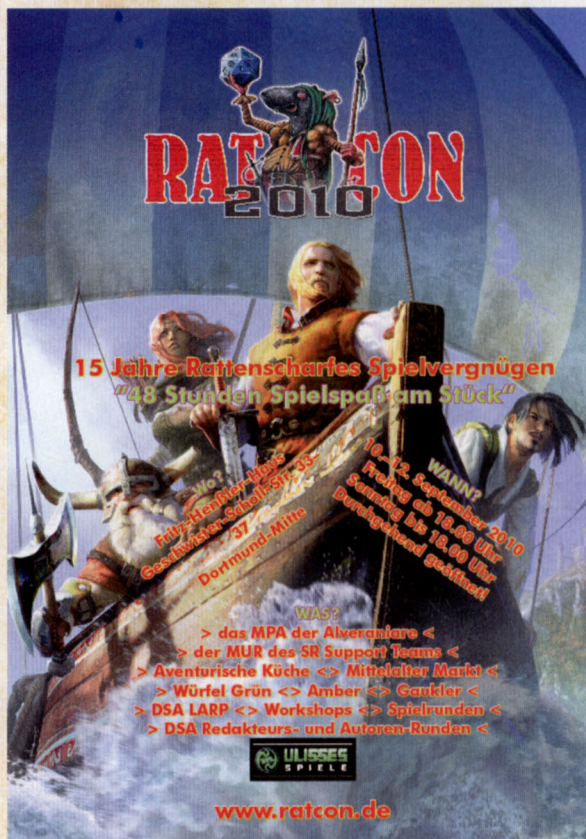
Aber nun zu etwas völlig Anderem: Wenn der Druckereigott nicht übellaunig war, sollten alle Abonnenten zusammen mit dieser Ausgabe das DSA-Abenteuer **T6 – Die Sonnenscherbe** geliefert bekommen haben. Die Botenabonnenten können nun jedes Jahr mit einer solchen exklusiven Beilage rechnen.

Für alle Leser, die das nicht mitbekommen haben und (noch) nicht Abonnent des Boten sind, haben wir uns für dieses Jahr eine kleine Verlängerung einfallen lassen – jeder, der den Boten mit Heft 141 neu abonniert, erhält ausnahmsweise ebenfalls das Abenteuer mit der nächsten Ausgabe zugeschickt.

Und nun wünsche ich euch viel Spaß mit dieser neuen Ausgabe des **Aventurischen Boten!**

Für die Redaktion

Patric Götz



Schauplatz: Der Leuchtturm von Sylla	3
Spielhilfe: Das Erwachen des Stiers	4
Projektvorstellung: Das DereGlobus-Projekt	10
Tractatus contra Bestias: Der Krakenmolch	12
Hintergrund: Der Weißensteiner Schluss	14
Spielhilfe: Die Taifas der Südpforte	17
Szenario: "... damit die Geister finden Ruh!"	21
Produktvorstellung: Das Inrah-Spiel	24
Aus Aventurien erzählt: Neues aus Bjaldorn	26
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	28
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Rondra / Efferd 1032 BF	Beilage



DER LEUCHTTURM VON SYLLA

VON MARK JEPPESEN

Efferd und Numinor und C[unleserlich]ta, den rettenden Göttern für die Seefahrer errichtet

—in Stein gemeißelte Inschrift über dem Eingang des Leuchtturms

GESCHICHTE DES FEVERTURMS

Der Leuchtturm von Sylla gilt als eines der *Zwölf Menschenwunder* und wurde im Jahre 580 v.BF, nach über hundertjähriger Bauzeit, nach dem Vorbild des damaligen Leuchtturms von Cuslicum eingeweiht. Beide Türme wurden von Fran-Horas geplant, der von der Architektur der Wudu fasziniert war.

Oftmals wird der Turm als Pyramide bezeichnet; korrekt handelt es sich jedoch um einen Pyramidenstumpf mit einer quaderförmigen Basis und einem aufgesetzten Turm.

DAS ÄUßERE DES TURMS

Erbaut wurde der Leuchtturm auf einem steil aus dem Meer aufragenden Felsen, aus dem die rechteckige Grundplatte von 100 Schritt Basislänge und einer Höhe von mehr als zehn Schritt herausgemeißelt wurde. In dieser Platte befindet sich der einzige heute noch zugängliche Eingang, eine mächtige Rampe, die abwärts in die finsternen, von keinem Lichtstrahl erhellten Kavernen führt.

Über der Grundplatte erhebt sich die eigentliche Pyramide, die – wenn man Historikern glauben darf – deutlich an die alten Opferpyramiden der Wudu erinnert. Die Basislänge dieses Teils beträgt 80 Schritt, die Höhe des Pyramidenstumpfs genauso viel. Die Seitenflächen sind mit auch heute noch glattem, glasartigen Stein verblendet (so dass sich das Erklettern schwierig gestaltet), an den Kanten und teilweise in den Seitenflächen Verzierungen und flache Reliefs aus kontrastierendem Gestein eingelassen. Auf der meerabgewandten Seite führt eine steile, zehn Schritt breite Prozessionstreppe zur oberen Plattform. Stellenweise finden sich Öffnungen, die zu Belüftungs-

und Abluftschächten führen, andernorts blinde Gänge, die schon nach wenigen Schritten enden und wohl aus der Konstruktionszeit stammen.

Höhepunkt (im wahrsten Sinne des Wortes) der architektonischen Meisterleistung ist der auf die oberste Ebene der Pyramide aufgesetzte, fast 50 Schritt hohe Turm mit einer Seitenlänge von zehn Schritt. Sein Gewicht wird von Rippen im Inneren der Konstruktion auf die Grundfläche der Pyramide verteilt, was diese Höhe erst ermöglicht.

Am Fuß der eigentlichen Pyramide und teilweise bis in 30 Schritt Höhe wurden schon vor Jahrzehnten kleine Hütten, Baracken und schwankende Plattformen aus Brabaker Rohr errichtet, so dass sich hier eine regelrechte 'Stadt in der Stadt' gebildet hat. Seit der Besetzung Syllas durch die Al'Anfaner wird der Leuchtturm von den Machthabern genau im Auge behalten, stellt das Barackengewirr doch ein gutes Versteck für Verschwörer oder Umstürzler dar. Die obere Plattform ist frei von solchen 'Vogelhäusern', den einzigen Schmuck stellen teilweise eingestürzte Balustraden und die Sockel langer verschwundener oder gestürzter Statuen dar.

IN DER FINSTERNIS

Steigt man die Rampe in die Tiefen des Turmes hinab, gelangt man nach einiger Zeit in die 'Halle des Aufstiegs'. Dieses große Gewölbe liegt im Zentrum des Turms und dient als Lagerraum, in dem quaderweise

Brennholz und dutzende Amphoren

mit Öl für das Signalfeuer lagern. Wurde dieser Vorrat früher aus Angst vor den Kräften der Lucifera nicht angerührt, so sind es heute die Söldner der Perle des Südens, die dafür Sorge tragen, dass sich niemand an dem Brandöl vergreift und Schaden anrichtet. Unweit des Zuganges zur Halle befindet sich ein weiterer Raum, in dem die alfanischen Söldner lagern und den sie hochtrabend als Turmcommandantur bezeichnen.

Neben diesen beiden Hallen gibt es noch mindesten zwanzig weitere kleinere Gewölbe sowie etliche verwinkelte Gänge und Kam-



mern. Hier lebt viel lichtscheues Gesindel und es heißt, dass man an diesem dunklen Ort jede verbotene Dienstleistung oder Ware beziehen kann. Selbst Widerständler gegen die alanfanische Besatzung sollen in diesen Katakomben ihre geheimen Treffen abhalten.

An den Wänden der Halle des Aufstieges führt eine Treppe in schwindelerregende Höhen, zum sogenannten Loch. Diese acht Schritt durchmessende zylindrische Öffnung führt hinauf in den Turm und dient dazu, Brennmaterialien zum Raum des Lichtes zu bringen. Dazu gibt es am oberen Ende der Röhre eine mächtige Winde, an der eine Plattform hängt, mit der Holz und Brandöl zur Turmspitze gebracht werden kann. An der Wand entlang führt eine Wendeltreppe zur Spitze des Turmes. Mehrere Gänge zweigen von dieser Treppe ab und führen zu zahlreichen weiteren Räumen; einst dienten sie im Falle eines Angriffs als Schutzräume für die Einwohner Syllas. In der Spitze des Turms befindet sich der 'Raum des Lichts', die eigentliche Leuchtkammer.

DAS GEWIRR DER GÄNGE

Neben den gut begehbaren Gängen gibt es noch Dutzende weitere Schächte, sei es, um Luft in die Tiefen des Turms zu bringen oder Rauch abzuleiten. Dadurch weht zu fast jeder Tages- und Nachtzeit ein milder Windhauch – mancherorts auch ein kräftiger Durchzug – in den Gängen und Hallen des Leuchtturms. Dabei kann man einige der Gänge heutzutage nicht mehr betreten, weil sie durch riesige Steinblöcke verschlossen wurden. Und so kursieren in der gesamten Charyptik die wildesten Gerüchte, die von den Schätzen und Grabmälern der unterschiedlichsten historischen Berühmtheiten erzählen, die der Leuchtturm in seinem Inneren bergen soll – darunter auch der Leichnam Fran-Horas', der, so heißt es, nach dessen Tod heimlich aus Bosparan fortgeschafft wurde.

DER RAUM DES LICHTS

Dieser Raum war einst dem Praios geweiht und die Lucifera demnach eine Praios-Priesterin. Er besitzt keine Wände, das prunkvoll verzierte Dach wird von vier mächtigen Säulen getragen. So werden die drei Signalfener in ihren stählernen Feuergruben durch die Winde zum Lodern gebracht. Ehemals blank polierte Silberscheiben dienten dazu, das Licht dieser Feuer zu bündeln und so die Position des Turmes auch bei Nacht und Nebel sichtbar zu machen. Doch längst ist das Silber angelaufen (und etliche der Platten gestohlen), so dass heute den Schiffen in der Straße von Sylla der Schein des Feuers genügen muss. Hier oben befindet sich auch die Kammer der Lucifera, einer Frau, der man allerlei mystische Kräfte zuschreibt.

WICHTIGE PERSONEN UND BEWOHNER DES GEBÄUDES

Die *Lucifera*, Hüterin des Lichtes, ist eine ergraute Frau in den Sechzigern, deren genaues Alter man ebenso wenig bestimmen kann, wie man ihren wahren Namen kennt: Jede Lucifera legt ihren Geburtsnamen beim Antritt ihres Amtes ab, so dass in Sylla viele Leute glauben, dass die Lucifera unsterblich sei.

Der alanfanische Turmkommandant *Derijan vom Nordufer*, ein Söldner vom Schwarzen Bund des Kors, stammt ursprünglich

aus dem maraskanischen Exilantenviertel Al'Anfas. Der Mercenario hat sich schnell mit seiner neuen Stellung angefreundet und verrichtet nun in dem altherwürdigen Gebäude getreulich seinen Dienst als Kommandant einer Lanze Söldner.

Seine Konkurrentin ist *Mariella Alschera*, Nichte der letzten Harani Syllas und eine berühmte Piratin. Angeblich soll sie sich im düsteren Labyrinth des Leuchtturms versteckt halten und von dort aus den Widerstand gegen die Besatzer organisieren.

Den Turm selbst kennt wohl *Leomid der Schielende* am besten. Dieser Trunkenbold ist in der ganzen Stadt unbeliebt, da er beim Einlaufen der alanfischen Galeeren die Angreifer in den Turm führte. Seither gilt er als Zuträger der Besatzer und wird von jedem Syllaner gemieden. Dabei ist er in Wahrheit Spion der Widerständler, die so selbst in der Festung, dem Hauptquartier der Besatzungsmacht, einen Verbündeten haben.

MYSTERIA ET ARCANIA

◆ Obgleich angelaufen, könnten die Silberplatten noch heute ihr Werk tun, sind es doch magische Artefakte, in denen permanent wirkende Versionen des Zaubers REFLECTIMAGO gespeichert sind. Einzig das passende Losungswort (auf Aureliani) fehlt – doch es soll, es heißt es, von einer früheren Lucifera irgendwo im Inneren des Turmes versteckt worden sein.

◆ Derijan, der Turmkommandant, ist eigentlich dafür zuständig, den Widerständlern den Leuchtturm und dessen Verstecke zu verfallen. Doch bald akzeptierte er die üppigen Bestechungsgelder, damit er bei den Geschäften der örtlichen Schmuggler und Hehler wegschaut. Dabei stehen hinter manchem der Schmuggler Syllaner Patrioten, die sich die alten Zeiten zurück wünschen und den Widerstand unterstützen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

◆ Die Helden werden von der alanfanischen Besatzungsmacht angeworben, den Widerstand zu infiltrieren und von innen heraus zu zerschlagen. Doch deren Führerin Mariella Alschera ist eine gewitzte Piratin und verhält sich so unauffällig wie eben möglich. Eine Schivone mit einer wertvollen Ladung könnte die Rebellen jedoch aus ihrer Deckung locken und zu einem Überfall animieren. Aber dazu müssen die Helden erst zu der misstrauischen Rebellenführerin vordringen und diese vom Sinn eines Überfalls überzeugen. Doch was ist, wenn Mariella nicht die wahre Anführerin der Widerständler ist? Was, wenn deren Pläne in eine gänzlich andere Richtung gehen?

◆ Die Lucifera könnte nach einer Vision versuchen, das Geheimnis der magischen Spiegel zu enträtseln und so den Nutzen des Leuchtfuers wieder um ein Vielfaches zu steigern. Doch um an das Lösungswort zu gelangen, müssen die Helden tief in die Katakomben des Leuchtturms hinabsteigen und die Spuren eines alten Rätsels zu lösen, das noch aus bosparanischer Zeit stammt und vielleicht noch ein anderes Geheimnis offenbart. Denn in den Katakomben (und den darunter liegenden weitgehend natürlichen Kavernen) ruhen die Leichen tausender Blutopfer der Wudu. Und auf keiner dieser Leichen liegt ein Segen Borons – was ein Brabaker Nekromant ausnutzen möchte, der von dem unterirdischen Anger erfahren hat.

DAS ERWACHEN DES STIERS

EINE SPIELHILFE ZUM SPIEL IM KAISERREICH ALMADA
 VON MICHAEL MASBERG UND DANIEL SIMON RICHTER
 MIT ДАВКА ПИКЛАС РЕЙКЕ, PHILIPPE MINDACH, MARTIN SCHMIDT
 UND DIE SPIELER DES ALMADANISCHEN BRIEFSPIELS

Das wundersame Ereignis des *Traums der tausend Seelen* im Ingerimm 1032 BF (AB 139) ist erst der Auftakt einer Dramatisierung des Konflikts in Almada. Was in der Regionalspielhilfe *Herz des Reiches* angelegt wurde, spitzt sich zu und wird in dem Mitte 2010 erscheinenden Abenteuerband *Der Mondenkaiser* gipfeln. Die Zustände radikalieren sich und Mächte, die seit Jahren im Verborgenen wirken, entfalten ihre Pläne.

Diese Spielhilfe soll Ihnen helfen, die Entwicklungen in Almada in Ihrer Spielrunde zu thematisieren, zu begleiten und deren Abschluss vorzubereiten. Sie deckt dabei einen Zeitraum von Ende 1032 BF bis zum Spätsommer 1034 BF ab (dem Beginn der Abenteuerhandlung). Auf den folgenden Seiten werden Ihnen die wichtigsten Akteure, Parteien und Ereignisse vorgestellt, abgerundet durch Hinweise, wie Sie Helden unterschiedlicher Gesinnung einbinden können. Wir sehen dabei von einer genauen Datierung der Ereignisse ab, um Ihnen die nötigen Freiräume zu lassen. Kurz: Was auf den folgenden Seiten geschildert wird, wird in diesem Zeitraum geschehen, das *exakte Wann* obliegt in der Regel Ihrer Entscheidung.

DIE AUSGANGSLAGE

Seit sich *Selindian Hal von Gareth* 1029 BF durch den Wahrer der Ordnung Dról, *Parinor di Balligur*, zum Kaiser des Mittelreiches salben ließ, geht ein Riss durch das Raulsche Reich. Selindian, durch falsche Berater und eigene Machtgelüste getrieben, sieht sich als wahrer Kaiser. Almada rutschte immer weiter in die Isolation, die durch den Schulterchluss zwischen seiner Schwester und dem Horasreich auf dem Reichskongress zu Weißenstein 1032 BF verstärkt wurde.

Selindian hat kaum Verbündete – als einzige Provinz folgt ihm das Protektorat Hôt-Alem, und in der Wildermark streitet Kronverweser *Ucurian von Rabenmund* für ihn und gegen den Verfall Darpatiens. Die anderen Provinzherrn sehen es als taktisch unklug an, den Gegenkaiser zu unterstützen. Das Horasreich ist dem Nachbarn seit der Invasion im *Krieg der Drachen* 1030 BF feindlich gesinnt, Aranien straft als Verbündeter des Lieblichen Feldes den almadanischen Kaiser mit Nichtachtung. Einem engen Bündnis mit dem Kalifat steht die immer noch ausstehende Hochzeit mit Prinzessin *Tulameth* im Weg.

Seit der *Rabe von Punin*, Seelsorger und Mentor des Kaisers, im Hesinde 1032 BF in einen komatösen Schlaf gefallen ist, aus dem er nicht mehr erwacht, wird Selindian immer getriebener und unberechenbarer – und sein Gefühl, missverstanden zu werden und

von Feinden umringt zu sein, entwickelt sich zu echtem Verfolgungswahn.

DIE AKTEURE AM YAQUIR

Die nachfolgenden Meisterpersonen sind die wichtigsten Protagonisten der Handlung am Yaquir und können von Ihnen entsprechend vorbereitend aufgebaut werden.



Selindian Hal von Gareth
 Kaiser des Mittelreichs
 und König von Almada

KAISER SELINDIAN HAL VON GARETH

Motivation: Anerkennung

Alles Wissenswerte und Verborgene zu Selindians komplexer Persönlichkeit finden Sie in den Meisterinformationen in *Herz des Reiches* ab Seite 207. Mit dem Heranwachsen ist aus dem bleichen, von einem unheimlichen Nimbus umgebenen Jüngling ein manisch-depressiver Charakter geworden. Seit dem Schlaf des Raben und dem *Traum der tausend Seelen* nimmt das Manische zu – ebenso aber auch das Wundersame.

Am Anfang der Entwicklung mausert sich Selindian (*1011 BF, blonde Haare, rehraune Augen) zu einem zupackenden Herrscher, der vom Volk als Heilsgestalt verklärt wird. Dies fällt in seiner geschundenen Seele auf fruchtbaren Boden und er steigert sich immer weiter in die Rolle des absolutistischen Herrschers hinein. Ab Ende 1033 BF schlägt seine Regentschaft schließlich in Terror um, der Almada zu zerreißen droht und das Reich vor eine harte Bewährungsprobe stellt.

Bei allen Geheimnissen, die ihn umgeben, sollte man nie vergessen, dass Selindian nach wie vor Herr seiner Entscheidungen ist und es auch bleiben wird.

KANZLER RAFIK VON TALADUR Ä.H.

Motivation: Machterhalt

Der Kanzler (*989 BF, 1,76 Schritt, boronsrabenschwarze Haare und smaragdgrüne Augen, eitler und gut aussehender Lebemann) ist als einer der engsten Berater Selindians einer der Architekten des almadanischen Kaisertums. Dabei verfolgt er, wenn auch sehr persönlich gefärbt, das Wohl seines Landes, das von vergangener Größe träumt.

Selindian ist für ihn vor allem ein Werkzeug, das er jedoch fatal unterschätzt. Die Zukunft wird zeigen, wie weit er bereit ist zu gehen, um seine Ziele zu erreichen – und zu welchen Kompromissen, sollte sich das Blatt gegen ihn wenden. Bis dahin versteht er es, auch unter der zunehmenden Tyrannei, sich am Hof und an der Seite des Kaisers zu behaupten.

MARSCHALL GWAIN VON HARMAMUND

Motivation: Ehre

Des Kaisers Marschall (*965 BF, 1,82, schwarze Haare mit grauen Strähnen, Brandnarben) verdiente seine Meriten als Rittmeister im Stab Kaiser Hals, schloss sich dann jedoch Answin von Rabenmund an. Er verbrachte zehn Jahre in Kerkerhaft in Al'Muktur, bis ihm 1021 BF die Flucht gelang. Die Eroberung Omlads 1025 BF stellte seine Ehre wieder her und er wurde von Rohaja als Vogt der Stadt eingesetzt. Als sich sein Amtsvorgänger *Ancuiras Alfaran* weigerte, gegen seine Gemahlin *Salkya Firdayon* in den Krieg mit dem Horasreich einzutreten, wurde Gwain nach der Niederlage von Morte Folnor zum neuen Marschall Almadas.

Der im Volk hoch angesehene Gwain ist dem Kaiser ein väterlicher Freund und verantwortlich für die militärischen Erfolge Almadas. Ein Aufgebot verbietet ihm die Ehre und er wird seine Heimat bis zum letzten Blutstropfen verteidigen. Der wachsende Terror von Selindians Herrschaft beunruhigt ihn, er ordnet sich dem aber in der Hoffnung unter, dadurch ein starkes Almada zu formen. Sein Hauptziel liegt in der militärischen Stärkung Almadas.

TULAMETH SABA MALKILLAH

Motivation: Pflicht

Seit dem *Frieden von Unau* 1027 BF ist die Kalifentochter (*1015 BF, schwarze Augen, erblühende Schönheit) mit Selindian Hal verlobt, dieser hatte bisher jedoch kein Interesse daran, eine Novadi zu heiraten und auf Bedingungen einzugehen, die andere für ihn ausgehandelt haben. Dies ändert sich Anfang 1033 BF, als Selindian dringend Verbündete braucht und zudem dynastische Bestrebungen in ihm erwachen.

In den Jahren bei Hofe ist aus der scheuen Prinzessin eine genaue Beobachterin geworden, der es zum Vorteil gereicht, dass man sie unterschätzt. Auch als Kaiserin wird sie weiterhin die Verachtung

der *Docenyos* spüren, das Hofprotokoll gibt ihr nun aber neue Möglichkeiten zu handeln.

BARONIN YANIS DI RASTINO VON NORDHAIN

Motivation: Vergeltung

Um die Gemahlin des 1028 BF ermordeten Kronverwesers *Dschindjar von Falkenberg-Rabenmund*, die auf dem Reichskongress zu Weißenstein Rohaja die Treue schwor, scharen sich mit Selindians Herrschaft unzufriedene Adlige, die so genannten *Disentes*. Yanis (*990 BF, 1,60, schwarze Haare, bernsteinfarbene Augen, katzenartiges Auftreten) treibt der Wunsch nach Vergeltung für ihre Ehrbeschneidung und ein leidenschaftlicher Hass auf Selindian, den sie einst aufzog wie einen eigenen Sohn.



*Yanis di Rastino,
Baronin von Nordhain*

Die geheime Phex-

Geweihte ist dabei immer noch an den Mo-

ralkodex ihres Gottes gebunden, weiß aber Wege zu beschreiten,

die ihre Konkurrenten mitunter nicht wagen.

DIE GRAFEN ALMADAS

Die vier Grafen Almadas nehmen unterschiedliche Rollen ein:

◆ Die eigensinnige Gräfin von **Waldwacht**, *Groschka Tochter der Bulgi und des Rabosch* (*912 BF, lakonische Angroschna), behält ihre neutrale Position und kümmert sich um die Belange ihrer Grafschaft und ihres Volkes, ohne sich dabei in politische Kabalen zu verstricken.

◆ Die Gräfin der **Südpforte**, *Shahane al'Kasim* (*980 BF, von Amazonen aufgezogen) ist bei Hofe nicht sonderlich wohlgelitten und hat mit den Taifas des Yaquirbruchs zu kämpfen. Ebenso wie Groschka wird ihr (sowie dem umkämpften Yaquirbruch an sich) in den aufziehenden Ereignissen keine große Rolle zufallen.

◆ *Brandil von Ehrenstein-Streitzig* (*976 BF, distanziert, zynisch), Herr der reichen Grafschaft **Ragath**, hat sein Lehen an der Grenze zu Garetien und ist um einen Ausgleich zwischen Selindian und seiner Schwester bemüht. Er zählt zu den Disentes, ist als Praiodars Schwiegersohn jedoch an den Hof gebunden.

◆ Die wichtigste Rolle kommt dem Grafen von **Yaquirtal** zu: *Praiodar von Streitzig ä.H.* (*963 BF, weißer, kurzgeschorener Haarkranz) ist Soberan des älteren Hauses Streitzig und dem Kaiser seit dessen Pagenalter ein wichtiger Berater. Durch geschickte Heiratspolitik wusste er sich eine solide Machtbasis aufzubauen und bevor er selbst die Grafenwürde erhielt, verwaltete er die Grafschaft bereits als Administrator unter seinen Vorgängern Selindian und Eslam von Eslamsbad und Punin. Praiodar besitzt gute Kontakte zu beiden Kaiserhöfen, sieht sich selbst allerdings als Sprachrohr der Mayores und ist mehr noch nach dem *Traum der tausend Seelen*, den auch er träumte, davon überzeugt, dass Selindian der rechtmäßige Kaiser ist. Mit Gwain von Harmamund verband ihn einst eine tiefe Freundschaft, die jedoch seit der Answinkrise überschattet ist. Zu einer versöhnenden Aussprache kam es bisher nicht.

SURKAN AL'RASIM

Motivation: Fanatismus

Der thalusische Ras'Ragh-Priester *Surkan* (*999 BF, muskulös, auf dem rechten Auge blind) bewies sich in Khezzara unter den Augen des Aikar in blutigen Kämpfen und wurde von dem Gottgesandten nach Almada geschickt, um die dortigen Stierkulte zu fördern und ein Auge auf Selindian zu haben.

Surkan ist der nicht zu fassende Hintermann der Stierkabale, bei dem alle Fäden zusammenlaufen. Die Helden können vorerst nur Hinweise auf seine Existenz finden.

PARTEIUNGEN UND FRAKTIONEN

Neben den oben aufgeführten Meisterpersonen gibt es noch weitere Machtfaktoren in Almada, denen ebenfalls eine wichtige Rolle zukommt.

MAYORES

Loyalität: Almada, meist Selindian Hal

Motivation: individuell

Die Mayores vertrauen ihrem Kaiser und König und verfallen geradezu in Euphorie für ihn. Der Terror der Endphase lässt einige Magnaten nachdenklich werden, aber nicht alle – zumindest diejenigen nicht, die nicht



selbst betroffen sind. Schließlich waren auch andere Kaiser wenig zimperlich.

DISENTES

Loyalität: Almada, mitunter Rohaja

Motivation: individuell

Die Disentes sind mit Selindians Herrschaft unzufrieden, mal aus persönlichen Gründen, mal weil sie tatsächlich loyal zu Rohaja sind. Diese Gruppe ist den größten Schwankungen unterworfen: Einige wechseln aus Überzeugung und Furcht die Seite, andere fliehen oder verlieren den Kopf, dann erfahren sie wieder eine Stärkung aus den Reihen der Mayores. Zu Beginn des Abenteuer **Der Mondenkaiser** scheinen sie jedoch auf verlorenen Posten zu stehen.

DIE KIRCHE DES BORON

Wie bereits in der letzten Ausgabe des **Aventurischen Boten** beschrieben, wird der Puniner Ritus weiterhin keine politische Position beziehen. Der Schweigende Kreis um *Aedin zu Naris* (*995 BF) versucht weiterhin die Ursache für den Zustand des *Raben von Punin* zu ergründen, muss sich aber auch mit einzelnen Geweihten auseinandersetzen, die, euphorisch von dem erlebten Wunder, die göttliche Heilskraft des Kaisers predigen. Obwohl die Gelegenheit günstig ist, zögert der Al'Anfaner Ritus. Zwar hat er in den letzten Jahren im Adel Zuspruch finden können und der ärgste Widersacher, der Rabe, ist handlungsunfähig – gleiches gilt allerdings auch für die Schirmherrin des Kultes in Almada, Alara Paligan. Man wartet, beobachtet und bewertet.

Es ist jedoch denkbar, dass ein kleiner Zirkel von Verschwörern von der abwartenden Haltung der hohen Vertreter des Al'Anfaner Ritus in Punin enttäuscht ist und Tatsachen schaffen will. Ziel der Verschwörer können Mitglieder des Schweigenden Kreis (**Wege der Götter 75**) sein, Geweihte bei Hofe oder Adlige, die dem auswärtigen Kult feindlich gesonnen sind. Die Helden können die Kabale aufdecken und zu Ansehen bei Hof und / oder Kirche gelangen.

Bedeutend für den Fortgang der Handlung ist junge Boroni *Miradora* (*1009 BF, **Herz des Reiches 185**), die vom Raben von Punin als Hofgeweihte berufen wurde und sich in den Kaiser verliebt hat. Nach wie vor kommt sie ihrem Auftrag nach, die Leiden und Eigenwilligkeiten Selindians genau zu beobachten, allerdings verschließt sie vor manchem die Augen. Sie bietet sich als Ziel eines Anschlags alanfanischer Fanatiker oder Stierkultisten an.

DIE HÜTER DES ALMADIN

Loyalität: Selindian Hal

Motivation: Macht

Im Jahr 1024 BF gründete sich dieser radikale, gegen das 'Garethher Joch' gerichtete Geheimbund mit dem Ziel, einen souveränen (männlichen) Monarchen auf den Königsthron zu bringen. Nach dem Verschwinden von *Eslam von Eslamsbad und Punin* wurden sie zu Unterstützern Selindians, der als Kaiser zum Großmeister des Bundes wurde. Als Erkennungszeichen dient prunkvoller Rubinschmuck.

Im Laufe der Monate werden die patriotischen Almadinhüter zu Selindians treuesten Werkzeugen in der Ausübung des Terrors.

Die wichtigste Figur hierbei ist der landlose Adlige *Vesijo de Fuente y Beiras* (*986 BF, 1,92, schwarzgraue Haare, einäugig, Duellnarben, stets in dunkelblau gewandet), ein Gründungsmitglied des Bundes. Der rachsüchtige Traditionalist ist berüchtigt für sein selbstherrliches Auftreten und lebt mittellos in einer Pension, bis er durch seine Grausamkeit Selindians Interesse weckt und Anfang 1034 BF zum *Valedor* (alm. 'Beschützer') von Punin erhoben wird. Er wird das unmittelbare Gesicht des Terrors werden und kann von Ihnen früh als Erzschorke aufgebaut werden.

DIE STIERKULTE

Loyalität: Surkan al'Rasim

Motivation: Glaube

Die Stierkulte stehen im Zentrum einer wichtigen Nebenhandlung. Seit Jahren nehmen sie Einfluss auf Kultur und Kulte in Almada, agieren dabei jedoch in voneinander unabhängigen Zellen, so dass das ganze Ausmaß der Verschwörung kaum zu fassen ist. Dabei geht es ihnen vorrangig um die Schwächung der zwölfgöttlichen Kirchen, die Versuchung einflussreicher Personen und die Infiltration der Kultur. Die uralte almadanische Folklore, die viele Stierriten kennt, ist ihnen dabei guter Nährboden. Dies eignet sich, um eine Atmosphäre der Verdächtigungen zu generieren: Pflegt der neue Peraine-Geweihte nur altehrwürdige Traditionen oder ist er der Kopf einer Kultzelle?

Die Helden können und sollen einzelnen Zellen auf die Spur kommen und dabei das Gefühl haben, eine große Gefahr abgewendet zu haben – ohne jedoch dem Ursprung aller Pläne habhaft zu werden. Der beliebte Peraine-Geweihte und Anführer einer Kultzelle *Jacobo (Herz des Reiches 185)* kann dabei von Ihren Helden zu Fall gebracht werden.

DER ZIRKEL DES EL'FENNEQ

Loyalität: Almada

Motivation: Gerechtigkeit

Dem schwarz maskierten Rächer (**Herz des Reiches 187**) gehen zu Beginn beim einfachen Volk und den Fellachen Teile seiner Beliebtheit verloren, während Selindian Hal als Heilsbringer verehrt wird. So wird es zunächst einige Zeit ruhig um den Wüstenfuchs, und seine spektakulären Überfälle wie Befreiungsaktionen kommen zum Erliegen.

Erst als sich der Schrecken und die Gnadenlosigkeit von Selindians Herrschaft auch auf dem Land zeigen, kehrt El'Fenneq zurück und schlägt sich auf die Seite der Disentes. Wenngleich er weiterhin für die einfachen Leute kämpft, findet El'Fenneq unter den Magnaten, die sich gegen den Kaiser stellen, einflussreiche Unterstützer, so dass er sich erfolgreich allen Festsetzungsversuchen entziehen kann.

Der Zirkel des El'Fenneq eignet sich besonders für Helden niedriger Abstammung, um am Yaquir mitzumischen. Da seine Mitglieder im Verborgenen agieren, können die Helden der Herrschaft schaden, ohne gleich namentlich als Verbrecher gesucht zu werden.

DIE ENTWICKLUNG ALMADAS

Die Entwicklung am Yaquir in den nächsten Monaten lässt sich in drei Phasen einteilen. In der **ersten Jahreshälfte 1033 BF** ist sie durchaus positiv zu sehen: Selindian tritt aus dem Schatten seiner Großmutter, heiratet seine Verlobte, feiert Erfolge in Caldaia. Nach dem **Winter** kippt die Stimmung schleichend, was von vielen aufgrund der Euphorie der vorhergehenden Monate erst nicht wahrge-

nommen wird, zumal sich vieles hinter den Kulissen zuträgt. Ende 1033 / Anfang 1034 BF radikalisiert sich die Lage und mündet in einer Terrorherrschaft, die der Ausgangspunkt für das Abenteuer **Der Mondenkaiser** ist.

Die HeILSGESTALT

»Daran erkennt ihr den wahren Herrscher:
dass er heilt mit bloßer Hand,
dass er bereist das Totenreich,
dass er eint sein Volk in Weisheit.«

Selindian Hal ist von den Toten auferstanden. Dies alleine ist ein nicht zurückweisbares Wunder, zudem gibt es belegte Fälle, bei denen er durch Handauflegen Krankheiten und Wunden heilte. Das Kaiserheil scheint also tatsächlich bei Selindian zu liegen. Der *Traum der tausend Seelen* erscheint abermals als Beleg dafür, dass Selindian von den Göttern auserwählt ist.

Ob der Kaiser wirklich solch heilenden Kräfte hat oder er nur Kranken die Hand aufgelegt und dann seinen Medici überlassen (woraus dann wurde: "Der Kaiser hat mich geheilt.") hat, bleibt an dieser Stelle ungeklärt.

In den nächsten Monaten verstärkt sich das Wundersame, das den Kaiser immer schon umgeben hat. Immer wieder heilt er Untertanen allein durch Handauflegen und es sprechen Geister durch ihn (ungebeten oder auf Bitten seiner Vasallen).

Als Höhepunkt findet er die verlorene Grabstätten von Alman al'Sfahor, dem sechsten Herrscher des Emirats Al'Mada, der von 171 bis 142 v.BF während der Dunklen Zeiten über das Land des Mondes herrschte (nachzuspielen im Alveraniars-Szenario **Mondenpfad** von Martin Schmidt, demnächst zum Download unter www.dasschwarzeauge.de).

Die Helden können davon hören oder es gar selbst bezeugen. Mit jeder Tat, die er vollbringt, steigt die Verehrung für Selindian, gerade beim einfachen Volk. Die sich für Selindians Taten begeisternde Sekte der Halenser (**Wege der Götter 149**) aber auch alle anderen Reisenden (Händler, Gaukler, Gelehrte, Barden, Berichtstatter), verbreiten zudem das Bild des Heilsbringers über die Grenzen Almadas hinaus, so dass auch in anderen Teilen des Mittelreiches der Zuspruch für ihn wachsen kann.

Die meisten Taten erfolgen aufgrund von Visionen, manche gehen jedoch mit dem Ausbruch ungeformter Karmalkraft einher, die sich danach jedoch nicht in Selindian selbst aufspüren lässt (wenn jemand trotz strengem Hofprotokoll überhaupt Gelegenheit für eine **SEELENPRÜFUNG** hätte).

Der FriedeNsbringer

Im Rondra 1033 BF heiratet Selindian überraschend seine Verlobte Tulameth, nachdem er sich über fünf Jahre geweigert hatte, diese Bedingung des *Friedens von Unau* zu erfüllen. Er übergeht damit seine Berater, die darauf bestanden, die Hochzeit erst zu vollziehen, wenn die novadische Prinzessin den zwölfgöttlichen Glauben annimmt.

Selindian verkündet bei der Zeremonie, dass er alle Völker am Yaquir unter seiner Herrschaft vereinen möchte, und untersagt in diesem Zuge die Bestrebungen der Reconquis-

ta. Unter den hartgesottenen Reconquistadores löst dies Entsetzen und Protest aus, doch der Kaiser lässt hart gegen Adlige durchgreifen, die sich seiner Weisung widersetzen.

Der **Aventurische Bote 141** wird sich ausführlich dieser Hochzeit annehmen. Die Hochzeit festigt die Bande zwischen Almada und dem Kalifat. Der Kaiser weiß nun den Kalifen als Schwiegervater an seiner Seite und Malkillah und Selindian schwören bei ihrer Ehre ein Bündnis zum gegenseitigen militärischen Beistand.

Die Vermählung mit Tulameth hat jedoch noch einen anderen Hintergedanken: Selindian braucht einen Thronfolger. Unabhängig von der Rechtmäßigkeit seiner eigenen Ansprüche, wäre ein Kind Selindians nach der Geburt auch Thronfolger des Raulschen Reiches, solange Rohaja kinderlos bleibt.

DES KAISERS GNADE – Die MondmüNDEL

Recht früh erlässt Selindian die Weisung, dass zum Tode Verurteilten die Hinrichtung erspart bleibt, wenn sie in die neu geschaffene Garde der *Mondmündel* eintreten. Der Tod wird ihnen nicht erlassen, sie erhalten stattdessen die Möglichkeit, für den Kaiser zu sterben statt durch Schwert oder Strick. Sie legen dabei Namen und Identität ab, hüllen sich in schwarze Gewänder und verbergen ihr Gesicht hinter silbernen Totenmasken (die wohl elemitische Vorbilder haben und an die Garde der *Gesichtslosen* in Selem gemahnen).

FRESSGIER UND blutIGE TrÄUME – CALDAIA IM HERBST 1033 BF

Ab Peraine 1032 BF wüten Oger in Caldaia, auch die Garethische Grafschaft Eslamsgrund ist betroffen. Im Spätsommer und Herbst 1033 BF häufen sich zudem Ferkina-Überfälle aus dem Raschtulswall, wie sie Almada in dieser Heftigkeit lange nicht kannte. Beides hat seinen Ursprung in den blutigen Visionen des Schamanen *Mharbal iban Azad* (*1008, wilder Bart mit rostroten Strähnen) von den Bân Gassârah, der von einem in den Ebenen geborenen Stierkrieger träumte. Diesen will er herausfordern.

Selindian Hal entsendet Gwain von Harmamund, um der Bedrohung entgegenzutreten und auch Eslamsgrund beizustehen, da sich Graf *Siegeshart von Ehrenstein* gerade in der Sonnenmark befindet. Die Oger können erschlagen und die Ferkinas vertrieben werden, doch der Kaiser befiehlt, den Räubern ins Gebirge nachzusetzen – und will den Straffeldzug trotz aller Bedenken seines Marschalls selbst anführen.

Im Raschtulswall kommt es nach einigen Scharmützeln zur Schlacht zwischen almadanischen Garden und Stammeskriegern, bei der sich Selindian als Heerführer beweisen kann – und im Duell mit einem 'Erwählten' eine Kampfeswut an den Tag legt, die alle überrascht. Mharbal sieht darin den Beweis, in Selindian den prophezeiten Häuptling gefunden zu haben und schwört bei der Macht des Blutes die Treue der ihm verbundenen Stämme. Als Zeichen des Bundes kehrt Selindian mit einem Dutzend Stammeskrieger aus den Bergen zurück, die ihm fortan als Leibgarde dienen und sich *Madabiljim* (tul. 'die sich für den Mondherrn opfern') nennen.

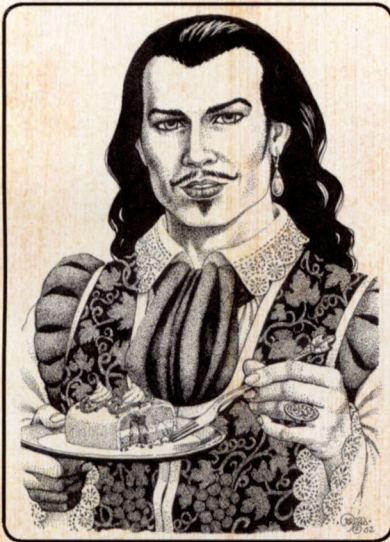
Während der Wochen des Feldzuges führt Rafik von Taladur als



Tulameth saba Malkillah

eingesetzter Reichsregent die Geschicke Almadass und bemüht sich um Ausgleich mit den Nachbarn in Garetien, den Nordmarken und dem Lieblichen Feld.

DEZIMIERUNG DES CRONRATS



Rafik Listhelm Maldonado
von Taladur ä.H.,
Kanzler von Almada

Die immer unberechenbareren Launen des Kaisers bekommen vor allem seine engsten Berater zu spüren. Recht früh beginnt Selindian, sich ihrer gezielt zu entledigen. Was als ein Fortloben (etwa zu einer diplomatischen Mission in Hôt-Alem) beginnt und noch aus verletztem Stolz heraus begründet werden kann, wird später – gefördert durch Almadinhüter und Stierkultisten – gefährlich für das Leben der Betroffenen. Die vom Kaiser gestellten Aufgaben werden zu selbstmörderischen Missionen (die man um der Ehre willen nicht ablehnen kann), später fallen Berater des Kaisers der Stampede einer entfesselten Rinderherde oder anderen Attentaten zum Opfer, die ebenso Unfälle sein könnten, bis die letzten schließlich schlicht als Verräter hingerichtet werden.

Das Überleben bei Hofe wird zu einem gefährlichen Tanz, den letztlich nur Rafik vollendet beherrscht – auch wenn er merkt, wie die Luft um ihn herum dünner wird.

HERRSCHAFT DES TERRORS

In der letzten Phase wird der Terror offen ausgeübt. Es sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die Entwicklung dorthin schrittweise und schleichend passiert, dann aber mit aller Macht geschieht. Auf wen auch nur der Verdacht des Verrates fällt, landet schnell in Al'Muktur, und auf Punins Plätzen häufen sich die Hinrichtungen.

In dem Maß wie der Cronrat dezimiert wird, nutzt Selindian die Kinder von Adligen, die auf dem Höhepunkt seiner Beliebtheit gerne von den Familien an den Hof gegeben worden waren, um im Licht des Kaisers zu echten Männern und Frauen heran zu reifen, beinahe unverhohlen als Geiseln und holt weitere 'Mündel' zur Erziehung an den Hof. "Zum Wohle Almadass" werden per kaiserlichem Diskret Ehen erzwungen und letztlich erklärt Selindian die männliche Erbfolge für alle Adelsstände. Trotz allem sitzt Selindian in

seinem Land fest auf dem Thron: Die Disentes wurden ausgemerzt, sind geflohen oder untergetaucht, nur wenige wagen ein gefährliches doppeltes Spiel. Nun kontrolliert Selindian den Hof, der einst ihn kontrollierte.

ALMADA AM SPIELTISCH

Almada rückt stärker in den Fokus der Aufmerksamkeit und Helden können von den angrenzenden Reichen oder unabhängigen Institutionen entsandt werden, um mehr über die Entwicklungen am Yaquir zu erfahren.

Geeignete Auftraggeber sind Reichsgrößenrat Rondrigan Paligan (Herz des Reiches 170), Reichserzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss (Am Großen Fluss 182), Fürst Kalman von Firdayon-Bethana (Hinter dem Thron 13) sowie der Kalif Malkillah III. (Raschtuls Atem 148), aber auch Handelshäuser wie Stoerrebrandt, die Kirche des Phex oder die Redaktionen interessierter Gazetten.

Die anfängliche Begeisterung und der später erwachsende Terror können auch nur Hintergrund für Abenteuer in Almada sein. Gerade Abenteuer rund um die Stierkulte bieten sich nicht nur für den Einstieg an, sondern auch für Heldengruppen, die wenig Interesse an politischen Entwicklungen haben.

Bei allen Einbindungen der Helden sollten Sie darauf achten, dass sie – wenn dieselbe Gruppe auch das Abenteuer Der Mondenkaiser bestreiten sollen – am Ende nicht als erklärte Feinde des almadanischen Kaiserreiches bekannt sind oder gar gesucht werden. Dies würde den Einstieg in das Abenteuer maßgeblich erschweren.

VIVAT ALMADA!

Es ist sehr wohl denkbar, dass die Helden für Almada streiten, etwa an der Seite des Marschalls Gwain von Harmamud, in diplomatischer Mission im Kalifat, als Beschützer Tulameths oder als Agenten des Hofes.

Sie können sich einen Namen machen, indem sie Zellen des Stierkults ausheben oder Intrigen aufdecken. Der durch das strenge Hofprotokoll abgeschirmte Kaiser sollte für sie nach wie vor unerreichbar bleiben, doch sie können sich durchaus von der Euphorie für ihn anstecken lassen. Gerade Figuren wie Rafik, Gwain oder Tulameth bieten sich an, um Sympathien zu schüren.

Wie viele andere in Almada sollte auch sie die Radikalisierung überraschen. Früher oder später wird der Zeitpunkt kommen, an dem sie erkennen, dass sie diese Entwicklung durch ihre Taten mitgetragen haben.

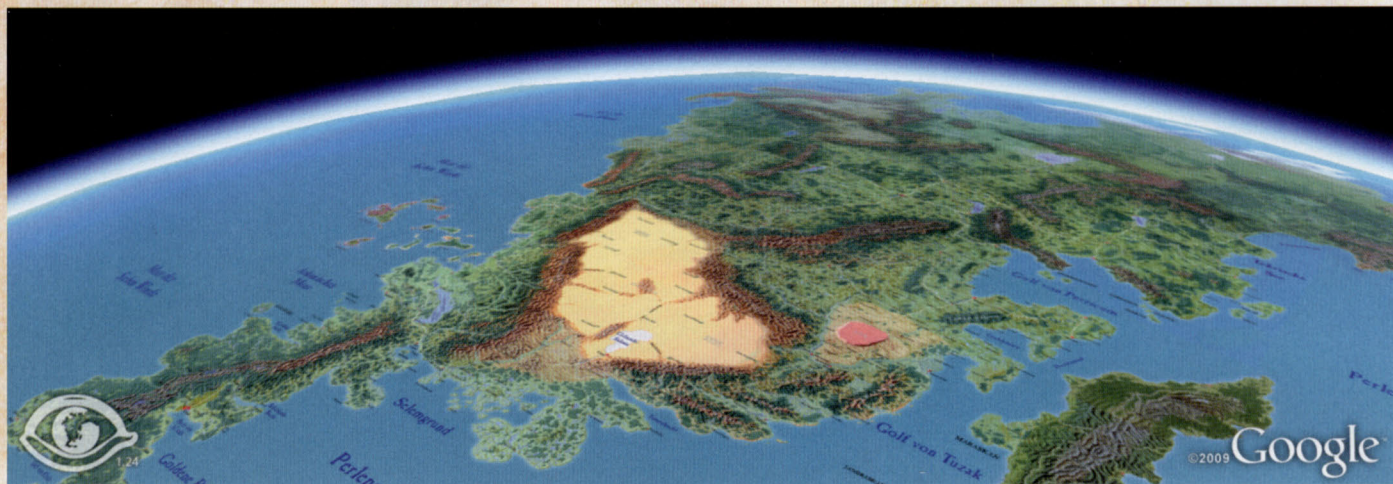
Als Helden werden sie davor sicherlich nicht die Augen verschließen. Sie werden sich entscheiden müssen, ob sie nun offen gegen die (vermeintlichen) Verantwortlichen vorgehen oder ihren gegebenenfalls errungenen Status nutzen, um im Verborgenen Positives zu bewirken. Gerade Letzteres ist ein spannender Ausgangspunkt für das Abenteuer Der Mondenkaiser.

FREIE ERZÄHLRÄUME

Wenn Sie Ihre Spielrunde nicht in die Handlung um den Mondenkaiser einbinden wollen, aber dennoch Abenteuer in Almada anstreben, bieten sich vor allem die Taifas des Yaquirbruchs an. Das westliche Almada sowie das Schicksal der Gräfin Shahane al'Kasim werden in Der Mondenkaiser nicht thematisiert werden. Auch die Grafschaft Waldwacht, die almadanischen Glaubenskonflikte (Herz des Reiches 137) und die Zahori spielen nur eine untergeordnete Rolle und können in Ihren eigenen Abenteuern verwendet werden, ohne dass Sie Angst haben müssen, in Konflikt mit offiziellem Material zu geraten. Weiterführende Informationen zu den Taifas finden Sie in der dieses Jahr erscheinenden Regionalspielhilfe Reich des Horas sowie in dem Beitrag Die Taifas der Südpforte auf Seite 17 in dieser Ausgabe.

Das *Dere* Globus Projekt

EINE PROJEKTVORSTELLUNG VON MICHAEL ROST, FLORIAN SCHÖRG,
JAN HEERDA, JONAS GEIBIG UND DANIEL GEIBIG



»Darum sage ich euch: Die Welt ist, was ihr seht, und sie ist vollkommen in ihrer Gestalt.«

—aus Gespräche Rohals des Weisen, Band 8, ca. 510 BF

Manch aventurischer Forscher würde seine Seele aufs Spiel setzen, um die Welt aus Sicht der Götter betrachten zu können. Dieses Privileg, das in Aventurien wohl nur Alten Drachen und Verhüllten Meistern vorbehalten ist, darf nun auch der irdische Betrachter in der Parallelwelt des Internets genießen: dank *DereGlobus*, dem virtuellen Schwarzen Auge!

Alles begann am 1. April 2007 mit einer Meldung von *Stefan Küppers* auf *Alveran.org*: "Nach dem großen Erfolg von Google Earth ist angedacht, auch *Dere* vergleichbar zu präsentieren. Auch wenn es nicht "Google *Dere*" heißen wird, so arbeiten bereits einige Entwickler daran, ein digitales Abbild der *Dere*-Kugel zu kreieren. Grundlage sind die bereits vorhandenen 3D-Karten von Aventurien und die zahlreichen Land- und Städtekarten, die sich in 23 Jahren DSA angesammelt haben. Als Starttermin ist 2008 angedacht."

Stefan konnte zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen, dass sein Aprilscherz Wirklichkeit werden sollte: Anfang September 2008 startete das *DereGlobus*-Projekt, welches das ambitionierte Ziel hat, einen vollständigen, interaktiven Atlas der Welt des Schwarzen Auges zu schaffen und *Dere* damit erstmals in Kugelgestalt darzustellen. Dank der vielen fleißigen Mitstreiter sind wir unserem Ziel schon viele große Schritte näher gekommen.

Das Herzstück von *DereGlobus* bilden die neuen Karten Aventuriens aus den Regionalspielhilfen, die als Bildoverlay auf der Erdkugel von Google Earth liegen. Dank dem Fanprojekt von *Derische-Sphaeren.de* und unserem Kartenzeichner Jörn Wesseling können zudem das Riesland und Myranor abgebildet und so

erstmalig die einzelnen Kontinente direkt in Relation zueinander gesetzt werden. Allein dieses Kartenmaterial dürfte bereits eine respektable Spielhilfe ergeben, die sich dank der Verwendung von Google Earth spielerisch erkunden lässt.

VERWENDUNG MIT GOOGLE EARTH

DereGlobus ist mit Hilfe von und für den Gebrauch mit Google Earth 5.0 erstellt. Nach der Installation von Google Earth kann die heruntergeladene *DereGlobus*-Hauptdatei (Link am Ende des Artikels) einfach mit einem Doppelklick geöffnet und direkt mit dem Erkunden der Welt begonnen werden: Je nachdem, welche Ebenen in der Seitenleiste mit einem Häkchen aktiviert werden, erscheinen beim Hineinzoomen in die Landkarte unterschiedliche Objekte.

Dabei werden alle Karten und Objekte während des Betrachtens vom Server geladen. Entsprechend ist eine Internetverbindung nötig – dafür ist *DereGlobus* immer automatisch auf dem aktuellen Stand.

Der besondere Nutzen für Meister und Autoren ergibt sich durch die Verbindung von *DereGlobus* mit den Artikeln von *Wiki-Aventurica.de*. Durch das Einblenden verschiedener Ebenen für Städte, Grenzen, Straßen, Landmarken, Kraftlinien, Mysterien und Publikationen erscheinen Ortsmarken, Linien und Flächen auf dem Globus, die beim Anklicken die Kurzbeschreibung des jeweiligen Wiki-Artikels preisgeben – inklusive aller Wiki-Links. Dadurch wird der Informationsgehalt der Karten nicht nur beträchtlich erweitert, man hat außerdem schnell Zugriff auf die umfassende Quellensammlung des Wikis. *DereGlobus* ermöglicht also auf eine neue Art und Weise, *Wiki-Aventurica* derographisch zu erkunden. Bei vielen Objekten, zu denen noch kein Wiki-Artikel existiert,

PROJEKTVORSTELLUNG

wird auf entsprechende DSA-Publikationen verwiesen.

Eine der umfangreichsten Aufgaben, die sich das DereGlobus-Team vorgenommen hat, ist die Darstellung aller bekannten **Siedlungen** auf den Kontinenten Deres. Von der Metropole bis zur abgelegenen Burg sollen alle Ansiedlungen mit Links zum Wiki dargestellt werden. Für weite Teile Ost- und Süd-Aventuriens ist dies bereits abgeschlossen. Es sind nicht nur die auf den Farbkarten benannten Ortschaften verzeichnet, sondern zusätzlich auch jene, die in Abenteuern oder Regionalspielhilfen erwähnt werden oder auf anderen Karten erscheinen.

Bei vielen Siedlungen ist es inzwischen sogar möglich, bis in die **Stadtkarten** hinein zu zoomen. Auf den Plänen sind zahlreiche **Gebäude** und Lokalitäten eingeblendet, so dass DereGlobus dem Meister unterstützend als Reiseführer dienen kann.

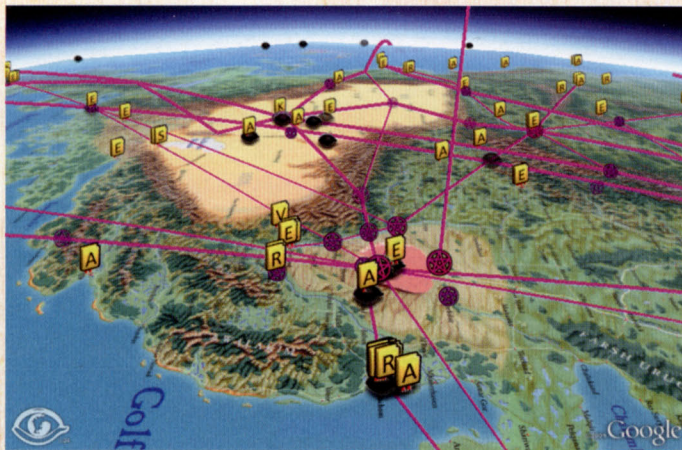
Einige ausgewählte Städte können sogar als **3D-Modelle** bestaunt werden. Wer möchte, kann einen virtuellen Spaziergang durch Perrainefurten machen, die Oase Birscha im 'Drachenflug' von oben betrachten, Teile der Metropole Khunchom in virtueller Schönheit genießen oder in das im Sand verborgene Tie'Shianna hinabsteigen.

Im Rahmen der **Publikationen** werden Gruppen- und Solo-Abenteurer, Szenarien aus dem **Aventurischen Boten** sowie DSA-Romane mit Ortsmarken auf dem Globus markiert. Dies bietet eine Übersicht, welche Abenteurer in einer bestimmten aventurischen Region spielen, und erleichtert dem Meister dadurch das Planen und Verknüpfen seiner Abenteurer.



Ebenso lassen sich die lokalisierten **Mysteria et Arcana** aus den Regionalbänden anzeigen, was deren Auswahl für eigene Ausgestaltungen im Umfeld eines geplanten Abenteurers erleichtert.

Die **Handlungsorte** sollen dabei helfen, Abenteurer möglichst schnell und einfach für die Umsetzung am Spieltisch vorzubereiten. Dabei lassen sich die einzelnen Stationen der Abenteuerhand-



lung und die (mögliche) Reiseroute der Helden auf der Karte nachvollziehen. Teilweise finden sich hier auch im Abenteuerband enthaltene Karten oder inoffizielle Ergänzungsvorschläge, die das Abenteuer abrunden.

Sobald die **Kraftlinien** aktiviert werden, überzieht sich der Globus mit dem feinen Gespinnst von Madas Haaren und **magische Orte** erscheinen auf der Landkarte. Die arkane Kraft der Linien und Orte wird dabei durch unterschiedliche Linienstärken und Icongrößen symbolisiert.

Basierend auf der umfangreichen Quellensammlung des Wiki bietet DereGlobus somit ein – in seiner Art einmaliges – Handwerkszeug, um die Magie Aventuriens lebendig werden zu lassen.

MACH MIT – WERDE WELTENBAUER!

DereGlobus ist ein offenes Gemeinschaftsprojekt im Internet, das jeder auf einfache Art und Weise mitgestalten kann. Es ist absolut unkompliziert und setzt keinerlei Programmierkenntnisse voraus. Unterstütze uns mit Deinem Rat und neuen Ideen im Forum oder schreibe Wiki-Artikel für das Projekt. Implementiere Deine Lieblingsstadt oder erweitere DereGlobus mit Informationen zu Deiner geplanten Kampagne. Alles was Deine Kreativität zulässt, ist möglich! Du bist uns im DereGlobus-Team herzlich willkommen.

DereGlobus beinhaltet noch viele weitere Funktionen. So können **Grenzen** von der kleinsten Baronie bis hin zum kontinentübergreifenden Reich angezeigt werden. Später ist geplant mit Hilfe der Zeitfunktion das Wachsen und Gedeihen – oder Zerfallen – von Reichen auf dem Globus zu visualisieren. Die Zeitfunktion findet auch Anwendung bei den **Chroniken**, die Ereignisse vergangener Zeiten auf dem Globus lokalisieren. Unter **Landschaft** werden Flüsse, Wälder und Seen sowie Gebirge und Vegetationszonen verzeichnet. Die Ebene der **Reisewege** schließlich blendet eine Übersicht des Straßennetzes ein – von Reichsstraßen, über Landstraßen bis hin zu Karawanenrouten (auch eine Routenplanerfunktion ist angedacht).

Hol Dir Dein virtuelles Schwarzes Auge und betrachte die Welt mit ganz neuen Augen:

www.dereglobus.orkenspalter.de

Wir möchten uns bei allen Mitstreitern, Unterstützern und Partnern bedanken, insbesondere bei *Patric Götz*, der uns den Segen von Ulisses Spiele gegeben hat, sowie bei *Stefan Küppers* und *Thomas Römer* für die breite Unterstützung. Des Weiteren danken wir ganz herzlich *Thomas Stolz*, der uns auf *Orkenspalter.de* schon früh ein Zuhause und reichlich Webspace zur Verfügung gestellt hat, allen Schreibern von *Wiki-Aventurica.de* für ihren unermüdllichen Einsatz und die gute Zusammenarbeit sowie unseren Nutzern und Fans, die uns durch ihre Begeisterung und ihr Feedback stets von neuem motivieren.

TRACTATUS CONTRA BESTIAS

DER KRAKENMOLCH

Hochgelehrte Leserschaft, zum Thema des aktuellen Artikels schien schon beinahe alles gesagt zu sein, doch dann haben neuere Erkenntnisse unser Wissen nochmals erheblich vermehrt. Wir verdanken das besonders den furchtlosen Teilnehmern der Zweiten Prinzessin-Lamea-Expedition, deren diesbezügliche Berichte unlängst unserem Orden zugänglich gemacht wurden. Dafür möchten wir auch im Namen aller Leser der Admiralität des Horasreiches in angemessener Weise unseren Dank sagen. Perricum, für den Orden der Grauen Stäbe

Tarlisin von Borbra

Krakenmolche sind ebenso Ekel wie Schrecken erregende Monstren des Meeres und der Küsten. Sie leben die meiste Zeit im salzigen Meerwasser, auf das sie wohl auch nicht länger als ein paar Stunden oder Tage verzichten können. Dennoch jagen sie auch an Land, da sie durchaus laufen können. Ihr Hunger ist schier unermesslich und es scheint nichts zu geben, das sie nicht als Nahrung ansehen.

Krakenmolche existieren in allen Meeren: Im Perlenmeer (gerade in der Blutigen See) gibt es sie ebenso wie im Südmeer oder im Meer der Sieben Winde, das allerdings ihre ursprüngliche Heimat gewesen zu sein scheint. Ebenso hört man von Eiskrakenmolchen im Gletschermeer.

SAGEN UND LEGENDEN

Legenden über dieses Meeresgetier gibt es natürlich vor allem bei seefahrenden Völkern und Küstenbewohnern. Den Thorwalern gelten die Krakenmolche traditionell als Diener Hrangars und als Feinde der Wale, von denen die Kreaturen sich angeblich auf hoher See ernähren sollen. Die Sagas erzählen auch von Exemplaren, die viel größer seien als alle beobachteten und es durchaus mit einem ausgewachsenen Pottwal aufnehmen können. Die Isleif-Saga erzählt, wie ein Schiff von einem gewaltigen Krakenmolch angegriffen wurde. Es kommt zu einem blutigen Gefecht gegen die "eichbaumdicken" Fangarme und das "braukesselgroße" Maul des Monstrums und zum

heroischen Tod des Hetmanns. Nur dem Eingreifen eines Wals war es zu verdanken, dass nicht die gesamte Mannschaft von der Bestie getötet wurde. Als Dank an Swafnir gelobten sie, einen Tempel zu bauen und sich hier anzusiedeln – so entstand der Ort Prem.

Der zweite große Bereich von Legenden stammt aus dem Süden etwa ab Chorhop und von der südlichen Tulamidenküste bis Thalusa oder gar Khunchom. Hier spielen die Krakenmolche als Diener der gefürchteten Krakonier von Wajahd eine wichtige Rolle in Sagen und Märchen, die natürlich vor allem in und um Selem erzählt werden. Sehr detaillierte Schilderungen, von halbverrückten Haimamudim auf den Basaren vorgetragen, erwähnen ausdrücklich den Krakenmolchpalast von Yal-Zoggot mit dem Krakenthron von Wajahd. Dessen Herrscher, der finsterner Magier und Dämonenanbeter Morda, soll nach alten elementischen Legenden aus dem Krakenmolch den Zwergkrakenmolch der morastigen Tümpel und kleinen Süßwasserseen gezüchtet haben, um seine Feinde auch tief im Binnenland angreifen zu können. Die Waldmenschen (besonders natürlich der Inseln) bezeichnen den Krakenmolch rundweg mit dem Namen des Dämonen Yo-Naho. Die Achaz wiederum fürchten das Monstrum als H'Na'Rho, den Herren der Kraken und Gebieter sämtlicher Kopffüßer des Meeres. Eine Quelle aus dem Gildenland sagt wieder etwas ganz anderes:

»[...] Den Magiern zufolge beschreibt der erbeutete Text Episoden eines Bürgerkriegs, der von den imperialen Magierhäusern mittels Chimären geführt wurde und von daher 'Chimärenkriege' geheißen wird. Besagte Texte beschreiben unter anderem die Seekämpfe, in denen die Charybalis offenbar ein Wesen namens Osgura mit einem Kraken kreuzten und den Osgurkrak erschufen, den Zeichnungen zufolge den Krakenmolch!«

—Logbuch der Prinzessin Lamea, 2te Expedition, 1029 BF

Es ist zwar kein unfehlbarer Beweis, doch vieles deutet damit darauf hin, dass die ersten Krakenmolche fortpflanzungsfähige Chimären waren. Die erwähnten Kriege fallen entweder in die Zeit, als die Verbindung ins Gildenland schlechter wurde (also vor gut 2.000 Jahren) oder ereigneten sich noch früher. Seitdem haben sie sich wohl über alle Meere verbreitet.

AUSSEHEN UND KÖRPERBAU

Der Krakenmolch ähnelt in seiner Gestalt grundsätzlich den nützlichen Tintenfischen wie dem spannlangen Tintling, den halbschrittgroßen Kraken und den schrittgroßen Kalmaren, doch er ist ungleich größer: Streckt er seine acht Fangarme weit aus, erreicht er eine Spannweite von gut zwölf Schritt, ebenso lang ist er ungefähr von der Spitze eines Fangarms bis zum Ende seines Rumpfs.



Der Körper des Krakenmolchs hat eine mal bleiche, mal blaugrüne Farbe und ist mitunter auch mit einem Muster beider Farben gefleckt oder gestreift. Er ist bei allen außer den jüngsten Exemplaren über und über von einem rauen Schorf bedeckt, der anscheinend aus dem ausgehärteten Ausfluss aus unzähligen Hautöffnungen besteht. Der Rumpf führt fast ein Eigenleben und ist ständig in wogender Bewegung, auch wenn das Monster ruht oder schläft.

Ledrige, wellige Hautlappen verbinden die vier Fangarmpaare, die mit Saugnäpfen bedeckt sind. Mit ihnen bewegt es sich an Land voran, vor allem aber fängt es seine Beute damit und führt sie zum Maul, das den größten und auffälligsten Teil des Kopfes ausmacht und durch die mächtigen Kiefer und die gewaltigen Hauer auffällt, selbst wenn er manchmal auch irrtümlich als 'Schnabel' bezeichnet wird.

Der Kopf sitzt inmitten der Tentakel und ist von bleichweißer Farbe. Die zwei Telleraugen sind flach, blassrot und scheinen alles andere als scharfsichtig zu sein. Die zwei weißen, schleimtriefenden Stirnhörner werden von verschiedenen Gelehrten als Hinweis auf daimonide Vorfahren der Kreatur gedeutet, nicht ohne Berechtigung.

Auch der penetrante Ammoniakgeruch des lebenden Monstrums und auch seines Fleisches wird manchmal als Anzeichen einer unnatürlichen Beschaffenheit interpretiert.

VERHALTEN UND LEBENSWEISE

Krakenmolche können angeblich drei Meilen tief tauchen und jagen bestimmt auch die dort anzutreffenden Kreaturen. Sehr oft lassen sie sich aber auch im Wasser treiben, wo sie wie eine Sandbank oder ein Inselchen wirken, die Hautlappen zwischen den Armen erscheinen als Strand. Nähert sich ein Fischer oder Seefahrer, so versucht die Kreatur ihn zu packen.

Manchmal versucht sie auch, ein Boot oder Schiff zum Kentern zu bringen oder die Bordwand empor an Deck zu klettern. Boote von geringer Qualität werden manchmal einfach zermalmt, was den Tod der Besatzung bedeutet.

Die Kreaturen sind üblicherweise Einzelgänger, in der Blutigen See sind aber schon Gruppen von drei bis fünf Exemplaren beobachtet worden, die ihre Angriffe anscheinend koordinieren.

An Land schlingt der Krakenmolche die zwei Fangarme eines Armpaars umeinander und schreitet darauf staksend oder schlurfend vorwärts, die Hautlappen schleifen dabei wallend über den Boden. Der Kopf ist meist an der Unterseite des Rumpfes verborgen, doch zum Fressern oder beim Kampf zeigt der Krakenmolch ihn.

Man beschreibt die Klugheit des Krakenmolchs als der Schlaueit einer Ratte vergleichbar, was ihn zu einem der gerisseneren Tiere macht. Sie setzen diese Schläue aber nur ein, um ihren ewigen Hunger zu stillen, und sammeln keine Schätze. Ihr gieriges Schlingen führt allerdings dazu, dass man im Inneren eines toten Krakenmolchs manchmal bemerkenswerte Objekte findet, die zusammen mit ihrem Besitzer verschluckt wurden.

Das Geschöpf besitzt keine Magie, weder als aktive Zauberei noch als permanente Effekte.

Gut alle zwanzig Jahre, zuletzt 1025 BF, kommt es an der Westküste zu einer wahren Krakenmolchplage, die Fischerboote, Piergänger und selbst Reisende auf Küstenstraßen betrifft, ohne dass man den Ursprung kannte. Berichten der *Lamea*-Expedition zufolge konnte man über 100 Krakenmolche beobachten, die sich auf hoher See zur Paarung versammelt hatten. Dabei trieben auf unzähligen Laichflößen Hunderte gelblich schimmernder apfelgroßer Krakenmolcheier.

JAGD UND VERWENDUNG

Prinzipiell ist es bei der Jagd am besten, das Tier an Land zu locken, wo es etwas weniger gefährlich ist als im Wasser und viel eher durch das Abhacken einzelner Fangarme unbeweglich gemacht werden kann. Im Golf von Prem werden Krakenmolche häufig gejagt. Sauer eingelegter Krakenmolch ist eine für die Premer Halbinsel typische Spezialität: Die herbe Säure der Marinade vertreibt den ätzenden Ammoniakgeruch und lässt sauer-fischig schmeckende weiße Stücke von der Konsistenz alten Schuhleders zurück.

Auch um die Bedrohung der Fischerei zu mindern werden die Tiere von mutigen Frauen und Männern getötet.

In manchen Jahren, wenn die Population auf unnatürliche Art anwächst, können die Meereskreaturen zu einer ernststen Bedrohung für die Schifffahrt werden. Im Hochsommer 1025/1026 BF kam es im Golf von Prem zu einer Plage von nie gesehenen Ausmaßen. Die Seeungeheuer brachten den Schiffsverkehr nahezu zum Erliegen, viele Schiffe fielen den Angriffen der Krakenmolche zum Opfer und die Insel Hjalldand war mehrere Monate lang vom Festland abgeschnitten. Nur mit Beistand der Geweihten vermochte man der 'Hranngar-Plage' beizukommen.

Einer der jüngsten Feiertage in Thorwal ist seitdem der Tag der Strudel am neunten Ingerimm. Rund um den Golf von Prem werden symbolisch selbst gebaute 'Krakenmolch-Ungeheuer' gejagt und zerstört. Außerdem wird zu Ehren Swafnirs buntes Gebäck in Form von Kraken verteilt.

Verbreitung: alle Meere (offenes Meer, Küste), ganz Aventurien (Küste, küstennaher Sumpf)

Auftreten: einzeln oder in kleinen Gruppen (W3+2)

Größe: 4 Schritt Rumpf + 6 Schritt Fangarme

Gewicht: bis 5 Quader

INI 8+1W6**** **PA** 2 **LeP** 120 (10 LeP je Arm / 40 LeP am Rumpf)

RS 1 **WS** 9

Würgen: DK HNSP* AT 8** TP –

Biss: DK H AT –*** TP 1W6+6

GS 9 / 2 **AuP** 60 **MR** 10 / 15 **GW** 13

Beute: je 90 Rationen Fleisch (abgetrennter Tentakel, zäh), 200 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Treibgut (Im Verdauungstrakt des Krakenmolchs finden sich oft die seltsamsten Dinge.)

Besondere Kampfregelein: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)

*) Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Krakenmolch ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

**) Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Fangarmen entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.

***) Das Maul wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

****) An Land (oder Deck) wird die INI halbiert.

DER WEIßENSTEINER SCHLUSS

HINTERGRÜNDE ZUM REICHSKONGRESS 1032 BF

Der im Ingerimm 1032 BF auf der Kaiserpfalz Weißenstein im Windhag stattfindende Reichskongress ist in vielerlei Hinsicht von historischer Bedeutung. Auf den folgenden Seiten finden Sie ausführliche Hintergrundinformationen, nicht nur, um das politische Geflecht zu durchschauen, sondern auch als Ansätze, um den Reichskongress in das Spiel Ihrer Runde einzubinden.

ENDE UND FORTBESTAND EINES FRIEDENS

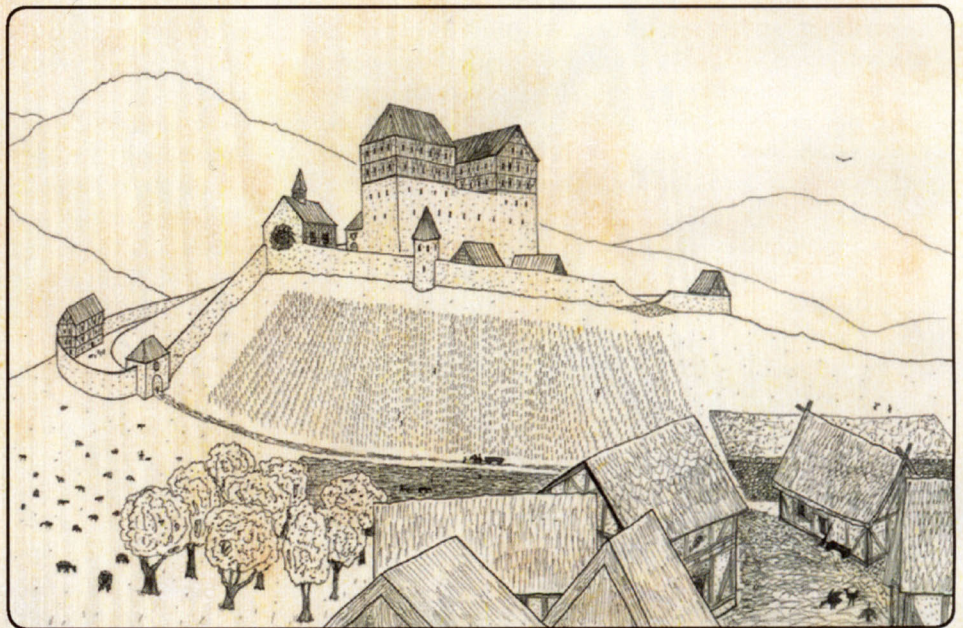
Das Jahr 1032 BF markiert das Ende des Vertrags von Weidleth und damit des Oberfelder Friedens, der am 8. Ingerimm 1020 BF auf zwölf Jahre geschlossen wurde (**Aventurischer Bote 70**). Bereits seit einiger Zeit werden hinter den Kulissen Verhandlungen über den künftigen Umgang der beiden Kaiserreiche miteinander geführt und Forderungen abgesteckt. Das Raulsche Reich hätte gerne einen Anschlussvertrag erarbeitet, doch das Horasreich wusste das zu verhindern, da es zuerst bestimmte Forderungen erfüllt sehen wollte. So kommt es zu Konsultationen, die letztlich in dem Reichskongress gipfeln.

Das Horasreich nimmt dabei Kaiserin Rohaja von Gareth für die den Frieden störenden Machenschaften des Romin Galahan (als Prinzzemahl Albernias) und des Selindian Hal von Gareth (als König von Almada) in die Verantwortung: Wenn die Kaiserin den Forderungen des Comto Protectors Ralman von Firdayon-Bethana nicht nachkommt, fordert Vinsalt die (auch nach der almadanischen Invasion) geleisteten Zahlungen von 1,2 Millionen Dukaten zurück – eine ungeheure und für das gebeutelte Kaiserreich nicht aufzubringende Summe.

Zentraler Punkt der Forderungen ist eine Erklärung der Kaiserin zu Almada: Wenn Rohaja den almadanischen König als ihren Vasallen in Schutz nimmt, wird sie auch für die geforderte Summe einstehen müssen. Sollte sie nicht bereit sein, die Verantwortung für seine Taten zu übernehmen, wird dies als Einverständnis gewertet, dass Almada nicht mehr Teil des Reiches sei. Das Horasreich hätte am Yaquir freie Hand. Rohaja – die nicht leichtfertig weitere Mitglieder ihrer Familie opfern möchte und eigentlich auf einen Ausweg ohne Waffengang bedacht ist – wird durch das Horasreich zunächst in die Defensive gedrängt.

Die Kaiserin nimmt jedoch die Vorwürfe des Horasreichs keinesfalls widerspruchslos hin und weist die Schuld für die Taten ihres Bruders zurück. Dabei kann sie auf ihren Adel setzen, steht doch durch die Anschuldigung der Vertragsbrüchigkeit nichts Geringeres als die Ehre des Reiches und der Kaiserin selbst auf dem Spiel. Gleichsam aber macht sich Rohaja die deutliche Position des Ho-

rasreiches zunutze, um den Konflikt mit Almada zum Besten des Reichs zu lösen: Sie ließ in den Monaten vor dem Kongress durch ihren wichtigsten Vertrauten, Markgraf und Reichs großgeheimrat Rondrigan Paligan, am Yaquir Gerüchte über einen Schulterschluss von Greif und Adler sowie eine drohende Ächtung streuen, um mit dieser Drohkulisse Almada zum Einlenken zu bewegen. Tatsächlich gelingt es, den Riss im almadanischen Adel zwischen Mayores und Disentes zu vertiefen. Das unmittelbar vor dem Kongress ausgesprochene Ultimatum von Helme Haffax (**Aventurischer Bote 138**) gibt der Kaiserin und ihren Beratern ein weiteres Argument an die Hand, die Edlen des Reiches für ihre Position zu gewinnen und das kriegsmüde Horasreich milde zu stimmen. Mit der richtigen Balance von Unbeugsamkeit und Fingerspitzengefühl kann Rohaja ein deutliches Zeichen an Punin senden: Almada steht mit dem Reich oder es steht alleine.



Der almadanische Kanzler Rafik von Taladur – der nicht müde wird zu betonen, dass Almada sich natürlich als Teil des Reiches sieht, nur in der Kaiserfrage anderer Auffassung ist – kommt um Eingeständnisse nicht herum. Gerade zum Ende des Kongresses sieht man ihn oft in vertraulichen Gesprächen mit Rondrigan Paligan.

Am Ende des Reichskongresses steht eine Entscheidung, die nicht nur das Horasreich milde stimmt, sondern auch den Wendepunkt im Gegenkaisertum markiert: Almada bekommt ein letztes Mal die Hand zur Versöhnung gereicht, und die Hoffnung wächst, dass nach Albernia auch Almada zurück ins Reich findet. Die anberaumte Frist von 18 Monaten scheint großzügig, doch ist angesichts der äußeren Bedrohungen verständlich, zumal die ange drohte Strafe alles andere milde ist.

DER WORTLAUT DES WEIßENSTEINER SCHLUSSES

»Schluss und Abschied der kaiserlichen und königlichen Majestät, der Räte und Regenten sowie der Stände des Neuen Reiches beim Greifenthron Rauls des Großen auf dem Hoftage zu Weißenstein unter dem Westwind anno 1032 BF aufgerichtet, cum gratia et privilegio sacrae imperialis maiestatis beschieden, gesiegelt und verkündet.

Nachdem Wir, Rohaja die Kaiserin, also den gegenwärtigen Reichstage mit angelegener Sorgfältigkeit und für Wohlfahrt und Fortkommen Unseres Reiches einberufen und mit sämtlichem Rat und Gutbefinden Unserer Herzöge und Fürsten, Markgrafen und Grafen, Barone und Edlen gehört und beraten haben, kommen wir zu Abhandlung, Abschied und Schluss eben dieses Reichskongresses auf Unserer Pfalz Weißenstein unter dem Westwind:

Da nunmehr die Zeiten etwas stiller und friedlicher und andere hinderliche Obstacula aufgehoben sind, bekräftigen Wir den aufgerichteten Frieden – nicht nur zwischen Haupt und Gliedern des Reiches und diesen unter sich selbst, sondern auch mit der Horas-Krone, als weil nach Deliberation und Vergleichung ein Krieg Heil und Segen des Reiches behindert, einschnürt und befleckt. Denn das Reich kann sich erst wieder vollends zu alter Größe erheben, wenn Tobrien, Darpatien, Maraskan und die Beilunker und Warunker Mark vollständig und dauerhaft von Schrecken, Übel und Krieg befreit sind.

Die Difficultäten und Misshelligkeiten, so den Frieden mit dem Horas-Reiche beeinträchtigen, sind zwischen den Kronen ernstlich erörtert und besprochen worden.

Wir stellen fest:

Primo. Wollet vernehmen, dass unter Strafe und Acht jene gestellt werden, welche den Friedensschluss von Weidleth haben gestört durch Tat und Wort, insonderheit der König von Almada, Selindian Hal von Gareth. Bis zum Ende der gesetzten Frist sollen Gespräche und Verhandlungen eine Rückkehr Almadas ins Reich ermöglichen.

Secundo. Wollet vernehmen, dass Seine Kaiserliche Hoheit und Königliche Majestät Selindian Hal von Gareth den Treueid versagt hat und also des Schutzes und des Schirms der Krone Rauls entbehrt. Gleiches gilt für die almadanischen Edlen und Stände, so sie nicht den Eid geleistet haben. In geziemender Restitution und in ordentlicher rechtlicher Weis' und ohne Exceß werde der Eid geleistet und nach eingehender Prüfung eine angemessene und festgesetzte Sum-

ma als Entschädigung und Sühne sowohl der Krone Rauls auch der Horas-Krone übergeben, ausgehändigt und entleitet. Dies sei auch aufgemessene Kompensation für das Moratorium, das das Horas-Reich für den Bruch des Weidlether Friedens gewähre.

Tertio. Wollet vernehmen, dass Almada das Königreich aufgefordert, bestimmt und befohlen ist, sich unter die Macht der Krone Rauls zu zwingen, so es nicht gezwungen werden will. Zur Regelung und Ordnung der inneren Dinge sei Almada und Seiner Kaiserlichen Hoheit sowie den almadanischen Edlen und Ständen Frist und Stundung gegeben bis zum Tsatag seiner Allergöttlichsten Magnifizenz Hal des Friedensbringers am 23. Boron 1034 nach dem Fall Bosparans.

Quarto. Wollet vernehmen, dass Almada mit Knechtung, Strafen und Oberacht überzogen werde, so nicht bis zum Tage Ultimo des 23. Boron 1034 BF alle Eidleistungen, Sühnezahlungen und Ehrbezeugungen dargebracht wurden vor die Augen und die Ohren der Reichs-Stände und Uns, der Kaiserin daselbst.

Quinto. Bußlos mag die Missetäter – namentlich die Krone und die Stände Almadas – dann zur Rechenschaft ziehen, sich an ihnen schadlos halten und sie der Unfriedung unterziehen, wer dies unter Ableistung des Kronwehrgeldes und des kaiserlichen Permiss tut: zu befehlen, zu überziehen oder zu bekriegen. Die immerwährende Richtschnur und norma iudicandi sei hierbei der Landfriede von 1014 BF.

Sexto. Wollet vernehmen, dass die Krone Almadas, die Würde des Königtums und der Reif Kaiser Eslams dem Lehnsgeber heimfalle, also die Kaiserkrone mit der Königskrone wieder vereint werde. Reichsrecht bricht der Provinzen Recht, so 1014 BF auf dem Großen Hoftag beschlossen, besiegelt und verkündet: dass Rohaja Kaiserin werde. Und nun auch trage die Eslamskrone und entscheide zur gegebener Zeit über die Fürsten- oder Großfürstenwürde.

Gegeben und gesiegelt am zweiundzwanzigsten Tage des Ingerimm, welches ist der Gedenktag an den Sieg über den verfluchten Bethanier, auf der kaiserlichen Pfalz Weißenstein unter dem Westwind. Es bezeugen des Reiches Räte Hartuwal der Kanzler, Rondrigan der Reichsgrößgeheimrat, und Herzog Jast von den Nordmarken, sowie die versammelten Stände und Edlen des Reiches Rauls.

Mit uns die Götter!«

In der Tat markiert dieses Ultimatum den Zeitpunkt, an dem der 1029 BF begonnene und in der Spielhilfe **Herz des Reiches** beschriebene Konflikt um den umstrittenen Kaiserthron seine Auflösung erfahren wird. Der Abschluss wird im 2010 erscheinenden Abenteuerband **Der Mondenkaiser** behandelt. Doch nicht nur der Weißensteiner Schluss verschärft das Setting: Am Yaquir selbst haben sich mittlerweile die Verhältnisse verändert (**Aventurischer Bote 139**). Wie Sie Almada in der nächster Zeit in Ihr Spiel einbinden können, erfahren Sie in dieser Ausgabe ab Seite 5 in der Spielhilfe **Das Erwachen des Stiers**.

DER REICHSKONGRESS IM SPIEL

Jeder adlige Held aus dem Mittelreich, vom Ritter bis zum Baron, kann am Reichskongress teilnehmen, während andere Helden in seinem Gefolge anreisen können. Aber auch die Reichsstädte – allen voran Gareth – entsenden Gesandte in den Windhag, um dort mit gewichtiger Stimme zu sprechen. Ebenso sind Vertreter der Kirchen als Beobachter und Berater anwesend. Helden, die sich für eine Stadt verdient gemacht haben, und Geweihte mit hohem Ansehen in ihrer Kirche können ausgewählt werden, dem Reichskongress beizuwohnen. Natürlich ist es ebenso möglich, dass die

Helden Teil der horasischen Gesandtschaft sind, von einem anderen Reich (etwa Aranien oder dem Kalifat) als Beobachter geschickt werden oder sich im Gefolge eines befreundeten Adligen befinden.

Der Reichskongress gibt Ihnen die Möglichkeit, viele hochrangige Meisterpersonen am Spieltisch erfahrbar zu machen. Bei der großen Menge an Figuren sollten Sie sich jedoch auf einen kleinen Kreis konzentrieren, der für Ihre Abenteuerhandlung wichtig ist – der Rest bildet ebenso wie die Beratungen um den Weißensteiner Schluss die Kulisse. Es ist allerdings sehr gut möglich, dass die Helden Aufmerksamkeit erregen, die für ein Folgeabenteuer von Bedeutung sind – etwa, weil sie sich einen bedeutenden Feind machen oder eine Meisterperson an sie herantritt und auf ihre Fähigkeiten zugreifen möchte.

Nachfolgend finden Sie ein paar Szenarienskizzen, welche Abenteuer vor dem Hintergrund des Reichskongress möglich sind:

◆ Bereits im **Aventurischen Boten 139** finden Sie Hintergrundinformationen zu der Flucht Romin Galahans. Die Helden können ihm im Auftrag Rondrigan Paligans nachsetzen und in Ketten nach Weißenstein bringen. Auf der Pfalz wird er schließlich vor den Adligen beider Reiche hingerichtet.

◆ Der Sturm, der zu Beginn des Kongresses über dem Windhag tobt, ist nicht natürlichen Ursprungs. Als Ursache können Sie auf das Sternchenmysterium um Drakhards Grab in **Am Großen Fluss** auf Seite 201 zurückgreifen: Der Sturmdämon, den der Geisterschmied Draxhard in seinen Körper gebunden hatte, konnte einen Teil seiner Fesseln sprengen. Die Helden müssen nun den Bann erneuern (etwa mit Hilfe des Geoden Greifax Windmeister oder der Schamanin Uschuunä die Scharfzahnige) oder den Achtgehörnten endgültig bannen.

◆ Ein Abenteuer kann man um Argiope Paligan, die Hofkammerin des reisenden Kaiserhofes (**Herz des Reiches 169**), konstruieren. Sie wird eines Morgens (kurz vor Beginn des Kongresses) reglos in ihrem wild zerwühlten Bett aufgefunden. Sofort vermuten die Bediensteten, dass sie vergiftet wurde. Tatsächlich jedoch ist Argiope nicht vergiftet worden, sondern einem kulturellen Missverständnis erlegen. Sie mag Fisch in allen Formen, und neben der Feuerzunge, deren giftige Galle schon so manchen dahingerafft hat, liebt Argiope (wie viele Alanfaner Granden) gegrillte Muräne. Nach der Aufregung, die die Vorbereitung eines Reichskongresses für die Hofkammerin bedeutet, hat sie sich ein Gelage organisieren lassen, bei dem sie zu entspannen hoffte. Allerdings haben die Windhager Fischer, denen sie Muränen beschrieb, leider Blindfische herbeigeschafft. Argiope erliegt deren Gift (**ZooBotanica 139**, zuckende Wahnvorstellungen, danach Koma). Um die Sache für Rohajas Hofmagus, den fähigen Alchimisten Magister Melwyn zu verkomplizieren – denn für den versierten Zauberer wäre die Neutralisierung des Giftes sonst nur eine Fingerübung –, hat sich die Wirkung des Giftes (und auch seine Gefährlichkeit) aber durch einem unwissentlichen Frevel erhöht. Denn einer der Blindfische, die auf Argiopes Teller landete, war der Lieblingsfisch des Wassergeistes Thawalyr, der aus Zorn Argiope verfluchte. Melwyn und Rondrigan beauftragen die Helden, die vier märchenhaften Aufgaben zu lösen, die Thawalyr gestellt hat, um die Kammerin aus seinem Bann zu entlassen: Sie müssen ein Ton aus einem Wind-

kanal im Berg Sturmhorn einfangen (wozu sie eine alte Muschel benötigen, die der Geode Greifax hütet und nur ungerne hergibt), den Geisteratem der letzten Harpener Verteidiger gegen die bosparanische Legion während der Dunklen Zeiten sammeln (deren ruhelose Seelen in der Senebfeste umgehen und die den Helden den Atem einhauchen, wenn diese ihnen in der letzten Schlacht beistehen, die sie Nacht für Nacht erleben), eine Locke vom Mündel des Königs herbeischaffen (eine Tsatuaria-Priesterin aus den Dunklen Zeiten und Zögling des mystischen Königs vom Windehag, die in einem Kokon aus Eidechsenhaut an der Phecadi-Quelle über eine asfalothische Kreatur wacht) sowie den Ort des vergessenen Thawalyr-Heiligtums befinden (über den sich nun bei Kaltstetten ein Efferd-Kloster erhebt).

◆ Die Kaiserinwitwe Alara Paligan lässt durch angeheuerte Schergen eines der Kroninsignien (jedoch nicht die Raulskrone oder das Schwert Alveranstreue) stehlen, um es ihrem Enkel am 7. Praios (dem Tag seiner Auferstehung) zum Geschenk zu machen. Doch ihre Agenten treiben ein falsches Spiel, denn sie gehören zu einem Stierkult, der es nach Khezara schaffen will. Alara entsendet eine weitere Gruppe, dieses Mal die Hand Borons (auf die sie vorher nicht zurückgriff, um nicht direkt auf sich zu lenken). Im Ringen um den Gegenstand geht dieser verloren – und landet bei den Helden, denen nun beide Gruppen nachsetzen. Letztlich sollte das Insignium sicher nach Weißenstein gelangen und die Verwicklung Alaras nicht allzu offenbar werden. Da sie kurz darauf unter Arrest gestellt wird (**AB 139**), hat sie ohnehin andere Sorgen.

◆ Der alte Herzensbrecher Cusimo Garlischgrötz langweilt sich auf der abgelegenen Kaiserpfalz. Dies ist für den lebenslustigen Herzog und Markgrafen kaum zu ertragen, allerdings ist es nicht so einfach, im Windhager Hinterland, unter spießigen Mittelreichern und mit Gemahlin und derer Familie im Nacken, das ersehnte Vergnügen zu finden. Die Helden können zu Kumpanen des Herzogs werden, der inkognito unterwegs ist, oder müssen ihn aus einer brenzligen Situation retten. Sie können aber auch im Auftrag seiner jungen Gemahlin Heldora Grimberta vom Großen Fluss agieren, die sehr darauf bedacht ist, dass Cusimo sie nicht blamiert.

Björn Berghausen, Michael Masberg & DSR

Das Orga-Team dankt ganz herzlich allen Spielleiterin und Teilnehmern der Bilstein 2009, namentlich jenen, die durch ihre Darstellung aventurischer Persönlichkeiten das Spiel belebt und die Handlung vorangetrieben haben:

Frank Wilco Bartels, Kolja Behrens, Björn Berghausen (ihm auch für den Wortlaut des Weißensteiner Schlusses), Stephanie Danne, Lena Falkenhagen, Andree Hachmann, Peter Hitzke, Lisa Köper, Melanie Lippel, Daniel Maximini, Kirstin Melchinger, Alexandra Reichenbach, Niklas Reinke, Jan Rodewald, Kai Rohlinger, Stephan Schulze, Wolfgang Wagner und Volker Weinzheimer.

Die Bilstein wurde organisiert von Heiko Brendel, Uta Enners, Tina Hagner, Stefan Küppers, Michael Masberg, Daniel Simon Richter und Thomas Römer. Mit Dank für Support, Beratung und Feinabstimmung an Frank Bartels, Björn Berghausen, Marcus Buss, Andree Hachmann, Niklas Reinke und Mark Wachholz.

DIE TAIFAS DER SÜDPFORTE

EINE SPIELHILFE ZUM ALMADANISCHEN YAQUIRBRUCH

VON DANIEL MAXIMIPI

In der Grafschaft Südpforte, die wie der Landstrich zwischen Bomed und Unterfels zu den Taifas (tul. 'Schar, Partei') zählt, sind die Verhältnisse noch lange nicht so chaotisch wie in der Wildermark, dennoch haben die alten Grenzen an Bedeutung verloren – in geographischer wie kultureller Hinsicht. Im Volk vermischen sich horasische, almadanische und novadische Einflüsse, so dass eine lebendige und von gegenseitiger Toleranz geprägte Kultur entsteht.

Die Südpforte wird von den Entwicklungen, die Almada in der nächsten Zeit betreffen werden (siehe die Spielhilfe **Das Erwachen des Stiers** in dieser Ausgabe ab Seite 5), ausgenommen sein.

UNTERFELS – IM SCHUTZ DER STADT

Ein hervorragendes Beispiel ist der Ort Unterfels. Die wehrhafte Stadt am Urasmund hat sich während der Wirren der letzten Jahre zu einem Anlaufpunkte für allerlei Mercenarios entwickelt. Ständig passieren Händler, Reisende und Pilger die Stadt und sind auf der Suche nach einem starken Schwertarm zum Schutz auf ihren Reisen.

Und auch wenn die Stadt selbst, in der intrigante adlige, goldgierige Söldner und aufstrebende Patrizier um die Macht ringen, nie zur Ruhe kommt, ist sie doch ein Hort des Friedens inmitten der umkämpften Taifas geworden.

Unterfels wird von den offiziellen Entwicklungen weitgehend ausgenommen sein und kann für das Spiel Ihrer Runde genutzt werden. Den Helden kann eine Taverne wie das Haus *Rememberanca Punin* zum Ausgangspunkt für allerlei Aufträge im Rahmen einer Taifas-Kampagne werden.

Im Internet finden Sie unter www.liebliches-feld.net/wiki eine ausführliche Beschreibung von Unterfels mitsamt Stadtplan.

DIE VIELSEITIGKEIT DER TAIFAS

Der sich stets wandelnde Yaquirbruch bietet sich für eine länger ausgelegte Kampagne mit vielen Freiheiten an, ähnlich wie in der Wildermark, nur mit einem deutlich weniger düsteren Setting. Auch in den Taifas ist es den Helden möglich, zu Herren von eigenen Gnaden zu werden, sogenannte Taifados, die für Ruhm, Reichtum, Ansehen und Gerechtigkeit streiten. Nicht die Herkunft und oft nicht einmal mehr der Stand geben den Ausschlag. Es zählen allein Persönlichkeit und Taten.

In diesem Landstrich herrscht eine besondere Toleranz und Rücksicht. Man vermeidet aufreibende Schlachten und Feldzüge, die Kämpfe sollen möglichst verlustarm verlaufen. So sind entscheidende Duelle unter den Augen der Götter ebenso wenig eine Seltenheit wie die Einladung zum Disput auf neutralem Boden (meist in den Städten, die dadurch noch mehr an Bedeutung gewinnen). In diesem Geflecht können sich die Helden verdient machen – sei es im Gefolge eines Taifado wie Gräfin Shahane al'Kasim (**Herz des Reiches 184**) oder Statthalter Horasio della Pena, bei Belagerungen, als Unterhändler für Friedensabkommen und Allianzen oder

bei Heldentaten aus eigener Kraft. Eines Tages wird die Südpforte wieder zur Ordnung kommen. Bis dahin kann ein Held Vorbild für Notleidende und Hilfsbedürftige sein, aber auch als Schurke, Opportunist und Profiteur agieren – jedoch immer mit der gewissen Note Stil, wie es sich eben für einen Taifado geziemt.

Eine ausführliche Beschreibung der Machthaber und Parteien sowie einen Ausblick auf die zukünftige Entwicklung finden Sie in der Regionalspielhilfe **Reich des Horas**.

IM WILDEN LAND – SZENARIEN IN DER SÜDPFORTE

◆ Im almadanischen Dâl ringen gleich drei Mächtegruppe um die Herrschaft. Dâl ist einer der wichtigen Yaquirhäfen, die Kriegsherren mit allerlei Lebensnotwendigem versorgen können. Für die Dörfler ist der Zustand ein Dilemma, denn wem immer die Bewohner des kleinen Städtchens helfen, es folgt die Rache seines Rivalen.

Helden können dem Volk zwischen novadischen Reitern, Horasio della Penas Mercenarios und den Soldaten der Culminger Liga beistehen – oder selbst zum Sündenbock werden.

◆ Auf dem Land spricht man ängstlich von der Cañocacha, der 'Herrin der Dürre', dem Volksmund nach eine auf einem Knochenthrone sitzende Schreckgestalt, die Wälder und Erntefelder mit Feuersbrünsten verheert. Ob die Cañocacha nun das Werk von Kriminellen oder einfach nur Unvorsichtigen ist oder ob dahinter wirklich eine 500 Jahre alte Legende verbirgt, die wieder zum Leben erwacht wurde, bleibt Ihnen als Meister selbst überlassen. Für die Helden kann das Erleben eines Waldbrandes, das in Todesnot fliehende Wild und die Hilflosigkeit angesichts der alles verschlingenden Elementargewalt zu einer ganz speziellen Erfahrung werden.

◆ Eine ungewöhnliche Parteiung stellen die Rotpelze unter der Schamanin Knuudze dar. Sie können einen überraschenden Machtfaktor darstellen, ebenso könnten sich Goblin-Helden an den Plünderzügen beteiligen. Auch wenn es ihnen sicher an Kompetenz fehlen wird, haben die Rotpelze im südlichen Eisenwald und an der Eisenstraße ausreichend Freiheiten für die ein oder andere Schandtät.

◆ In der Not werden die Bewohner der Taifasregionen erfindetisch. So suchen einige ihr Heil unter dem Schutz von Familienverbänden der Zahoris. Diese haben ihre eigenen Mittel und Wege, dem Volk etwas Brot zukommen zu lassen.

Für Helden bietet es sich ebenfalls an, sich unter das fahrende Volk zu begeben – sollte sie den Zorn eines lokalen Machthabers auf sich gezogen haben – oder sich dieser Kontakte zu bedienen, um einen geizigen Landesherrn um den Inhalt seiner Kornkammer zu erleichtern. Jedoch gibt es unter den hitzköpfigen Zahoris etliche Fehden, und man findet sich nur allzu schnell in einer Massenprügelei oder gar einer Messerstecherei zweier verfeindeter Sippen wieder.

... DAMIT DIE GEISTER FINDEN RUH!

Ein Botenszenario für uperfahrepe Helden von İra Bagusat, Tilo Hörter und Silke Martenka

Mit Дарқан Vli und all die Testspieler, die ihren Teil an dem Szenario haben.
Abenteuer wachsen mit ihren Spielern.

DEM MEISTER ZUM GELEIT

SPIELMATERIAL

Dieses Abenteuer basiert auf dem Szenario **Ish-ággárr** aus dem **Aventurischen Boten 50**, das im Jahr 1015 BF (22 Hal) im seinerzeit noch dörflichen Perainefurten angesiedelt ist. Einen Überblick bietet das Handout 2 am Ende des Szenarios mit den erforderlichen Informationen über die damaligen Geschehnisse. Seitens des Meisters ist einiges an Vorbereitung erforderlich, hierfür seien die Anmerkungen in **Patrizier** und **Diebesbanden** sowie **Schild 89 – 95** (Tobrien) und **Schild 100 – 102** (Perainefurten) ans Herz gelegt.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Die Helden liefern eine Depesche beim Hauptmann der Wolfengarde Haldoran von Friggenhaupt in Perainefurten ab. Dort hören sie von einer mysteriösen Einbruchserie und einem damit im Zusammenhang stehenden Mord. Der mutmaßliche Täter, Tistan Huisdorn, Eiserner Wolf in der Wolfengarde, beging im Kerker Selbstmord, was allseits als Schuldeingeständnis gewertet wird. Aufgabe der Helden ist es, die wahren Hintergründe aufzuklären und den Schuldigen zu stellen, der seinerseits die Helden nach Möglichkeit genau daran zu hindern sucht. Während der Untersuchungen lernen die Helden den Sohn des Toten Feridan Huisdorn und dessen Tante Lisse Stoppelkern näher kennen. Weitere Nachforschungen führen die Helden auch ins Skriptorium des Peraineklosters, wo sie auf die Aufzeichnungen um einen Bergkristall stoßen. Auch eine zurückgebliebene 'Kindfrau' namens Sandrael Staberholz kann ebenfalls interessante Hinweise geben. Letztendlich kommen die Helden dem Magier Fiburn Ehrwald auf die Schliche. Er hat mittlerweile vier von sieben Bergkristallsplittern an sich gebracht. Als er bemerkt, wie dicht ihm die Helden auf den Fersen sind, entschließt er sich, die restlichen Splitter auch noch zu beschaffen und die Helden von der Entdeckung der Wahrheit abzubringen.

HINTERGRUND

Es war in den Jahren vor der dritten Dämonenschlacht. Der Absolvent der Akademie der Verformungen zu Lowangen Magier Fiburn Erwald und der Schwertgeselle Tistan Huisdorn zogen gemeinsam ins Abenteuer. Ihre Freundschaft zerbrach, als sie das Schicksal in das damals noch beschauliche Perainefurten führte und sich beide in dieselbe Frau verliebten. Perdia Stoppelkern entschied sich für Tistan. In seinem Stolz gekränkt und von Eifersucht zerfressen, verließ Fiburn das Dorf. Das Glück war Perdia und Tistan nicht lange hold. Die junge Frau erlag den Folgen der schweren Geburt.

Tistan blieb mit seinem Sohn Feridan in Perainefurten. Im Laufe der Jahre verdiente er sich durch seinen Mut und seine Treue den Rang eines Eisernen Wolfes in der herzoglichen Leibgarde.

Etliche Jahre später: Aus dem Dörfchen ist eine Grenzfestung geworden. Fiburn Erwald wird dem Stab des Hofmagus Thiomar Tiolec zugewiesen und erfährt dort vom Tod Perdias. Er gibt dem ehemaligen Freund die Schuld am Tod der Geliebten und erliegt den Einflüsterungen Blakharaz'. Die Gelegenheit zur Rache scheint gekommen, als er von einem Bergkristall erfährt, der bereits dem Druiden Radulf zur Vergeltung verhalf. Fiburn begibt sich auf die Suche nach den Splittern, die die Kindfrau Sandrael Staberholz in den Kellern der einstigen Verschwörer versteckt hat. Sobald Fiburn alle Splitter zusammen hat, will er den Dämon Ish-ággárr zu seinen Zwecken beschwören. So soll Tistan die gerechte Strafe als Mörder Perdias ereilen.



Doch es kommt anders: Zufällig wird Tistan Zeuge von einem der Einbrüche Fiburns. Nach einem kurzen Handgemenge – bei dem Tistan ein Knopf von der Uniform gerissen wird – erkennen sie einander wieder. Im Andenken an ihre Freundschaft lässt Tistan Fiburn unbehelligt ziehen, nimmt ihm aber das Versprechen ab, sein Verhalten später zu erklären. Nun ist Fiburn gezwungen zu handeln. Er spielt Tistan eine Nachricht zu

einem Treffen zu, das niemals stattfindet. Während Tistan auf den Magier wartet, verübt dieser in einem Mantel der Wolfengarde einen weiteren Einbruch, tötet einen Stadtgardisten und hinterlässt den Knopf als Indiz gegen Tistan. Dieser wird noch in der Mordnacht verhaftet. Bevor nähere Untersuchungen stattfinden können, bringt Fiburn Tistan kaltblütig um. Er verschafft sich mittels eines TRANSVERSALIS Zutritt zur Zelle, lähmt Tistan, knüpft ihn mit dessen eigenem Gürtel auf und genießt den Todeskampf des ehemaligen Freundes, als die Wirkung des PARALYSIS nachlässt. Am darauf folgenden Morgen ist es Fiburn, der den Auftrag bekommt, die Leiche zu untersuchen. Er bestätigt, dass keinerlei dämonische Magie dahinter steckt.

Damit ist Fiburns Rache perfekt: Der Mann, der für den Tod seiner geliebten Perdia verantwortlich ist, wurde endlich als Mörder erkannt und ist gestorben. Doch er hat einen hohen Preis für seine Rache bezahlt: Ohne es zu wissen, ist er zu einem Verblendeten (siehe dazu auch den Beitrag **Die Wege des Schwarzen Mannes**, auf Seite 29 dieses Heftes) geworden.

DAS ABENTEUER BEGİNNT

Bauftragen Sie Ihre Heldengruppe durch einen beliebigen NSC, eine Depesche nach Perainefurten zum Hauptmann der Wolfen-

garde, Haldoran von Friggenhaupt, zu bringen und auf Antwort zu warten. Gestalten Sie die Anreise so einfach oder schwierig, wie es Ihnen und Ihrer Gruppe entspricht.

Befindet sich ein Magiebegabter unter den Helden, muss er sich einer Untersuchung auf dämonische Male unterziehen. Diese wird durch die Praiosgeweihte Ludmilla Ilmenhaupt (harsch, hochmütig, inquisitionserfahren) und den Magier Fiburn Ehrwald (freundlich, möglichst hilfsbereit) im Turm von Magister Thiomar Thiolec (1) durchgeführt. Stellen Sie hier die Geweihte in den Vordergrund und lassen sie den Helden schwitzen, desto eher wird er Fiburn als eine positive Figur wahrnehmen.

Hauptmann Haldoran von Friggenhaupt treffen die Helden in der Garnison der Wolfengarde (2) an. Nachdem die Nachricht überreicht wurde, bittet er die Helden, einige Tage in der Stadt zu bleiben, um ein Antwortschreiben entgegenzunehmen. Sollten die Helden sich nach einem passablen Gasthaus erkundigen, empfiehlt er ihnen das *Zum Eilenden Händler* (3).

STADTGESPRÄCH

Am selben Abend hören die Helden die Gerüchte um eine mysteriöse Einbruchsserie, die ein unerwartetes und jähes Ende fand. Der Täter, Tistan Huisdorn, Angehöriger der Wolfengarde mit dem Rang Eiserner Wolf, wurde letzte Nacht als Tatverdächtiger gefasst, nachdem er ins Ordenshaus des ODL eingedrungen war und einen Mord begangen hatte. Noch in der Nacht hat Tistan das schlechte Gewissen übermannt. Er hat sich im Kerker erhängt.

DER AUFTRAG

Am nächsten Tag werden die Helden Zeugen, wie Feridan Huisdorn von den Dorfkindern gehänselt wird. Er wird mit Dreck beschmissen und ausgelacht. Sprüche wie "Von wegen, dein toller Vater! Ein Dieb und Mörder war er!" und "Hau bloß ab, du willst uns doch auch nur beklaulen." lassen die Wut Feridans überkochen – eine Prügelei entsteht.

Überlassen Sie es den Helden, ob sie eingreifen oder nicht. Irgendwann spricht Feridan die Helden an: "Bitte, bitte edle Herren/Damen, Ihr müsst mir helfen! Ich habe gesehen, dass Ihr Gestern bei Hauptmann von Friggenhaupt wart, und die Wache will mich nicht zu ihm durchlassen. Mein Vater ist unschuldig! Er hat die Einbrüche und den Mord nicht begangen. Ich kann es beweisen, aber niemand hier glaubt mir"

Feridan Huisdorn ist der Sohn Tistan Huisdorns. Der Junge ist zehn Jahre, hat kurze, strohblonde Haare und Sommersprossen. Er glaubt fest an die Unschuld seines Vaters. Er fühlt sich schuldig an dessen Tod, da er den verlorenen Knopf nicht sofort beim Zeugmeister besorgt hat, wie es ihm aufgetragen war. Wenn es ihm irgendwie möglich ist, schließt er sich den Helden bei ihren Ermittlungen an – oder wird sie zumindest nicht lange aus den Augen lassen.

Machen Sie die abgrundtiefe Verzweiflung Feridans klar. Seine gesamte Welt ist zusammengebrochen: Er ist zur Waise geworden und das Ansehen seines Vaters ist besudelt. Er hat nicht einmal Mitleid von den Perainefürtern zu erwarten. Spätestens jetzt sollten sich die Helden des Jungen annehmen.

Feridan berichtet, dass der Knopf, den man am Tatort fand (und der tatsächlich zu dem Mantel des Vaters gehört), schon am Tag vor dem Einbruch fehlte. Feridan hatte von seinem Vater den Auftrag erhalten, einen neuen Knopf beim Zeugmeister der Wolfengarde zu besorgen. Niedergeschlagen senkt Feridan den Blick und murmelt kaum hörbar: "Das habe ich aber vergessen."

Mit Hilfe der Helden lässt man Feridan zum Hauptmann vor. Dieser hört sich die Aussage des Jungen an und wendet sich dann an die Helden. "Das ist eine seltsame Geschichte. Ein Selbstmord passt nicht zu einem Eisernen Wolf und auch nicht zu Huisdorn, wie ich ihn kannte. Leider erlauben dringliche Angelegenheiten keinen Aufschub. Ich kann niemanden meiner Leute mit der Angelegenheit betrauen; würdet Ihr Euch der Sache annehmen?"

Da die Helden sowieso auf das Antwortschreiben warten, sollten sie der Bitte des Hauptmannes nachkommen und sich um Aufklärung bemühen. Im Hinausgehen merkt von Friggenhaupt noch an: "Wendet Euch mit Fragen an Hauptfrau Stoppelkern von der Stadtwache. Sie war mit der Aufklärung der Diebstähle betraut." Fragen die Helden nach einer Belohnung, wird der Hauptmann auf die Situation der Stadt verweisen.

AUF DER SUCHE NACH DER WAHRHEIT

Um Licht in das Dunkel der Einbruchsserie zu bringen, haben die Helden verschiedenste Ansatzmöglichkeiten.

HAUPTFRAU DER STADTWACHE LISSE STOPPELKERN

Bei der Stadtwache, die im Gebäude der Wolfengarde mit untergebracht ist, erfahren die Helden, dass Lisse dienstfrei hat. Sie erscheine aber sicher am morgigen Tag zur achten Stunde zu Dienst. Als Wohnsitz gibt der Gardist die Herberge *Zum eilenden Händler* (3) an, die sich seit jeher im Familienbesitz der Stoppelkerns befindet.

Die geradlinige Hauptfrau hat schulterlange, mittelblonde Haare und wirkt trotz ihrer etwa 30 Jahre manchmal noch ungestüm. Es ist spürbar, dass sie die Charaktere um ihr Heldendasein beneidet. Sie hat als 11-jähriges Mädchen die Ereignisse um den Kristall hautnah miterlebt und weiß dementsprechend, wer damals an der Verschwörung beteiligt war und in welchen Häusern sie wohnten. Allerdings ist ihr der Zusammenhang zunächst nicht bewusst. Somit gibt sie diese Informationen erst auf Nachfrage heraus..

Lisse ist hin- und hergerissen zwischen der Zuneigung zu ihrem Schwager und der erdrückenden Beweislast gegen ihn. Die Trauer um Tistan ist ihr deutlich anzusehen.

WAS LISSE WEIß

Allgemeines:

- ◆ Tistan war in den letzten Tagen grüblerisch, sonst sprach er mit ihr über Dinge, die ihn bewegten.
- ◆ Lisse ist die jüngere Schwester von Tistans verstorbener Frau Perdia.

Über den Mord und die Einbrüche:

- ◆ Ermordet wurde der Stadtgardist Praiobur Werthag. Er wurde mit durchgeschnittener Kehle vor dem Haus des ODL (4) gefunden. Neben ihm fand man einen abgerissenen Knopf. Wahrscheinlich war der Gardist gerade in dem Augenblick auf seinem Wachgang hinzugekommen, als der Einbrecher (Lisse spricht tatsächlich nur in Umschreibungen und nennt Tistans Namen nie im direkten Tatzusammenhang) das Haus verließ. Werthags Kollege Ulrik Erlenseer konnte nur noch einen Flüchtenden in einem Mantel der Wolfengarde erkennen. Als einige Stadtgardisten zur Klärung zum Quartier der Wolfengarde eilten, lief ihnen Tistan in die Arme, der mitten in der Nacht unterwegs war, ohne Wache zu haben. Einer der Stadtwachen sah, dass an seinem Wams ein Knopf fehlte. Auf Nachfrage weigerte er sich zu sagen, wo er gewesen war. Daraufhin wurde er in Gewahrsam genommen. Am

nächsten Morgen hing er tot in seiner Zelle; erhängt mit seinem eigenen Gürtel.

◆ Der Einbruch ins Haus des ODL (4) fand vorletzter Nacht statt. Wie bei allen bisherigen Einbrüchen wurde offensichtlich nichts gestohlen, nur im Keller wurden Weinregale verschoben.

◆ Ein Magier aus Magister Tiolecs Stab untersuchte den Toten und die Zelle in der Garnison. Er fand nichts Außergewöhnliches. Der Tote liegt im Borontempel und soll neben seiner Frau beerdigt werden. Die Wachen haben den Selbstmord erst am Morgen bemerkt.

◆ Vor drei Nächten wurde im Haus der Welzelins (5) eingebrochen

◆ Vor vier Nächten ereignete sich der Einbruch bei den Treublatts (6)

◆ Vor fünf Nächten drang jemand bei Lowangers (7) ein.

◆ Bei den Einbrüchen wurde von keinem der Bewohner ein Verlust gemeldet, selbst Lebensmittel blieben unangetastet. Dagegen wurden in jedem Haus im Keller Möbel verschoben und Mauerwerk herausgebrochen.

◆ Nach Gemeinsamkeiten der Orte oder Familien der Einbrüche befragt, kann Lisse (zunächst) nichts Nennenswertes beisteuern. Die Häuser befinden sich unterschiedlich lange im Besitz der jetzigen Bewohner. Einzig Familie Treublatt lebt schon seit mehreren Generationen hier.

Nach weiterem nachfragen:

◆ Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen im Peraine-Kloster zu recherchieren, rät Lisse ihnen sich dort noch Informationen zu holen.

◆ Lisse weiß, dass Fiburn und Tistan seinerzeit gemeinsam nach Perainefurten kamen, hält dies aber zurzeit nicht für erwähnenswert.

◆ Lisse hat die Ereignisse um 1015 BF selbst als Kind miterlebt. Sie weiß dementsprechend, wer damals an der Verschwörung beteiligt war und in welchen Häusern sie wohnten.

◆ Lisse weiß um den Hintergrund der Kindfrau (siehe dort).

QUARTIER DES EISERNEP WOLFS TISTAN HUISDORN

Sollten die Helden Feridan fortgeschickt haben, ist er hier anzutreffen. Beschreiben Sie das Quartier des Wolfengardisten als zweckmäßig und ordentlich aber dennoch gemütlich. Dort finden die Helden das Tagebuch Huisdorns. Es ist akribisch genau geführt. Auffällig ist aber, dass die Berichte der letzten zwei Tage oberflächlich und nur grob umrissen sind. Im Buch befindet sich außerdem – hinten zwischen die Seiten gelegt – ein Zettel:

Du sollst deine Antwort bekommen. Treffen zur Mitte der Nacht auf dem Boronsanger. Du kennst den Ort.

AN DEN TATORTEN

Das einzige, was die Helden außer dem bereits Beschriebenen (s. Lisse) hier in den herausgebrochenen Mauerstücken entdecken

können, ist das Zeichen der Kindfrau. Sozusagen als Siegel malte Sandrael auf die Verstecke der Splitter ein symbolisches geschlossenes Auge – damit die Geister finden Ruh' ...



ZEUGE ULRIK ERLENSEER, STADTGARDIST

Viel weiß er nicht zu berichten. Es war eine ruhige Wache, bis zu dem Moment, als Ulrik vom Austreten zurückkam. Praiodan lag röchelnd am Boden, während eine Gestalt im Mantel der Wolfengarde davonrannte. Kurz sah Ulrik nach seinem Kollegen, doch hier kam alle Hilfe zu spät. Er alarmierte dann seine Kollegen. Bei näherer Untersuchung des Tatorts wurde der Knopf sichergestellt.

FIBURN EHRWALD, DER UNTERSUCHENDE MAGIER

Zur Untersuchung der Leiche:

◆ Es zählt generell zu den Aufgaben von Tiolecs Stab, alle Besonderlichkeiten auf Anzeichen dämonischen Wirkens zu untersuchen. Die Nähe des Feindes gebietet äußerste Vorsicht.

◆ Die Vermutung lag nahe, dass die Einbrüche und der Mord unter dämonischem Einfluss verübt wurden.

◆ Fiburn wurde am Morgen nach Tistans Verhaftung durch einen Stadtgardisten gerufen. Er fand den Wolfengardisten erhängt vor. Dazu hatte dieser seinen eigenen Gürtel benutzt. Seine Handgelenke wiesen keine Fesselspuren auf. Ein umgestürzter Schemel befand sich zu den Füßen des Toten. Die Gardisten bestätigten, dass die Zellentür ordnungsgemäß von außen verriegelt gewesen war. Der Tod muss in den frühen Morgenstunden eingetreten sein.

◆ "Ich konnte keinerlei Spuren fremder Magie feststellen."

BEGEGNUNG MIT DER KINDFRAU

Einst war sie Sandrael Staberholz, die Tochter des verbrannten Müllers Gertwin Staberholz. Seit jener Nacht ist ihr Geist verwirrt. Ab und an verschwindet sie aus Perainefurten, sogar manchmal ein oder zwei Monate. Aus ihr ist kein vernünftiger Satz herauszubekommen, außer ihrem Reim. Auch Zauber helfen hier nicht.

Als ihre Familie fortzog, hat man sie einfach zurückgelassen. Seit her haust Sandrael bei den Mühlenruinen. Dort soll es spuken.

Sie hat auf der Insel die sieben Splitter des Kristalls gefunden. In der Hoffnung, so ihre Alpträume zu beruhigen, versteckte sie die Splitter in den Häusern der Verschwörer und versiegelte diese mit dem Symbol des geschlossenen Auges.

Den letzten Splitter trägt sie stets bei sich. Die ständige Wiederholung des Reims hat für sie den Charakter eines Bannspruchs. Damit erweckte sie aber die Aufmerksamkeit Fiburns.

Wann immer Sie es für passend halten, arrangieren Sie die nachfolgende Begegnung mit der Kindfrau.

Eine Frau hastet hinter ein paar Kindern her, die schreiend vor ihr davonlaufen. Die etwa 30-jährige bewegt sich ungelentk und wirkt verwahrlost. Sie stoppt abrupt ab, als sie die Helden wahrnimmt und starrt zu ihnen hinüber. Ihre Züge wirken seltsam verschoben und dümmlich.

Wenn Feridan die Helden begleitet, flüstert er: "Das ist die Kindfrau. Die ist verrückt. Sie wohnt in einem Keller, drüben, unter der Mühle."

Plötzlich ändert sich ihr Verhalten abrupt. Sie deutet mit der rechten Hand auf einen der Helden, während ihre andere Hand sich

SZENARIO

um ein Beutelchen an ihrem Hals krallt. Mit hoher, schriller Stimme ruft sie ihren Bannspruch:

“Die Splitter halt ich nicht beisammen
der erste sühnt den Tod in Flammen

Elgor traf am Kopf der Ziegel;
Der zweite schläft mit meinem Siegel

Der dritte schläft im Geisterhaus -
Den holt dort keiner mehr heraus.

Der vierte schläft im Haus von dem,
Der nach dem Tod noch musste gehn.

Den Splitter fünf hab ich vergeben
An die, die rannte um ihr Leben.

Auch wenn ihr Name and’res sagte,
beim sechsten bleiben sie nicht wagte

Den letzten trage ich am Herzen
Bringt er auch Trauer mir und Schmerzen.

So machte ich die Augen zu
Damit die Geister finden Ruh’.”

Der Rätselspruch endet nach in undeutlichem Gebrabbel und halb hüpfend halb rennend entfernt sich die Irre.

Mit diesem Rätsel hat Sandrael den Helden indirekt die Aufbewahrungsorte der Kristallsplitter verraten, der letzte Vers erklärt das Symbol des geschlossenen Auges.

Versuchen die Helden, mit der Frau ins Gespräch zu kommen, brabbelt sie Unverständliches und bemüht sich, wegzukommen. Sollten die Helden an ihren Beutel wollen, beginnt sie hysterisch zu zetern und zu schreien. Passanten kommen der Verrückten zu

Hilfe. Sollten die Helden den Beutel trotzdem gewaltsam an sich bringen und nachschauen, entdecken sie im Innern einen Kristallsplitter.

UNTERLAGEN IM PERAINE-KLOSTER

Wenn die Helden nach einem der Verschwörer suchen oder andere passende Fragen stellen, kann ihnen Schwester Perlissia, die Äbtissin des Klosters, (Schild 102) eine Abschrift aus den Annalen des Klosters überlassen, siehe Anhang 1.

Im Kloster werden auch die alten Aufzeichnungen über Grund und Boden aufbewahrt, so dass sich Rückschlüsse auf die übrigen Aufbewahrungsorte der Splitter ziehen lassen.

WIE ES WEITERGEHT

Wenn Fiburn bemerkt, dass ihm die Helden auf der Spur sind, setzt er eine Truppe Schläger auf sie an, die er über einige Mittelsmänner aus Flüchtlingen aus Traviar Ring rekrutiert. Die Angreifer wissen nichts über ihren letztlichen Auftraggeber. Passen Sie die Schlagkraft der Gegner ihrer Heldengruppe an. Eine direkte Konfrontation wird Fiburn vermeiden.

Er selbst bemüht sich darum, möglichst schnell und unauffällig in den Besitz der letzten Splitter zu kommen, um Ish-ággarr doch noch zu beschwören. Zunächst dringt er ins Haus der Fröndbergs ein und bringt den Splitter an sich. Nun braucht er nur noch die Splitter aus der Mühlenruine und aus Sandraels Beutel. Mit den Splittern will er sich auf Radulfs Insel begeben, um dort den Kristall wieder zusammensetzen.

Ob ihm dies gelingt, bleibt ganz der Kombinationsgabe der Helden und Ihnen als Spielleiter überlassen. Auch ein auf frischer Tat ertappter Magier mag ein ernstzunehmender Endgegner sein.

EPILOG

Bei Lisse und Feridan haben die Helden wirklich etwas gut. Die beiden sind mehr als erleichtert, dass Tistan nicht der wahre Täter ist. Ebenso geht es Hauptmann von Friggenhaupt. Auch der Hofmagus Tiolec wird den Helden seine Dankbarkeit zeigen. Sollten

ÜBERSICHT ÜBER HÄUSER UND EINBRÜCHE

Haus alt	Haus neu	Einbruch	Nr.	Anmerkung
Mühle, abgebrannt	Perainekloster	Noch nicht	9	Die Mühle ist auf den Grundmauern der alten Mühle inzwischen wieder aufgebaut worden. Dort haust Sandrael in einem Kellerloch.
Müller Gertwin Staberholz ist dabei verbrannt.	Familie Rodeberg	Noch nicht	8	Die Rodebergs, ebenfalls Viehzüchter, sind Flüchtlinge aus Mendena.
Schafzüchter & Viehhändler Elgor Wolpert, wurde von einem Dachziegel erschlagen.	Familie Lowanger	Vor fünf Tagen	7	Praiodan Lowanger aus Yslia übernahm sowohl den Wollhandel als auch das Haus.
Wollhändler Sinder Winkelstock wurde durch einen Poltergeist ermordet.	Familie Welzelin	Vor drei Tagen	5	Nachdem das Haus der Fuxhags länger leer stand, wurde es von der aus Ysilia geflohenen Weinhändlerfamilie Welzelin gekauft.
Valpo Fuxhag, Bauer, wurde als Untoter beschworen.	ODL	Vor zwei Tagen	4	Tsala Sieberüb ist die reichste Frau der Stadt, Schwarzhändlerin und misstrauisch. Ihre Tante wurde damals vom Untoten ermordet, das Haus 1020 BF dann an den ODL verkauft.
Tsala Siebenrüb, ist vom Untoten ermordet worden.	Familie Treublatt	Vor vier Tagen	6	Die Treublatts wohnen nicht mehr in ihrem alten Haus, weil dieses 1016 BF nach einem Blitzschlag niederbrannte.
Fritja Treublatt, Bäuerin, ist damals geflohen	Keins	Kein	-	Den letzten Splitter trägt Sandrael bei sich.

Ihre Helden dringend Geld brauchen, könnte dies der Empfänger von von Friggenhaupts Rückdepesche übernehmen. Sofern Fiburn Ehrwald den Endkampf überlebt, wird er der Inquisition übergeben. Feridan wird von seiner Tante und seiner Großmutter aufgezogen, sein weiteres Schicksal mag eine andere Geschichte erzählen, ebenso wie das der Kindfrau. Jeder Held kann sich je nach Erlebnissen und Erfolgen **100 bis 200** Abenteurpunkte gutschreiben sowie drei passende Spezielle Erfahrungen.

ΑΠΗΛΠΓΕ

ΑΠΗΛΠΓ I: ΗΑΠΔΟΥΤ ΑΠΠΑΛΕΠ ΔΕS ΠΕΡΑΙΠΕ-ΚΛΟSΤΕΡS

»Mich ergreift das Grausen, denke ich an die Ereignisse der letzten Tage. Und hätte die Herrin PERaine uns nicht diese wackere Helden-Gruppe gesandt – wer weiß, wie es ausgegangen wäre.

Doch ich sollte der Reihe nach berichten. Die üble Saat wurde vor nun mehr 33 Jahren gepflanzt, als Jilgor Siebenrüb von seiner Wanderschaft nach Perainefurten zurückkehrte. Die Robe des PRAios, die ihn nun zierte, passte gut zu dem sowohl klugen als auch ehrgeizigen Jüngling.

Als eine Seuche unser Dorf heimsuchte, wurde durch Jilgors flammende Worte schnell ein Schuldiger für das Unglück verantwortlich gemacht: Der Druiden Radulf. Angestachelt durch die Reden des Praioten rotteten sich sechs unglückselige Dorfbewohner zusammen und legten Feuer an Radulfs Heim. Frau und Kind des Druiden fanden den Flammentod,

doch Radulf selbst schleppte sich schwer verletzt auf eine kleine Insel und verschrieb sich dem Dämon der Rache.

Keiner außer den sechs Verschwörern wusste von der Angelegenheit. Daher konnte zunächst niemand die mysteriösen Ereignisse erklären, die vor einigen Tagen begannen. Zuerst kam bei einem unerklärlichen Brand der Müller Gertwin Staberholz zu Tode. Danach wurde der Großgrundbesitzer Elgor Wollpert von einem herabfallenden Dachziegel erschlagen. Nur einen Tag später ereilte es den Wollhändler Winkelstock. Durch einen Poltergeist in seinem Haus fand er den Tod, indem er von einem Schrank zermalmt wurde.

Den götterlästerlichen Höhepunkt erreichten die Ereignisse, als Tsala Siebenrüb von einer wandelnden Leiche in BORons Hallen gehetzt wurde. Zu unserem Grausen stellten wir fest, dass es sich bei dem Untoten um den bereits vor mehreren Jahren verstorbenen Valpo Fuxhag handelte, der seinerzeit auch zu den Verschwörern gehörte. Über das Schicksal der sechsten Verschwörerin, Fritja Treublatt, wissen wir nichts, da sie bereits kurz nach der Gräueltat an der Druidenfamilie Perainefurten verlassen hatte.

Wie sich herausstellte, hatte der rachebeseelte Geist Radulfs in einem Bergkristallanhänger überdauert. Diesen hatte eine junge Druidin namens Xindra auf der Insel gefunden und in ihrer Unwissenheit angelegt. Durch den Dämonenpakt war der Geist in der Lage, sich der Kräfte der Druidin zu bedienen und seinen Rachedurst zu stillen. Erst



die Zerstörung des Kristalls befreite Radulfs Geist und endlich konnte dieser Ruhe in BORons Hallen finden.

Über den Verbleib der Splitter ist mir nichts bekannt, obwohl am nächsten Tag danach gesucht wurde.

Möge die Herrin PERaine verhindern, dass jemals wieder unnötig vergossenes Blut ihre Erde befleckt.«

—Aufgezeichnet von Tisla, Hüterin der Saat zu Perainefurten im Boron des Jahres 22 Hal

ANHANG 2: MAGISTER FIBURN EHRWALD

Kurzcharakteristik:

Magister Ehrwald ist Absolvent der grauen Akademie der Verformungen zu Lowangen und einige Zeit als Abenteurer umhergezogen. Er ist 43 Jahre alt, hat braunes Haar und ebensolche Augen, wirkt stets gepflegt und ein wenig distanziert.

In der Stadt hat er einen guten Ruf, gilt als kompetent, freundlich und ein wenig eigenbrötlerisch.

Fiburn wird möglichst lange geheim halten, dass er Tistan näher kannte. Sprechen ihn die Helden später direkt darauf an, wird er anmerken, dass man jemanden nach über zehn Jahren nicht mehr kennen kann.

MU 15 KL 16 IN 15 CH 14 FF 12 GE 13 KO 13 KK 9
LeP 32 AuP 33 AsP 43 MR 7 WS 5 RS 0 BE 0 GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Verhüllte Aura, Wesen der Nacht III, Artefaktgebunden, Glasknochen, Rachsucht (10), Vorurteile (10) gegen Orks und gegen Kämpfer

Wichtige Talente: Stäbe (Magierstab) 14, Dolche (Borndorn) 8, Raufen 11, Schleichen 8, Selbstbeherrschung (Störungen, Wun-

den) 15, Sinnenschärfe 10, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 10, Überreden (Lügen, Einschüchtern) 14, Überreden (Verhör) 10, Kryptographie 12, Magiekunde 12, Alchimie 13

Wichtige Zauber: ADLERAUGE 14, ADLERSCHWINGE (Wiesel) 14, AEOLITUS 10, ANALYS 14, ARMATRUTZ 11, ATTRIBUTO 14, AXCELERATUS 12, BANNBALADIN 14, BLICK AUFS WESEN 12, BLICK IN DIE GEDANKEN 14, BLITZ 12, CLAUDIBUS 10, CORPOFESSO 14, CRYPTOGRAPHO 8, CUSTODOSIGIL 10, FORAMEN 10, FORTIFEX 8, FULMINICTUS 12, GARDIANUM 14, GEDANKENBILDER 12, HELLSICHT TRÜBEN 14, IGNIFAXIUS 10, ODEM 14, PARALYSIS 16, RESPONDAMI 14, SCHLEIER 12, SENSIBAR 14, SOMNIGRAVIS 14, TRANSVERSALIS 15, VISIBILI 13

Wichtige Sonderfertigkeiten: Waffenlos: Hammerfaust, Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte; Blutmagie, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Stabzauber: Apport, Flamme, Hammer, Krafftfokus, Seil, Speicher

Kampfwerte:

Kampfstab:	INI 12+W6	AT 13	PA 15	TP W6+1	DK NS
Borndorn:	INI 12+W6	AT 14	PA 9	TP W6+2	DK H
Raufen:	INI 12+W6	AT 13	PA 14	TP W6(A)	DK H

Kampftaktik: Fiburn wird einen Kampf möglichst vermeiden, schließlich haben die Helden seiner Perdia nichts getan. Selbst zum Ende hin wird er möglichst nicht töten, sondern die Helden umgehen oder unschädlich machen. Da Fiburns Zauberei artefaktgebunden ist, schützt er seinen Stab, in dem außerdem einige Zauber gebunden sind: ARMATRUTZ RS 5, AXCELERATUS mit 12 ZfP*, GARDIANUM (persönlicher Schild, 9 ZfP*, 20 AsP, hält 47 SP ab), FORTIFEX

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTE 140

Winter 1031 BF: Entgegen der allgemeinen Befürchtung kehrt das Schwarze Eis nicht nach Bjaldorn zurück.

Phex 1031 BF: Gräfin Thesia von Ilmenstein drängt Fjadir von Bjaldorn, gemeinsam weiter nach Norden vorzustoßen. Fjadir entschließt sich schließlich, mitzuziehen und die Amtsgeschäfte während seiner Abwesenheit seiner Schwester Liwinja von Bjaldorn zu übergeben.

Ingerimm 1031 BF: Gemeinsam haben Fjadir von Bjaldorn und Thesia von Ilmenstein ein Heer wagemutiger Kämpfer zusammengestellt, um dem sich zurückziehenden Schwarzen Eis zu folgen und endlich nach Paavi vorzudringen. In den folgenden Wochen dringt das Heer nach Norntal und Lettjaskaja vor.

Praios 1032 BF: Das Heer von Fjadir von Bjaldorn und Thesia von Ilmenstein bricht vom befreiten Lettjaskaja weiter nach Norden auf, um Eestiva zu erreichen. Eine letzte Nachricht wird nach Bjaldorn geschickt.

Phex 1032 BF: Der frischgebackene Graf Hagrobald vom Großen Fluss wird Opfer eines Raubritters.

1. bis 22 Ingerimm 1032 BF: Der Reichskongress tagt auf der Pfalz

Weißenstein im Windhag. Zum Abschluss wird der Weißensteiner Schluss gesiegelt.

Ingerimm 1032 BF: Flüchtige Kriegshaufen aus der Warunkei suchen das darpatische Grenzland heim und erschlagen eine Patrouille des Bundes zum Schutze von Heim und Herdfeuer.

Rahja 1032 BF: Der Kronkonvent stimmt dem Yaquir-Moratorium zu.

Rondra 1033 BF: Der alte Nordmärker Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss überwirft sich im Zorn mit seinem Sohn, dem Reichskanzler Hartuwal vom Großen Fluss, dem er Eigenmächtigkeiten und Untreue vorwirft.

Rondra 1033 BF: Gerüchte machen in der Wildermark und dem Mittelreich die Runde, der Schwarzscheml Torxes von Freigeist würde auch wieder außerhalb der Schwarzen Lande Unheil verbreiten.

Rondra 1033 BF: Der Botenschreiber Igan Trappenfeld verschwindet spurlos aus Gareth. Vermutungen gehen um (auch in der Botenredaktion), dass er sich durch die Veröffentlichung der Trappenfeld-Akten eine Menge Feinde gemacht hat.

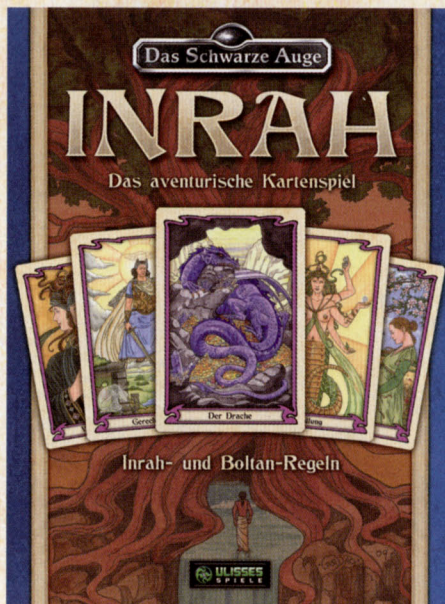
INRAH – DAS AVENTURISCHE KARTENSPIEL

Im April ist es endlich so weit: Nachdem es vor über 15 Jahren im Abenteuer **Staub und Sterne** das erste Mal detaillierter vorgestellt wurde, wird es nun ein 'aventurisches' Inrah-Spiel geben – und wie es sich gehört, einen vollständigen Satz aller 121 Karten, damit damit nicht nur die Söldner dem Boltanspiel frönen können, sondern auch alle Zahori und andere Fahrende eine Grundlage für ihre Wahrsagekunst haben.

Besitzer der 'Personal Edition' von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** können sich schon jetzt von der Qualität der Karten überzeugen: Auch die Ulisses-Ausgabe wird auf diesem schweren Papier gedruckt, das lange Haltbarkeit verspricht. Im Gegensatz zur Radon-/dtp-Ausgabe, die zu großen Teilen auf Concept Art und Charakterstudien für das Computerspiel beruht, wird die Ulisses-Version jedoch komplett mit neu erstellten Motiven der DSA-Graphik-Veteraninnen *Caryad* und *Mia Steingräber* aufwarten, die speziell für dieses Spiel ihren Stil aufeinander angepasst haben.

Der Wunsch des Computerspiele-Publishers nach einem Bonus für die Sonderausgabe von **Am Fluss der Zeit** war es auch, der es möglich machte, die Inrah-Karten herauszugeben – ein Set aus 121 Karten ist aufwendig und teuer in der Herstellung, und nur eine hinreichend große Auflage macht es möglich, das Spiel zu einem Preis zu veröffentlichen, der nicht nur finanzkräftige Sammler anspricht.

Auf der Basis erster Entwürfe, die schon fast zehn Jahre in der Schublade schlummerten, und im Abgleich mit verschiedensten Veröffentlichungen (sowohl DSA-Quellenbände als auch im Internet veröffentlichtes Material von Spielern) ist nun eine 'kongeniale' Edition entstanden,



die nicht nur für Aventurien-Spieler, sondern auch für Spielkartensammler, Wahrsagefreunde und Zocker.

WAS KANN ICH MIT DEM SPIEL MACHEN?

Neben dem unzweifelhaften ästhetischen und Sammlerwert der Karten lässt sich das Inrah-Spiel aber natürlich auch für seine aventurischen Haupt-Zwecke verwenden: als Boltan-Kartensatz und zur Wahrsageerei. Beide Möglichkeiten sind sowohl im Rollenspiel als auch unabhängig davon einsetzbar – ein Abend im Nordstern in Baliho kann mit einem echt ausgespielten Boltan-Turnier aufgelockert werden; statt eines Tarot-Decks können auch Inrah-Karten zur Entscheidungsfindung im 'echten Leben'

herangezogen werden. (Zukunftsdeutung funktioniert aber leider nur in Aventurien.)

»Woher das Inrah stammt, ist ungeklärt, seine erste Erwähnung findet es im Gebiet von Thalusa – und das bereits vor über 500 Jahren. Die Karten stellen eine Verschmelzung vieler Volksmythen dar. So findet man auf den oft farbenprächtigen 49 Karten des sogenannten 'Arkanums' die lokal bekannten Götter, die Wandelsterne und die mit ihnen verbundenen Halbgötter und das Madamal, die Urkräfte Sumu und Los, Symbole von Leben und Tod, Zeichen aus dem täglichen Leben (wie den Sultan/Kaiser, den Bullen oder das Brot) und andere leicht erkennliche Zeichen.

Die 'profanen' Karten unterteilen sich in jeweils 12 Karten der Elemente Eis, Luft, Feuer, Humus, Erz, Wasser. Die Elementarsymbole entsprechen denen der aventurischen Alchimie. Üblicherweise werden die Symbole und die Kartenwerte in folgenden Farben dargestellt: Eis: weiß – Luft: gelb – Feuer: rot – Humus: grün – Erz: schwarz – Wasser: blau; auch die Rahmen der Hofkarten tragen diese Farben.

Die Inrah-Karten sind schnell so populär geworden, dass einzelne Figuren und Bedeutungen in die aventurische Kunst, Religion und Philosophie Eingang gefunden haben. Bekanntestes Beispiel ist das Inrah-Brettspiel, bei dem auf beiden Seiten unterschiedliche Symbole aus dem Inrah-Kartenspiel Verwendung finden. Der profane Teil des Kartensatzes wird auch immer häufiger zum Boltan- oder Fünfas-Spiel verwendet (dem aventurischen Gegenstück zum irdischen Poker), das von tulamidischen Söldnern über ganz Aventurien verbreitet wurde.«



BOLTAN

Boltan ist schon seit einigen Jahrzehnten das verbreitetste aventurische Kartenspiel und vor allem in Söldnerkreisen und bei Schiffsbesatzungen beliebt. In jüngerer Zeit wird es aber auch immer häufiger in speziellen Glücksspiel-Häusern angeboten – wohl auch, weil die Phex-Kirche ihre schützende Hand über das Spiel (und die andere Hand zum Empfang von Spenden offen) hält.

Boltan ist das aventurische Gegenstück zum irdischen Pokerspiel und folgt sehr ähnlichen Regeln. Ziel des Spiels ist es, durch Sammeln, Tauschen und Kombinieren eine möglichst hochwertige Kartenkombination aus fünf Karten auf die Hand zu bekommen – wobei die namengebende Boltan- oder Fünfass-Kombination das bestmögliche Blatt darstellt.

Boltan wird mit dem sogenannten 'profanen' Teil des Inrah-Kartensatzes gespielt, d.h. mit den 72 Karten der sechs Elemente. Der Verlauf einer einzelnen Bietrunde, das Halten, Erhöhen und Passen und der Wert der Kartenhände dürfte den meisten Poker-Freunden bekannt sein, aber gerade beim letzten Punkt gibt es einige deutliche Abweichungen, die daraus resultieren, dass mehr Farben im Spiel sind, es jedoch weniger Karten pro Farbe gibt.

Die vorgestellten Spielarten *Verborgene Fünf*, *Fünf aus Sieben* und *Meine und Unsere* entsprechen den Poker-Varianten *Five-Card-Draw*, *Seven-Card-Stud* und *Texas Hold'Em*.

INRAH ALS WAHRSAGESPIEL

Seit einigen Jahrzehnten erfährt neben dem Runenwerfen, Kristallkugel schauen, Handlesen, Vogelflugdeuten und der Astrologie das Kartenlegen in Aventurien eine steigende Beliebtheit. Die maraskanische Erfindung der Druckkunst hat es möglich gemacht, dass heutzutage fast jede Gauklersippe über ein oder zwei Decks der Inrah-Karten und entsprechende kundige Personen verfügt. Auch in den meisten Städten Aventuriens bedienen sich Wahrsager der Karten, und da gedruckte *Inrah*-Karten meist als komplettes Deck mit allen 121 Karten verkauft werden, versuchen auch Söldner und Glücksspieler bisweilen, in der Kunst der (eigenen) Zukunftsdeutung zu dilettieren.

Eine Weissagung mit Karten kennt verschiedenste Formen, die vom Ziehen einer einzelnen Karte bis zu komplexen Legemustern aus bis zu zwei Dutzend Karten reichen können. Die bekannteste Methode ist der *Baum*, der mit zwölf Karten gelegt wird, aber auch das kleine und das große *Schicksalsrad* finden Verwendung. Will der Kundige nicht 'die Zukunft' selbst sehen, sondern nur eine Hilfestellung bei einer Entscheidung, die sein Leben (oder allgemeiner: das des Fragenden) beeinflusst, so legt er den *Stern*.

Jeder Karte ist dabei eine bestimmte Bedeutung zugeordnet, die sich häufig aus dem dargestellten Motiv erschließt. Den Elementen sind dabei die bekannten aventurischen Qualitäten, Affinitäten und Analogien (wie sie sich z.B. in *Wege der Zauberei 379ff.* nachlesen

lassen) zugeordnet, jede Zahlenkarte steht für eine bestimmte Art von Ereignis oder Beziehung. So stehen die Vierer z.B. für einen Gewinn, der mittels des entsprechenden elementaren Prinzips erungen werden kann, die Fünfer für Schaden, den man durch das Element oder das elementare Prinzip erleidet.

Bei den verschiedenen Legungsarten spielt natürlich auch die Position der Karte eine wichtige Rolle: Ist ein Ereignis vergangen, hat es Potential oder beschreibt die Karte eine aktuelle Situation? Neben der Kartendeutung durch Helden gibt es natürlich für den Meister noch die Möglichkeit, die Karten tatsächlich als Wink des Schicksals zu deuten und mit ihnen quasi 'Zufallsbegegnungen' zu erzeugen oder in bestimmten Situationen die Karten anstatt die Würfel sprechen zu lassen.



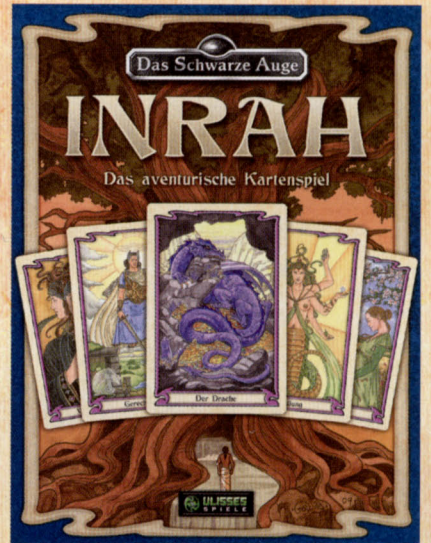
Die Karten sind zwar fest in den aventurischen Hintergrund und die entsprechenden Traditionen eingebunden, aber als Wahrsagekarten ist ihre Verwendbarkeit universell. Und auch auf DSA- oder offenen Fantasy-LARPs werden sich die Motive sicherlich bald wiederfinden.

So zumindest haben es die Karten prophezeit ...

Thomas Römer

INRAH

121 Spielkarten, davon 49 'Große Arkana' mit Motive aus der aventurischen Mythologie und 72 Karten in den sechs Farben der Elemente (jeweils Ass bis sieben, Knappe, Ritter, Weissagerin, Magier und Fürst). 24-seitiges Beiheft mit Hinweisen zur Kartendeutung und Legevarianten sowie kurzer Spielanleitung für Boltan-Partien in mehreren Varianten.



Ulisses Spiele 12045

ISBN 978-3-86889-058-7

Empfohlener VK 19,99 €

Erscheint voraussichtlich am 8. April 2010

HUNDERT KLINGEN GEGEN DIE EISHEXE!

Die folgenden Schlaglichter bilden den vorläufigen Abschluss der Ereignisse um Bjaldorns Befreiung aus den **Aventurischen Boten 128** (*Junker Fjadir rüstet wider Glorania*), **131** (*Der Silberne Bär schreitet gen Mitternacht*), **132** (*Als das dunkle Eis des Nordens wich*) und **133** (*Vergeht tausendfach, ihr dämonischen Eismächte!*).

Weitere Hintergründe zu den beiden Hauptpersonen *Fjadir von Bjaldorn* und *Thesia von Ilmenstein* sowie der Eishexe *Glorana* erfahren Sie im kommenden Meisterpersonen-Kompendium **Von Rang und Namen**, das 2010 erscheinen wird.

BJALDORN, FIRN I031 BF

“Baron! Kommt schnell, der Wagenzug aus Festum ist da!”

Fjadir blickte vom Turm der *Bjalabung* hinunter auf die Stadt. Seine Stadt. Etliche Monde waren vergangen, seit sie Bjaldorn befreit hatten, doch nichts erinnerte mehr an die ‘Weiße Wacht’ aus seiner Jugend. Er wandte seinen Blick zum Horizont. Irgendwo dort mochten sie lauern, die dämonischen Eisschergen Gloranas. Der Winter war gekommen, doch das Schwarze Eis war nicht zurückgekehrt, Ifirn und den Göttern zum Dank. Also worauf warteten sie?

Er zwang sich, die Augen von der schneecumtobten Ferne zu reißen, und eilte hinunter.

Am Stadttor strömten die Menschen zusammen. Noch ehe die Händler ihre Waren abgeladen hatten, fand bereits ein reges Marktreiben statt. Dass der Freibund und das Kontor Stoerrebrandt in Konkurrenz versuchten, ihren Einfluss auf die befreite Stadt zu sichern, würde Bjaldorn noch lange zugute kommen.

Aufgeregt suchte Fjadir nach Liwinja, die in diesem Moment aus einer Traube Waffenknechte heranstürmte.

“Bruderherz!”

“Liwinja, Schwester! Lass dich anschauen.” Er umarmte sie, dann sah er erschrocken die frische Narbe an ihrem Hals.

Im gleichen Moment traf ihn ihr fester Schlag gegen die Brust. “Kaum sehe ich dich, schaust du wie der besorgte Vater, die Götter haben ihn selig.”

“Es sind gefahrvolle Zeiten.”

“Vielleicht für die Räuberhunde, die uns hinter *Trautemanns Hus* auflauerten.” Ihre Augen funkelten, als sie zwei, drei schnelle Schwerthiebe andeutete.

“Ich werde zusehen, dass ich den nächsten Wagenzug selbst begleite”, entgegnete er entschlossen.

Liwinja schüttelte heftig den Kopf. “Ich kann gut auf mich aufpassen.”

“Ach, ich sitze hier fest in der Stadt”, seufzte Fjadir ungeduldig. Sein Blick fiel zum Wintertempel, dessen Eisblütenkuppel wie feiner Kristallstaub in der Mittagssonne glitzerte. “Die Gräfin hält dieser Tage viel Zwiesprache”, sprach er, mehr zu sich selbst als zu Liwinja. “Wir wissen, dass der Feind auch in Norntal und Lettjaskaja das Weite gesucht hat. Aber Paavi scheint weiterhin an das

dämonische Eis verloren. Thesia hat bereits viele Kämpfer um sich gesammelt ... ihr *Eis-Banner*. Sie wollen aufbrechen, sobald die ersten Knospen sprießen.”

“Gräfin Thesia ist eine tapfere Frau. Sie wird Paavi befreien, ich bin ganz sicher.” Liwinja lächelte. “Und sicher wäre sie auch froh um deine Klinge. Aber die Stadt braucht ihren Baron hier, nicht außerhalb der Mauern. Dafür hast du schließlich gekämpft.”

Fjadir atmete tief ein, doch die Schwere löste sich nicht von seiner Brust. “Ich bin vielleicht Baron, aber ein Fremder in der Stadt, die ich selbst nur noch aus meiner Jugend kenne.” Grimmig strich er sich durch den Bart. “Ich hätte nie gedacht, dass ich das einmal sagen würde, aber ... es kommt mir falsch vor, hier zu bleiben.”

“Rede keinen Unsinn!”, schimpfte sie.

“Ich bin mit einem Heer ausgezogen, doch der Feind war längst geflohen. Fast wünschte ich, wir hätten eine richtige Schlacht fechten können.”

“So kann nur ein Tor sprechen.” Seine Schwester schüttelte heftig den Kopf. “Zehn Jahre hast du dafür gestritten. Du kannst unmöglich das hinter dir lassen wollen, was wir gerade erst gewonnen haben.”

Fjadir blickte ihr fest in die Augen, doch er fand keine Antwort.

WINTERTEMPEL ZU BJALDORN, PHEX I031 BF

Thesia nahm den Helm ab, als sie den Wintertempel betrat. Ihr Blick ging kurz hinauf zur Eisblütenkuppel, und ein wohliger Kältehauch ließ sie für einen Moment alle düsteren Gedanken vergessen. Ein halbes Jahr saß sie hier nun fest, statt das Schwarze Eis zu verfolgen und Gloraniern endlich den Todesstoß zu versetzen. Der Sieg über Bjaldorn war zu leicht errungen worden. Die Gräfin ahnte, dass die Eishexe längst an neuen dämonischen Plänen schmiedete. Sie durften nicht noch mehr Zeit verlieren.

“Frau Thesia!” Fjadir hatte sich vom Eisrosen-Schrein erhoben, an dem er zu einem Gebet versunken war, und begrüßte die Ilmensteinerin nun freudig.

Thesia erwiderte die Begrüßung mit einem festen Handschlag und nickte ernst. Sie suchte nach dem Feuer in seinen Augen, das sie alle hierhergeführt hatte. “Der Frühling wird nicht mehr lange auf sich warten lassen. Die Frauen und Männer sind begierig, aufzubrechen.”

Fjadir atmete tief ein. “Gute Gräfin, niemand versteht mehr Euren Drang, endlich nach Norden zu ziehen als ich. Doch wir müssen klug und gewissenhaft entscheiden. Wir haben Bjaldorn gewonnen, aber wir müssen es auch halten. Die Klängen, die jetzt diese Mauern schützen, werden fehlen, wenn wir übereilt ausziehen. Wir sollten deshalb nach der Schneeschmelze zunächst die nahe Umgebung sichern – gen Norntal, dann eine bewaffnete Vorhut gen Lettwasaja senden ...”

“Was redet Ihr da?” Thesia fuhr mit einer Handbewegung zwischen Fjadirs Worte. “Umgebung sichern? Vorhut? Wir müssen

nach Paavi, vielleicht gar jenseits des Schwarzen Eises! Die Gefahr ist noch lange nicht gebannt.“

Der junge Baron hob beschwichtigend die Hand. “Wir dürfen nichts übereilen und die Stadt nicht schutzlos lassen. Gerade, weil Gefahr aus Norden droht.“

Doch Thesia trat auf ihn zu, packte ihn bei den Schultern. “Fjadir, das seid nicht Ihr, der da spricht! Was ist aus Eurer Vision geworden, Glorana zu vernichten? Damals, in Norburg, als wir unter eurem Banner aufbrachen?“

Fjadir löste sich von ihr und ging einige Schritte zurück. Seine Stirn schlug sich zornig in Falten, die Freude war aus seinem Gesicht verschwunden. In der Mitte des Tempels blieb er stehen und streckte die Arme aus. “Ich habe zehn Jahre dafür gekämpft, wieder an diesem Ort zu stehen. Wieder den Atem der Wintergötter zu spüren. Es bleibt noch so viel zu tun hier.“

“Das können auch andere tun“, entgegnete Thesia. “Eure Schwester ist erwachsen geworden. Und mit Bruder Bernik wachen auch Firun und Ifirn wieder über dieser Stadt.“

Fjadir wiegelte ab. “Rügt mich, Gräfin, aber ich traue Bernik nicht. Und Liwinja? Ihr Schwertarm ist noch nicht stark genug.“

“Ausflüchte!“ Thesias Ausruf erhielt in dem hohen Tempel einen schneidenden Widerhall. “Ihr vertraut ihnen nicht, weil Ihr selbst nicht wisst, wohin Ihr gehört. Ich weiß, was es bedeutet, die Schwertklinge gegen einen Thron tauschen zu müssen“, sprach Thesia weiter, jetzt mit ruhiger Stimme. “Wir sind Kämpfer, Fjadir, wir werden dort draußen gebraucht. Ein Amt mit einem Kissen und Verpflichtungen für jeden einzelnen Belang aber treiben uns die Seele aus dem Leib. Begeht nicht den gleichen Fehler wie ich ...“

“Wie kann das ein Fehler sein?“, antwortete Fjadir abwehrend.

“Ich habe nie Zweifel daran gelassen, auch ohne Euch gegen Glorana zu ziehen, Fjadir. Ich weiß viele Getreue hinter mir. Und doch hoffe ich inständig, nicht auf Euch verzichten zu müssen.“

Der junge Baron sah erstaunt auf. War das Angst oder war es Hoffnung in seinen Augen? Sein Blick ging zum Schrein der Eisrose und seufzte. “Bjaldorn befreien. Das war mein Ziel.“

“Aber nicht Eure Bestimmung.“

Erstaunt wandte er sich wieder zu ihr um. “Es ist der Ruf meines Herzens, noch einmal mit Euch zu ziehen, nicht wahr?“

Thesia nickte. “Glaubt mir, unsere Reise hat gerade erst begonnen.“

Ungezählte Augenblicke starrte Fjadir sie an, dann spürte sie plötzlich den festen Druck seiner Hand. Ein stolzes Lächeln zog sich über sein Gesicht, als wäre eine schwere Last von ihm genommen. Doch es war Thesia selbst, von der endlich die Anspannung abfiel. Es war gut, den jungen Bjaldorner endlich wieder an ihrer Seite zu wissen.

“Aber lasst uns gut vorbereiten und nicht beim ersten Tauwetter übereilt aufbrechen“, sagte Fjadir entschlossen. “Wenn Nidara im Ingerimm die Eisrose zurück nach Norburg führt, brechen wir nach Norden auf. Ich will dafür sorgen, dass Bjaldorn bis dahin in guten Händen sein wird.“

BJALDORN, INGERIMM 1031 BF

Das Tor nach Norden öffnete sich, und Pferde und Fußkämpfer setzten sich in Marsch, angeführt von den Bannern Bjaldorns und

dem *Eis-Banner* der Ilmensteinerin. Das Heer war bunt zusammengewürfelt: Bornische Junker, Ritter und Knappen, die das Ehrgefühl nach Norden zog, ritten neben freien Söldnern, die sich nach dem Rückgang des Eises vielleicht neue Schätze erhofften, die unter dem Schmelzwasser zu Tage treten mochten. Viele andere aber zogen nicht nur aus Ehrgefühl oder purer Abenteuerlust mit, sondern weil sie Liebste oder Freunde an das Schwarze Eis verloren hatten, selbst nur knapp der gloranischen Gefangenschaft entkommen waren oder andere aus den Theriakförderstellen und der Sklaverei der Eishexe befreien wollten. Selbst einige Bjaldorner, die glücklich waren, endlich von den Dämonen verschont zu werden, hatten zu den Waffen gegriffen und sich Fjadirs Aufruf angeschlossen.

Unter frohen Hoffnungswünschen und Tränen des Abschieds setzte sich das stolze Heer schließlich in Bewegung. Liwinja ritt noch einige Meilen neben ihrem Bruder, bis sie sich schweren Herzens von ihm und Thesia verabschiedete, um nach Bjaldorn zurückzukehren.

Mit sich nahm sie die Hoffnung und die Zuversicht, dass das Heer nach Norntal, Lettjaskaja, Eestiva und schließlich vielleicht sogar Paavi vorstoßen würde und endlich dem Geheimnis des zurückweichenden Eises auf die Spur käme.

PÖRDLICH VON LETTJASKAJA, PRAIOS 1032 BF

“Es ist furchteinflößend und beeindruckend zugleich.“ Fjadir starrte auf die Eiswand, die sich am nördlichen Horizont entlangzog. “Dort soll unsere Bestimmung liegen?“

“Die Götter sind mit uns. Das Eis schmilzt weiter, Tag um Tag“, erwiderte Thesia mit fester Stimme. Ihr Herz schlug heftig, ein ungutes Gefühl lag ihr im Magen. Jetzt gab es kein Zurück mehr, sie hatten das Eis lange genug nach Norden getrieben.

In diesem Moment trat Bernik von Bjaldorn an sie heran. Der Prediger der Wintermächte hatte den Heerzug in den letzten Wochen begleitet. “Der Segen Firuns liegt auf Eurem Vorhaben, doch von hier aus müsst ihr die Jagd auf Glorana allein bestreiten. Meine Reise endet hier, der Tempel braucht seinen Herren.“

Thesia nickte dem hageren Jäger in der weißen Fellkleidung zu, doch ihr entging nicht Fjadirs skeptischer Blick, auch wenn er nichts sagte.

“Bringt Nachricht von uns zurück nach Bjaldorn, Bernik“, rief Thesia. “Erzählt der Stadt und allen, die es hören wollen, dass Norntal und Lettjaskaja in diesem Frühling ebenfalls frei vom Eis sind. Der große Kampf liegt noch vor uns, aber wir sind gewappnet und bereit. Haben wir erst Eestiva eingenommen, dann ist auch Paavi nicht mehr fern.“

Die Gräfin zog stumm ihr Schwert aus der Scheide und hob es in die Luft. Dann deutete sie gen Norden, und schweigend aber stolz setzte sich der Tross der Kämpfer und Getreuen in Bewegung.

Lange noch blickte Bernik dem Heerzug nach, bis dieser schließlich im Glitzern des Schwarzen Eises verschwunden war. Dann sandte er ein Stoßgebet an den Weißen Jäger, packte Jagdspieß und Bogen und eilte durch die schlammige Steppe zurück gen Bjaldorn.

Er musste bereit sein für die Zeit, die noch kommen sollte.

MW

mit Dank an Katharina Pietsch

DIE WEGE DES SCHWARZEN MAPPE

ACHTUNG: Dieser Artikel enthält Meisterinformationen zur **Quanionsqueste** und dem dazu gehörigen Abenteuerband **Lichtsucher** (erscheint im Jahr 2010). Wenn Sie die Queste als Spieler miterleben wollen, lesen Sie nicht weiter!

Während sich die Kirche des Praios auf der Quanionsqueste befindet, ist der erzdämonische Widersacher des Sonnengottes nicht untätig. Blakharaz und seine Anhängerschaft zählen zu den prominentesten Antagonisten, mit denen sich Helden auf der Queste auseinandersetzen müssen. Dieser Artikel soll es Ihnen ermöglichen, die Machenschaften des Erzdämons bereits jetzt in eigenen Szenarien zu thematisieren.

ZUNGE DER RACHE

Der auf so betrübliche Weise zu Tode gekommene Prediger Sonnlieb (Siehe dazu auch den Artikel "Zunge des Lichts für immer verstummt!" auf Seite 8 im aventurischen Teil dieser Ausgabe.) hatte in einem völlig recht: Der Erzdämon nutzt die "Risse in der göttergewollten Ordnung", um Einfluss auf die Dritte Sphäre zu nehmen. Die Präsenz des Saatkorns des Blakharaz und die Verehrung, die dem Erzdämon in den Schwarzen Landen zuteil wurde, öffneten ihm mehr und mehr Pforten in die Welt, so dass er nicht länger nur auf Paktierer und Beschwörer angewiesen ist, um seine Ziele voranzutreiben. Langsam, aber stetig wächst seit Jahren seine Macht und erlaubt es ihm, Träume, Einflüsterungen und Visionen zu senden, wo immer er einen empfänglichen Geist vorfindet. Dort, wo er auf schwache und verdorbene Seelen stößt, macht er diese zu seinen Werkzeugen – bisweilen sogar, ohne ihnen die Dunklen Gaben eines Paktes gewähren zu müssen. Falls ein Held über einen Schatten auf seiner Seele (etwa hohe schlechte Eigenschaften wie Rachsucht) verfügt oder sich starken dunklen Gefühlen (Hass, Verzweiflung und dergleichen) hingibt, kann er jederzeit Opfer einer dämonischen Einflüsterung werden, deren Ziel es ist, ihn von seiner Queste abzubringen oder ihn der Dunkelheit ein Stück weiter in die Arme zu treiben.

HAND DER RACHE

Inzwischen hat Blakharaz an mehreren Orten Anhänger gewonnen, die in dem Glauben sind, einem mächtigen und weitverzweigten Kult anzuhängen. In Wahrheit handelt es sich um einen zersplitterten Haufen von Verblendeten, die sich in den Fallstricken des Schwarzen Mannes verfangen haben. Selbst die Anführer dieser *Hand der Rache* (die auch unter anderen Namen auftritt) sind den Einflüsterungen des Dämons erlegen und ahnen nicht, dass sie Figuren in einem Spiel sind, dessen Tragweite sie nicht einmal errahnen.

Kultisten der Hand der Rache können Sie in eigenen Szenarien zur Quanionsqueste als Gegner einsetzen. Der Kult wird im Kampagnenband genauer ausgearbeitet, die folgenden Angaben können Ihnen aber bereits jetzt als Richtschnur dienen:

Mitläufer sind in den Dunstkreis des Kultes geraten, haben aber noch keine schwere Schuld auf sich geladen. Oft ahnen sie noch gar nicht (oder gerade erst), worauf sie sich einlassen. Hier finden sich Menschen aus allen Schichten, vor allem aber solche, denen das Leben bisher übel mitspielte. Das Seelenheil dieser Mitläufer hängt am seidenen Faden, aber noch kann ihnen ein Weg zur Umkehr gewiesen werden – eine schwierige, aber lohnende Aufgabe für einen Spieler-Geweihten.

Verblendete sind den dämonischen Versuchungen erlegen. Auf ihren Seelen liegt ein Makel, der einem Minderpakt (WdZ 238) entspricht und mit

einer Seelenprüfung nachweisbar ist. Verblendete verfügen in Ausnahmefällen über Paktgeschenke und weisen fast immer eine hohe Rachsucht oder Grausamkeit auf. Im Kampf agieren sie ohne Rücksicht auf ihr Leben; sie eignen sich gut für Anschläge, bei denen keine Hoffnung für den Attentäter besteht, lebend zu fliehen. Manche Verblendete befehligen lokale Gruppen der Hand und erhoffen sich typischerweise, eines Tages die höheren Weihen des Kultes zu empfangen.

Die Anführer des Kultes sollten vorerst im Dunkeln bleiben. Wenn es den Helden gelingt, einen erfahreneren Kultisten gefangen zu nehmen und ihm Informationen zu entreißen, können sie allerdings erste Hinweise finden, dass sich hinter den Zirkeln eine ordnende Hand verbirgt, die erstaunlich gut informiert scheint und rasch von Ort zu Ort zu reisen vermag. Aktivitätszentren des Kultes waren in der Vergangenheit die Städte Gareth, Rommily und Eslamsgrund, die Helden können Anhängern der Hand der Rache aber überall begegnen, wo der Wille des Erzdämons es fordert.

MITLÄUFER

LeP 32 AuP 34 MR 3 WS 6 RS 1 GS 8
Dolch: INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK H
Streitkolben: INI 10+W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

VERBLENDETE

LeP 35 AuP 38 MR 4 WS 9 RS 3 GS 7
Schwert: INI 14+W6 AT 16 PA 14 TP 1W+5 DK N
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Besonderheiten: kann im Falle eines Minderpaktes entweder die *Hand des Folterers* oder die *Spur des Missetäters (WdZ 242)* einsetzen

HERZ DER RACHE

Im Phex 1032 gelang der dunklen Seite ein entscheidender Durchbruch: Aus dem Boron-Tempel von Gashok befreite sich ein höherer Diener des Erzdämons endgültig aus einem jahrhundertealten Bann (Siehe dazu auch den Artikel "Alter Schrecken neu erwacht?" auf Seite 4 im aventurischen Teil dieser Ausgabe.). Der Gehörnte verbleibt, durch die wachsende Macht seines Herrn gestärkt, in der Dritten Sphäre und wird von nun an die Anhängerschaft des Blakharaz befehligen.

So kommt es, dass die Aktivitäten der Hand der Rache sehr viel besser koordiniert werden. Informationen – etwa über lästige Helden – können in kürzester Zeit auch über größere Distanzen weitergegeben werden. Die Folgen der Ereignisse in Gashok werden in einem Szenario in **Lichtsucher**, dem Kampagnenband zur Quanionsqueste, behandelt.

Eine der ersten Taten, die die Hand der Rache auf Befehl des Dämons verübte, war die als Selbstmord getarnte Ermordung des Predigers Sonnlieb, der mit seinen Predigten die Anhängerschaft des Praios aufzurütteln drohte. Sonnliebs Tod wird von offizieller Seite nicht weiter thematisiert, kann aber zum Inhalt eines selbst ausgearbeiteten Abenteuers werden, in dem die Helden in Greifenfurt den lokalen Kultisten auf die Spur kommen und erste Hinweise erlangen, dass sich hinter diesen etwas Größeres verbirgt.

SAAT DER RACHE

Eine weitere Waffe im Arsenal des Schwarzen Mannes sind Besessene, wie sie kürzlich (Siehe **AB 137**, "Dem Licht auf der Spur".) in Gestalt der Attentäterin Trawine in Erscheinung traten. Je weiter sich die Macht des Erzdämonen in der Dritten Sphäre ausbreitet, desto leichter fällt es ihm, einen Keim seiner Kraft in ein verzweifertes Herz zu pflanzen und so einen Unschuldigen zu einem Werkzeug zu machen. Der mindere Dämon steigert LeP, AuP, MR, und GS des Opfers, verleiht ihm oft auch Kampfer-

tigkeiten (auch Sonderfertigkeiten) und ermöglicht ihm die dämonischen Fähigkeiten *Regeneration I* (1W6 LeP/KR) und *Suche nach dem Unbekannten*. Damit er ohne einen menschlichen Beschwörer auftreten kann, sind allerdings besondere Umstände (etwa eine äußerst labile Seele, bestimmte Sternkonstellationen oder missglückte Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* (*Blakharaz*)) oder das Eingreifen des gehörnten Befehlshabers des Erzdämonen erforderlich. Hinweise zu Analyse und Exorzismus finden Sie im **AB 137**.

Ein Schritt zur Harmonie,

Seite 7

Hinter der Erklärung des Hochmeisters steht mitnichten nur der Wunsch nach mehr Harmonie, wengleich dies natürlich ebenfalls eine Rolle spielt. Darüber hinaus ist man jedoch bei der Auswertung der alten Aufzeichnungen aus Fremmelshof auf Schwierigkeiten gestoßen, die man gemeinsam mit Experten vom Orden der Grauen Stäbe zu lösen hofft. Neben den öffentlich genannten Hinweisen auf einen neuen Band von Rohals Gesprächen, was für Jünger des Reichsbhüters alleine schon einer Sensation gleich käme, geht es aber auch um handfeste Bedrohungen.

Denn unter den Trümmern aus Fremmelshof fand man auch ein Dokument mit Hinweisen auf die Standorte einiger der berühmt-berüchtigten Gefäße Rohals. Dieses befand sich jedoch in sehr schlechtem Zustand und obendrein fehlte die Hälfte, so dass die Rohalswächter seither fürchten, der andere Teil könnte in den Wirren um die Rückkehr der Globule einem Schwarzkünstler in die Hände gefallen sein. Nicht auszudenken, welches Unheil dieser anrichten könnte, wenn er die Versiegelung einzelner Gefäße öffnen und so die mächtigen Dämonen freilassen würde.

Der Orden hat bereits einige verlässliche Abenteurer ausgesandt, um den Hinweisen aus dem Dokument nachzugehen, denn aufgrund der Fülle an möglichen Fundorten ist es schlechterdings unmöglich, nur Ordensmitglieder auf die Suche zu schicken. Auch Ihre Helden können Sie dergestalt auf die Suche an einen abgelegenen oder mystischen Ort schicken, an dem ein Gefäß vermutet wird. Beispiele hierfür wären die Gebirge im zentralen Mittelreich oder Wirkungsstätten des Meisters wie die zerstörte Akademie in Wagenhalt bei Gareth.

Ob die Helden hier tatsächlich auf Spuren eines Rohalschen Gefäßes stoßen, liegt in Ihrer Hand, ebenso ob tatsächlich ein Schwarzkünstler die andere Hälfte des Dokumentes gefunden hat. In diesem Fall stoßen die Helden vielleicht auf seine Spur und müssen ihn verfolgen, um ihm das Dokument wieder abzugewinnen. Die konkreten Nachforschungen der Rohalswächter bezüglich der Gefäße Rohals werden in Zukunft nicht mehr aufgegriffen, Sie können also frei eigene Szenarien um diese Thematik herum entwerfen.

Ein weiterer Punkt, an dem Sie ihre Heldengruppe in die aktuellen Geschehnisse um die Rohalswächter einbinden können, ist das verstärkte Engagement in den Schwarzen Landen. Die Rohalswächter befürchten in der Tat, dass mancher im Mittelreich die Gefahr im Osten im Angesicht der letzten Erfolge vergisst – etwas, was die aufrechten Weißmagier nicht tolerieren möchten. Die Helden können entweder gemeinsam mit den Rohalswächtern oder in ihrem Auftrag Geld und Kämpfer einwerben oder aber selbst an der Seite der Weißmagier in den Osten ziehen.

Diese Bemühungen führen dazu, dass man in den Randgebieten der Schwarzen Lande in den nächsten Monden verstärkt auf Rohalswächter treffen kann, die gemeinsam mit Gefährten punktuell gegen die Schwarzscherger vorgehen – auch der Rohalswächter eines Spielers hat hier eine gute Motivation, um auf Abenteuer auszuziehen. Daneben wird auch das Bild der Rohalswächter, die mitunter als 'magische Bannstrahler' verschrien sind, zumindest in dieser Region ins Positive gerückt. Falls einer

Ihrer Helden einen Rohalswächter darstellen möchte, jedoch keine Lust auf das Spiel in den Schwarzen Landen hat, stellt dies kein Problem dar. Es sind natürlich auch weiterhin Ordensmagier in den Kernlanden der Zwölfgöttergläubigen unterwegs, denn der Feind droht auch hier durch Unterwanderung.

Eine ausführliche Beschreibung der Rohalswächter finden Sie im **Aventurischen Boten 130**. Die Ereignisse um die Globule von Fremmelshof sind im Abenteuer **Vergessenes Wissen** aus der Anthologie **Sphärenkräfte** nachzuspielen.

Der Zorn des Patriarchen,

Seite 5

Jast Gorsam (**Am Großen Fluss 181 f.**) ist mit dem Ende des Albernia-Konfliktes unzufrieden – vor allem, weil er an den Verhandlungen nicht beteiligt wurde. Er wurde von den Entwicklungen weitestgehend überrascht, vor allem aber davon, dass ihm sein Sohn Hartuwal (**Am Großen Fluss 182f.**) nicht wie gewohnt vorher alle Informationen zugespielt hatte. So fühlte sich der Herzog vom Reich hintergangen, für dessen Einheit er gekämpft hatte, von der Kaiserin missachtet, da ja nur sein Enkel Hagrobald (**Am Großen Fluss 182**) mit einer Grafschaft belohnt wurde, und schließlich von seinem Sohn verraten. Jener hingegen sieht den Konflikt nicht: Der Kampf war für die Nordmarken nicht zu gewinnen und kostete nur Menschenleben, Gold und Ansehen, je länger er dauerte. Darum befürwortete Hartuwal das Vorgehen der Kaiserin, um zugleich Frieden im Reich und für die Nordmarken zu schaffen. Im Reich ist die Ansicht überdies verbreitet, dass die Kaiserin dem alten Herzog nicht weiter hätte entgegenkommen müssen, zumal ja die Familie als ganzes mit einer albernischen Grafschaft belohnt worden sei.

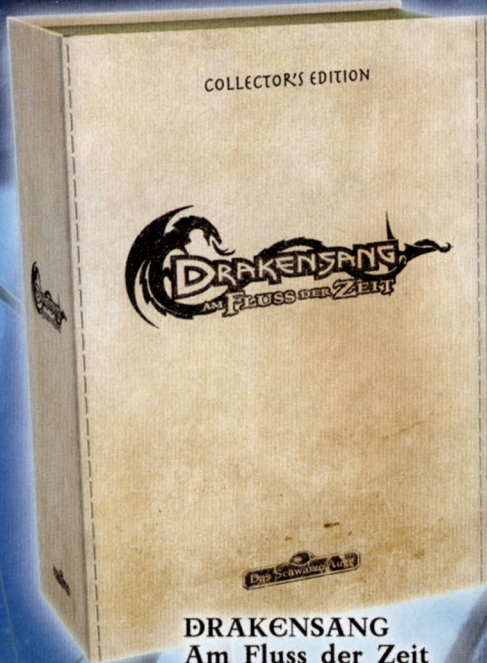
Doch seitdem schleicht sich eine Entfremdung zwischen Vater und Sohn ein, die mittlerweile die Herzogenfamilie in ihrem Zusammenhalt bedroht: Einerseits sind Herzog Jast Gorsam und seine Herrschaft von beispiellosen Erfolgen geprägt, andererseits ist Hartuwal der Erbe und an den Erfolgen meistens beteiligt, üblicherweise auch als Ideengeber.

Eine gleiche Entfremdung scheint auf leisen Sohlen auch zwischen dem Herzog und dem Reich Einzug zu halten, das er selbst als Reichsregent geführt hatte. Die Idee der Reichseinheit und des Reichsheils in der Nachfolge Rauls des Großen sollen Jast Gorsam angeblich mittlerweile nicht mehr bedeuten als seine Sammlung von Jagdtrophäen. Zumindest aber den aktuellen Kurs des Reiches gegenüber Albernia und Almada erachtet der alte Herzog als zu weich und viel zu zögerlich. Die starre Haltung des Herzogs allein mit seinem Alter zu erklären, greift wohl zu kurz, auch wenn es niemanden wunder nehmen kann, wenn ein Mann vom Schlage Jasts mit den Jahren immer sturer und uneinsichtiger wird.

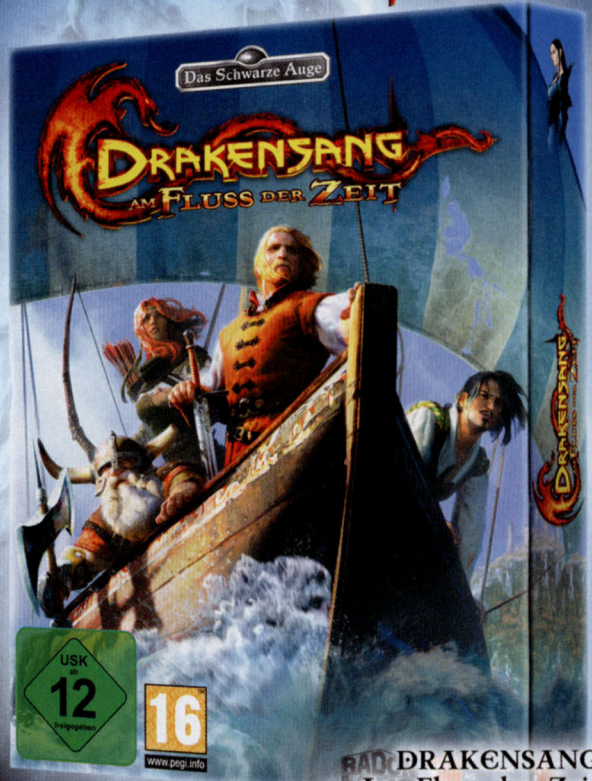
Die "Maßnahmen mit Macht" erwartet das wohlinformierte Elenvina nicht vor Herbst 1033 BF, dann aber werden sich einige warm anziehen müssen – die Kaiserin etwa oder der Reichsgrößenrat Rondrigan Palignan, vor allem aber des Reiches Kanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss.

DRAKENSANG

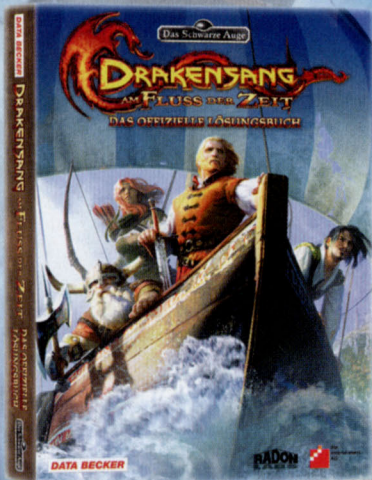
Werde Teil von Aventurien



DRAKENSANG
Am Fluss der Zeit
Collector's Edition
im edlen Buchformat
mit hochwertigen Extras

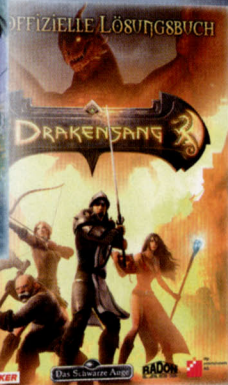


RAD DRAKENSANG
Am Fluss der Zeit
Das neue Drakensang-Abenteuer.
Jetzt im Handel!



Offizielles
Lösungsbuch
von Data Becker

DRAKENSANG
Am Fluss der Zeit
ISBN: 9783815818640
Preis: 14,95€



...oder
für Teil 1:
DRAKENSANG
ISBN: 9783815818527
Preis: 19,95€



Klassische
Pen&Paper-
Abenteuer von
Ulisses Spiele

Eilifs Schatz
ISBN:
9783868890341
Preis: 12,00€



Vater der Fluten
ISBN:
9783868890365
Preis: 30,00€



**Kult der
Goldenen Masken**
ISBN: 9783940424305
Preis: 12,00€



Auch im Handel:
**Drakensang 1
 Goldedition**
 Das erste
 Drakensang
 Abenteuer
 mit vielen Extras

Der Megaerfolg
 2008/2009!



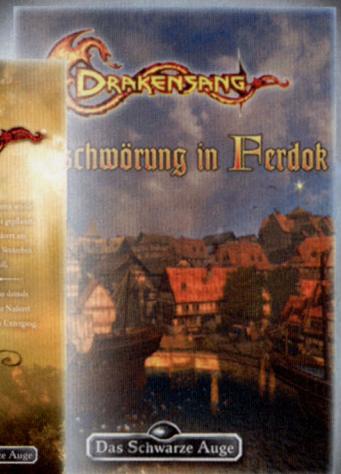
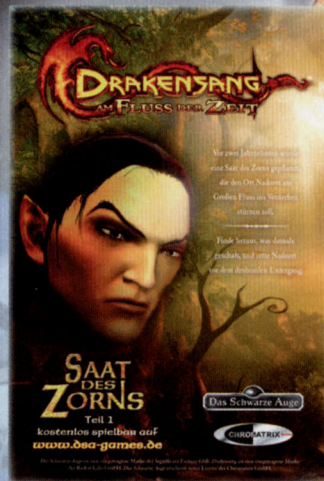
Eng mit der Handlung des
 Computerspiels verzahnt:
Das Ferdoker Pergament
 als Hörbuch
 VÖ: 16.04.2010
 Bestellnr.: 28406321
 UVP: 29,99€

oder als Roman:
Das Ferdoker Pergament
 ISBN: 978-3-89064-139-3
 Preis: 19,90€



Endlich erhältlich
 in allen großen
 Downloadstores:
**Die original
 DRAKENSANG
 Soundtracks**

Auch als Deluxe Edition zu haben.
 Ideal für Pen&Paper-Spielrunden!

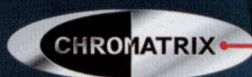


Kostenlos spielen: Saat des Zorns Teil 1
 und Verschwörung in Ferdok bei
www.dsa-games.de

Weitere Abenteuer kannst du mit
 Phexsternen erwerben
 Preise ab 3.99 Euro



Ein echtes Novum:
DRAKENSANG Bierkrug,
 Aventurien-Autoaufkleber-
 oder Textilien findest du bei
www.bravado.de



Wo stehst du, Almada?

Der Adel des Reiches tagte im Windhag – Entscheidung am Yaquir?

WINDHAG. Sturmwind heulte über den Gipfeln des Windhag und peitschte den Regen gegen die bleichen Felsen. Der Gebirgszug im Westen des Reiches machte in diesen Wochen im Ingerimm

1032 BF seinem Namen alle Ehre. Aber auch das Gemüt so manches Adligen, der sich in die westliche Markgrafschaft aufgemacht hatte, war von dunklen Wolken überschattet.

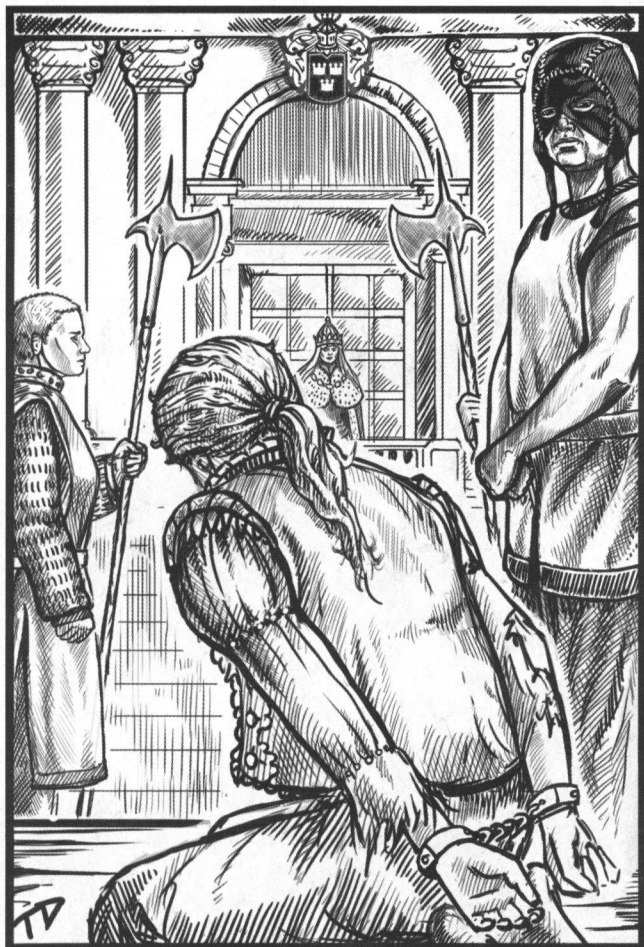
Die Kaiserin hatte zum Reichskongress auf die Kaiserpfalz Weissenstein geladen, und aus allen Provinzen kamen die Edlen, um Ihrer Kaiserlichen Majestät Rat zu geben. Und in einer wichtigen Sache war dieser Rat sehr willkommen: Nach Ablauf der im Frieden von Weidleth gesetzten Spanne von göttergefälligen zwölf Jahren forderte das Horasreich ein Urteil über die Eigenmächtigkeiten des almadanischen Königs Selindian Hal von Gareth, sollte der hart errungene Frieden nicht bloß ein Lippenbekenntnis sein. Dies lockte auch eine Gesandtschaft aus Almada unter der Führung von Kanzler Rafik von Taladur in den Windhag, die

unter kaiserlichem Frieden anreiste, um die Beratungen zu beobachten und von der Kaiserin gehört zu werden.

Zur wichtigsten Frage in diesen stürmischen Wochen wurde also: Wo stehst du, Almada?

ist es unabdingbar, dass das Reich Geschlossenheit demonstriert, um dieser Maßlosigkeit Einhalt zu gebieten.»

—Kanzler Rafik von Taladur ü.H.



»Hier werden Fragen über die Zukunft des Reiches verhandelt. Natürlich entsendet der Kaiser seine Edlen in den Windhag. Wenn der Horas Begehrlichkeiten am Yaquir hegt,

Von der Eröffnung des Reichskongresses

»Vor zwölf Jahren wurde ein historischer Frieden geschlossen, und es ist Unser Wunsch und der Wunsch des Horas, dass diese besondere Zeit des Einvernehmens und des Bündnisses fortwährt. Ihr Edlen seid unter Unserem kaiserlichen Schutz zusammengekommen, um ein neues Symbol des Friedens zu zeichnen.

Wir wollen mit dem Horasreich gemeinsam in die Zukunft schreiten. Wir wollen Almada die Hand reichen und es nicht zerschlagen. Wir wollen dem Schatten, der erneut aus dem Osten aufzieht, die stählerne Stirn bieten.»

—Kaiserin Rohaja von Gareth zur Eröffnung des Reichskongresses

Zu Beginn der dreiwöchigen Zusammenkunft wurden die Belange des Reiches geordnet. Pfalzen wollten ebenso neu belehnt werden wie Urteile verkündet. Auch sprachen die Abgesandten der Provinzen vor der Kaiserin von den Entwicklungen und Sorgen daheim. Albernien schien endlich zur Ruhe zu kommen und unter der milden Herrschaft Fürstin Idra ni Benains inneren Frieden zu finden. Doch das Fehlen von Provinzherrn wie Herzogin Walpurga von Löwenhaupt oder Herzog Bernfried von Ehrenstein, aber auch des Marschalls Ludalf von Wertlingen zeigte,

dass im Reich noch vieles im Argen lag. Sie ließen knappe Botschaften überbringen, in denen sie an ihre Kämpfe und ihre Wacht an den Grenzen erinnerten.

Wie unpassend wirkten da die Empörungen des Fürsten Blasius vom Eberstamm, der über Reisende klagte, die im Kosch scheinbar wahllos allerlei Kisten und Fässer zerschlugen, auch wenn er dies in Zusammenhang mit den Umtrieben finsterner Kultisten in Ferdok zu Jahresbeginn stellte. „Wenn Euch dies schon so zusetzt, seid froh, dass Ihr nicht Greifenfurt regiert“, bemerkte spöttisch der Meister der Mark Tilldan Greifentreu von Nebelstein und berichtete von sich häufenden Drachensichtungen im Finsterkamm. Die Berichte der verängstigten Menschen reichten von einem riesigen Horndrachen bis zu einem entstellten Kaiserdrachen. Die Weidener Gesandten konnten den Bericht des Nebelsteiners bestätigen und sprachen ebenfalls eine Warnung aus.

Ein bestimmendes Thema war jedoch der Schwertzug der Rondra-Kirche, der Sehnsüchte nach alter Stärke weckte. Das Ultimatum des Helme Haffax erhob sich wie ein drohender Schatten aus der Zukunft, doch ein jeder der anwesenden Edlen schien gewillt, es an der Seite der Kaiserin mit dem Fürstkomtur aufzunehmen. Zuerst aber galt es, die Belange der Gegenwart zu ordnen.

Das Horasreich tritt auf

Um die wilden Wogen zu glätten, die sich in den letzten Monden zwischen den Reichen aufgetürmt hatten, setzte der Greifenthron ein Zeichen der Aussöhnung: In Ketten wurde der feige Romin aus Kuslik, chedem albernischer Prinzgemahl, vorgeführt. Tapfere Recken hatten ihn aus seinem Versteck im Andergastischen gezerzt, wo er sich in Verkleidung verborgen gehalten hatte. Dem Verräter, der den Frieden mit Füßen getreten und viel Leid über beide Reiche gebracht hatte, blieben nur wenige letzte Worte. Denn das Urteil über ihn war längst gefällt, und noch während der Dauer des Reichskongresses waltete der Henker im Hofe der Pfalz seines Amtes.

Comto Ralman von Firdayon-Bethana, Protector des Wiedererstandenen Horasreiches, wusste diese Geste zu schätzen, doch die freundlichen Worte hatte er bald

aufgebraucht: „Ihr bemüht Euch um Frieden. Auch des Horas' Wunsch ist es, dass Frieden zwischen unseren Reichen herrschen soll. Doch aus der Sicht des Kronkonvents wurde dieser Frieden wiederholt gebrochen – und zwar durch das Neue Reich. Der albernische Prinzgemahl Romin Galahan fiel mehrere Male in das Liebliche Feld ein. Die Meuterei Eurer Westflotte in Harben traf auch uns. Doch am Schlimmsten treibt es Selindian Hal von Gareth, der König Almadas. Wenn er Euer Vasall ist und unter Eurem Schutz steht, Majestät, müsst Ihr ihn zur Verantwortung ziehen. Andernfalls müssen wir davon ausgehen, dass seine Taten gebilligt werden. Der Frieden von Weidleth ist dann nicht mehr als ein Lippenbekenntnis. Vinsalt verpflichtete sich in diesem Frieden zur Zahlung von 1,2 Millionen Dukaten – Gareth wird diese Summe auf Heller und Kreuzer zurückzahlen, wenn es die almadanischen Provokationen duldet.“

Schon im Vorfeld hatte man entsprechende Gerüchte vernommen, doch die Forderung aus des Comtos Mund zu hören, ließ manche in erschrockenes Schweigen verfallen, während andere lautstark protestierten, bis Reichserzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss wieder für angemessene Ruhe sorgte.

Die Disentes erheben sich

Dies war die Stunde der Yanis di Rastino, Baronin von Nordhain und Gemahlin des verstorbenen Kronverwesers Almadas, Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund. Am Yaquir war bekannt, dass sie, die Seine Königliche Majestät Selindian Hal von Gareth einst aufgezogen hatte wie einen eigenen Sohn, schon länger unzufrieden war mit der Lage in Almada.

»Ich knie hier, um Euch als meine Kaiserin anzuerkennen. Ihr, Rohaja von Gareth, seid die einzige und wahre Regentin dieses Reiches, die vor Praios' Blick bestehen kann. Ich spreche hier für weitere Disentes, die dem falschen Kaiser den Rücken kehren wollen. Was wir fordern, ist Euer Schutz vor dem Zorn Eures Bruders und den Begehrlichkeiten des Lieblichen Feldes.«

—Baronin Yanis di Rastino

Diese Worte überraschten selbst Almadas

Kanzler Rafik von Taladur, der darüber seine vielgerühmte Beherrschung verlor. Als Disentes (alm. 'Abweichler') bezeichnet man in Almada jene Adlige, die die Anmaßungen Selindian Hals nicht anerkennen. Noch nie zuvor hat eine von ihnen so offen gesprochen wie Hochgeborenen Yanis. Ihr Andeutung, dass sie nicht alleine stand, sondern für eine Vielzahl Adliger sprach, deren Namen sie nicht offen nennen wollte, gab Hoffnung. Hoffnung, dass der almadanische Adel Vernunft annahm.

Die Kaiserin lobte den Mut Ihrer Hochgeborenen Yanis und versprach den Disentes ihren Schutz. Anschließend forderte sie von den anderen almadanischen Gesandten eine Erklärung, wo Almada nun stehe. Dabei machte sie deutlich, dass kein weiterer Krieg Schwester gegen Bruder das Reich zersetzen solle – sie aber Willens sei, zu diesem Mittel zu greifen. Kanzler Rafik erbat Zeit zur Beratung, die ihm gewährt wurde.

Auch die restlichen Edlen ihres Reiches entließ die Kaiserin in die Beratung. Eine jede Provinz sollte eine Empfehlung formulieren, wie mit Almada zu verfahren sei. Über diese wichtige Frage – an der sich auch die zukünftigen Beziehungen zum horasischen Nachbarn entschieden – wurde lange debattiert und es fanden viele vertrauliche Gespräche hinter verschlossenen Türen statt. Viel wurde spekuliert: Die Gedankenspiele reichten von einer Absetzung Selindian Hals über eine Teilung des stolzen Almadas bis hin zu einem gemeinsamen Kriegszug mit dem Horasreich.

Von den Ratschlägen der Edlen

Als nach mehreren Tagen der Beratung und der diplomatischen Gespräche die Sprecher der Provinzen vor die Kaiserin traten, waren ihre Empfehlungen äußerst deutlich: Das Gegenkaisertum, das das Reich schwächt, muss ein Ende finden! Ein jeder Ratschlag sah eine Frist unterschiedlicher Dauer vor, Almada Zeit zu geben, sich zu besinnen, um es dann zur Not zur Gefolgschaft zu zwingen. Gerade in Garetien und den Nordmarken schien man eher heute als morgen gewillt, zum Schwert zu greifen. Da half es Seiner Exzellenz Rafik wenig zu betonen, dass man sich in Punin nicht

abtrünnig sehe wie Albernia und die Idee von der Einheit des Reiches hochhalte – nur eben unter einem Kaiser Selindian. Auch der Comto Protector Ralman erbat sich noch einmal das Wort und lobte die Umsicht der Kaiserin und ihres Adels. Vinsalt war bereit, ein Ultimatum anzunehmen und seine Forderungen zurückzuziehen. Mehr noch: Man versprach der Kaiserin Waffenhilfe, wenn in fünf Jahren die Entscheidungsschlacht gegen Fürstkomtur Helme Haffax naht.

Als alle Stimmen gehört waren, zog sich die Kaiserin mit ihren Räten zurück. Am Ende wurde ein Dokument gesiegelt, das bedeutend sein sollte für die Zukunft des Reiches.

Der Weißensteiner Schluss

Des Reiches Kanzler Hartuwal verkündete schließlich den Weißensteiner Schluss. Die Kaiserin hatte eine Entscheidung gefällt: Almada soll ein letztes Mal die Hand gereicht werden! Bis zum Tsatag Kaiser Hal des Friedensbringers am 23. Boron im Jahre 1034 BF ist dem almadanischen König Zeit eingeräumt, sich unter die Krone Rauls zu stellen und die inneren Angelegenheiten zu ordnen. Doch danach wird der Kaiserin Zorn kein Maß kennen, sollte ihr königlicher Bruder Selindian Hal weiterhin Anspruch auf die Kaiserwürde erheben. Strafe und Oberacht gelten dann ihm, der die Einheit des Reiches zersetzt. In Albernia hat Rohaja von Gareth bereits bewiesen, wie weit zu gehen sie bereit ist, um ihr zerrüttetes Reich zu Ordnung und Einheit zurückzuführen. Wappne dich also, Almada, und bedenke wohl, ob du den gerechten Zorn der einzigen und wahren Kaiserin des Raulschen Reiches entfachen willst!

»Nicht Krieg ist unser Sinn. Seine Exzellenz Rafik sprach oft vom Traum der Einheit des Reiches, den man in Punin hegt. Es ist nun an ihm und Seiner Königlichen Majestät, diesen Traum wahr werden zu lassen.«

—Markgraf und Reichsgrößenrat Rondran Paligan

*Michael Masberg
mit Dank an Martin Lorber und
Daniel Simon Richter, sowie
alle Teilnehmer der Bilstein 2009*

Tod durch ätzenden Spott?

Machen die Heptarchen Jagd auf den Schwarzschem?

GARETH. Beunruhigende Kunde gibt es aus der Wildermark. Nicht weit der geisterhaften Ruinen Wehrheims wurden die seltsam verdrehten Leichen von fünf Kopfgeldjägern gefunden. Einer war schrecklich aufgedunsen, einer anderen war das halbe Gesicht weggerissen, der Mund klappte grotesk grinsend. Ihre Ausrüstung ließ keinen Zweifel daran aufkommen, dass die Toten aus den Schwarzen Landen stammten. Anlass zur Sorge geben aber vor allem Gerüchte, was den schwer bewaffneten Trupp über die Grenzen geführt haben mag, und von welcher Macht sie ausgelöscht wurden.

Bauern der Umgebung berichteten, dass die Kopfgeldjäger einige Tage zuvor damit geprahlt hätten, einen Renegaten aus den Dämonenlanden zu jagen, um seinen Kopf an den meistbietenden Heptarchen zu verkaufen – und zwar niemand Geringeres als Torxes von Freigeist! Sollte sich das bewahrheiten, besteht Anlass zu größter Sorge, denn der schwarzböse Erzscheml ist eine der gefürchtetsten Gestalten der Schwarzen Lande. Einst war er Herold des Dämonenmeisters, später 'Gesandter' verschiedener Heptarchen – eine unkontrollierte Macht, vor der selbst tapferste Krieger und Helden erzittern.

Über viele Jahre musste man den 'Ewigen Wanderer' jedoch nur östlich der Trollpfote fürchten. Doch womöglich sorgt Traviass Fluch dafür, dass sich die Kreise des wahn sinnigen Erzschemls inzwischen deutlich vergrößert haben. Aber ob er wirklich aus den Schwarzen Landen fliehen musste, mag gar nicht die Wahrheit sein.

Denn zwei Tage nach dem Vorfall spürte eine kaiserliche Patrouille einen weiteren Söldner auf, der das Massaker überlebt hatte. Der verängstigte Veteran bestätigte zwar, dass verschiedene Machtgestalten in den Schwarzen Landen ein Kopfgeld auf Torxes ausgesetzt hätten, um seinem dämonischen Schabernack ein Ende zu bereiten. Allerdings habe sich der Schwarzscheml bislang davon wenig beeindruckt gezeigt und ziehe weiter überall dorthin, wohin es ihm beliebe.

Weiter berichtete der Gefangene: "Wir waren seiner Spur schon seit Tagen gefolgt, und langsam wurden wir alle ungeduldig. Da plötzlich trat eine Gestalt aus der Dunkelheit. Wir haben einen Mordsschrecken bekommen, als sie auf einmal auftauchte. Doch sie sah ganz harmlos aus, so eine Gauklerin in einem schwarzweißen Narrenkostüm und schwarzer Schminke mit weißen Farbtupfern im Gesicht. Gwenplen nannte sie sich, und sie fragte uns nach Torxes aus. Woher auch immer sie wusste, dass wir hinter dem her waren. Hat auch immer so seltsame Andeutungen gemacht. Wir haben dann versucht, was aus ihr rauszuquetschen. Doch als Gorgar sie etwas fester angepackt hat, wurde sie ganz katzig. Sie faselte was von "dem Genialistischen", und dass wir gefälligst unsere Pfoten von ihm lassen sollten. Wäre nicht geschehen, was geschehen ist, ich würde heute noch lachen, was dieses lächerliche Püppchen sich rausnehmen wollte. Als Meirite ihr endlich das Maul stopfen wollte, riss es ihr plötzlich unter Kreischen die Fresse entzwei! Böses Schemelwerk war das. Und dann ging der faule Zauber erst richtig los. Mir hat's mehrfach den Kopf auf einen Stein gehauen. Ich hab nur noch Sterne gesehen. Und die ganze Zeit hat sie nur kalt gelacht wie eine Dämonentochter. Als sie von mir abließ, habe ich die Beine in die Hand genommen. Das Letzte, woran ich mich erinnere, ist das Gebüll meiner Kumpane. Schaurig. Sind alle tot oder?"

Marschall Ludalf von Wertlingen soll zwar Soldaten auf die Suche nach der mysteriösen Gauklerin ausgesandt haben. Doch bislang fehlt von ihr jede Spur. Ist sie eine Handlangerin des irren Erzschemls? Oder aber eine Rivalin, die ihm Rache geschworen hat? Hinter vorgehaltener Hand flüsterte man sich sogar, es sei Torxes selbst gewesen, in seiner neuesten Maskerade. Hoffen wir nur, dass am Ende nichts davon stimmt und dass die Heptarchen schon längst selbst Hand an den unheimlichen Scheml gelegt haben.

*MW,
mit Dank an Michelle Schwefel*

Alter Schrecken neu erwacht?

GASHOK. Beunruhigende Nachrichten erreichen uns dieser Tage aus dem vor dem Orkensturm so blühenden Gashok. Schon einige Monde liegen die Ereignisse zurück, dennoch können wir erst jetzt davon berichten, sind doch die Nachrichtenwege aus dem Svellttal weit. Wie es scheint, ist ein Schrecken wiedererwacht, den man seit über zwanzig Jahren überwunden glaubte.

Wir erinnern uns: In jenen Tagen herrschte nach dem Einfall der Schwarzpelze in die Stadt das Chaos. Raubend und plündernd zogen die Orks durch die Straßen, von Haus zu Haus. Auch die Tempel blieben nicht verschont: Priester, die sich nicht versteckten oder flohen, wurden erbarmungslos niedergemacht und den finsternen Götzen der Orken geopfert. Große Teile des Tempels des Praios standen schon in Flammen, als die Eroberer die Tore des Boron-Tempels einschlugen und über die wehrlosen Priester herfielen. Doch der von den Dualisten als finsterner Gott verehrte Boron machte seinem Namen alle Ehre: Kaum war das Morden an seinen Geweihten vorüber, ließ er die Türen und Fensterläden seines Hauses zuschlagen. Nur kurz hämmerten die eingeschlossenen Schwarzpelze dagegen, dann begann das Schreien und Heulen, ein-

zig begleitet von geisterhaftem Flackern im Inneren des Gotteshauses. Nach Stunden erst schwangen die Tore wieder auf und ein einzelner Ork stolperte vom Grauen gezeichnet heraus. Sein Pelz war schlohweiß und blutverkrustet, seine Krallen gesplittert. Tagelang wälzte er sich in finsternen Träumen, nicht in der Lage, seinem Entsetzen Ausdruck zu verleihen, denn seine Zunge war ihm herausgerissen worden.

Seitdem wagte kein Schwarzpelz mehr den Tempel zu betreten und auch den Dualisten ward es strengstens verboten, die Hallen ihrer zornigen Götter zu besuchen. Bis vor kurzem sorgten diese Maßnahmen auch für Ruhe.

Doch nun scheint der Schrecken zurückgekehrt. Wie einige Abenteurer uns kürzlich berichteten, wurden im Phex des letzten Jahres die Bewohner Gashoks erneut aus dem Schlaf geschreckt, als die Fensterläden und Türen des Borontempels mit lautem Knall zuschlugen. Wieder waren diese fest verschlossen, wieder drang geisterhaftes Flackern durch Ritzen und Spalten. Grünes Famerlorsfeuer brannte in schritthohen Lohen auf dem Dach und das Heulen und Klagen tausender gemarterter Seelen soll aus dem Inneren zu hören gewesen sein. Der Spuk fand erst ein Ende, als der Schild des Herrn Praios den nächsten Tag zu

erhellen begann. In jenen Morgenstunden fand man im Garten des Tempels die beiden orkischen Wächter, die den Zugang bewachen sollten. Ihre Klauen hatten sich tief in den Hals des jeweils anderen gegraben. Noch immer waren ihre Schnauzen zu hasserfüllten Fratzen verzogen. Das Seltsamste war jedoch eine Blume, wie sie hierzulande noch niemand gesehen hatte. Mit großen, goldenen Blütenblättern, die von innen heraus leuchteten, wuchs sie genau zwischen den beiden Toten empor.

In abergläubischer Furcht – oder seltener Weisheit – ließ der Kommandant der Orken das Gittertor des Tempelgartens mit einer schweren Eisenkette versperren und verdoppelte die Bewachung des Unheilsortes. Ob es noch weitere Opfer im Inneren des Boronhauses zu beklagen gibt, kann niemand sagen. Von der Bevölkerung wird jedenfalls niemand vermisst und die Schwarzpelze sprechen seit jeher nicht über ihre Verlorenen. Mancher Alt-eingesessene munkelt jedoch, die Schreckensnacht sei ein Zeichen, dass man sich endlich der verhassten Besatzer entledigen solle. Wollen wir hoffen, dass die Gashoker sich nicht zu Taten verleiten lassen, die uns allen das Leben mit den Schwarzpelzen schwerer machen.

Matthias Freund

Botenschreiber spurlos verschwunden!

GARETH. Rätselraten herrscht derzeit im Redaktionshaus des Aventurischen Boten. Der beliebte Schreiber Igan Trappenfeld, bekannt geworden durch seine farbigen Schilderungen fremder Orte ebenso wie für seine waghalsigen Aufdeckungen dunkler Geheimnisse, scheint seit einigen Wochen spurlos von der Bildfläche verschwunden. Weder Schriftleiter Balthram von Liepenberg noch gute Freunde und Schreibgefährten wissen derzeit um das Schicksal Iigans.

Nach letzten Erkenntnissen war er noch an einem Abend in jener Taverne gesehen worden, in der er sich am liebsten aufhielt, dann verabschiedete er sich allein in die Nacht. Seine letzten Worte sollen gewesen

sein: "Selbst wenn ich nachts in den Abort falle, wird daraus noch eine Geschichte im nächsten Boten."

Nicht von der Hand zu weisen sind jene Vermutungen, die inzwischen die Runde machen. Demnach könnte Iigans Verschwinden maßgeblich mit der Veröffentlichung der sogenannten Trappenfeld-Akten Anfang dieses Jahres (siehe *Aventurischer Bote* 139, Seite 6) zu tun haben. Viele einflussreiche Persönlichkeiten des Adels, der Zünfte und der Stadt Gareth sollen mehr als nur erzürnt gewesen sein bei der Vorstellung, ein Botenschreiber würde pikantes oder gar reicherschütterndes Wissen aus alten Akten der KGIA in Obhut halten. Würde er also gezwungen, die Stadt zu verlassen – oder hat jemand

im Dunklen gar zu seinem spurlosen Verschwinden beigetragen? Der Tratsch in der Stadt will gar wissen, dass Igan sich schon vor längerer Zeit mächtige Feinde gemacht habe, die nun unvermutet zugeschlagen hätten. Stecken also in Wahrheit Agenten der Schwarzen Lande, finstere Zwerge oder ein kultischer Geheimbund dahinter?

Derzeit kann nur die Hoffnung ausgesprochen werden, dass bald wieder von Igan Trappenfeld zu hören ist, und nicht die spöttischen Bemerkungen einiger Kritiker zutreffen, dass seine letzten Worte schneller wahr geworden seien, als er selbst gedacht hätte.

MW

Der Zorn des Patriarchen

Herzog der Nordmarken überwirft sich mit seinem Sohn

ELENVINA. Mit einem ungewöhnlich heftigen Ausbruch hat Jast Gorsam vom Großen Fluss seinen schon sprichwörtlichen Jähzorn erneut bewiesen – und ihn auf ein ungewöhnliches Ziel gerichtet: seinen Sohn und Erben Hartuwal, Erzkanzler des Reiches. Gleichzeitig kündigte er „Maßnahmen mit Macht“ an.

Kenner der Verhältnisse in Elenvina und Eingeweihte am Herzogenhof der Nordmarken wissen schon seit Monden, dass der alte Herzog seinen Groll auf kleiner Flamme köchelt, denn seit der Beendigung des Konfliktes mit Albernia hat man den Herzog nicht mehr fröhlich gesehen.

Der Bote erinnert: Jast Gorsam hatte einen für die Nordmarken teuren und letztlich kaum erfolgreichen Feldzug gegen das abtrünnige Albernia geführt, den just vor einem Jahr die Kaiserin generös beendete (siehe *Aventurischer Bote* 136):

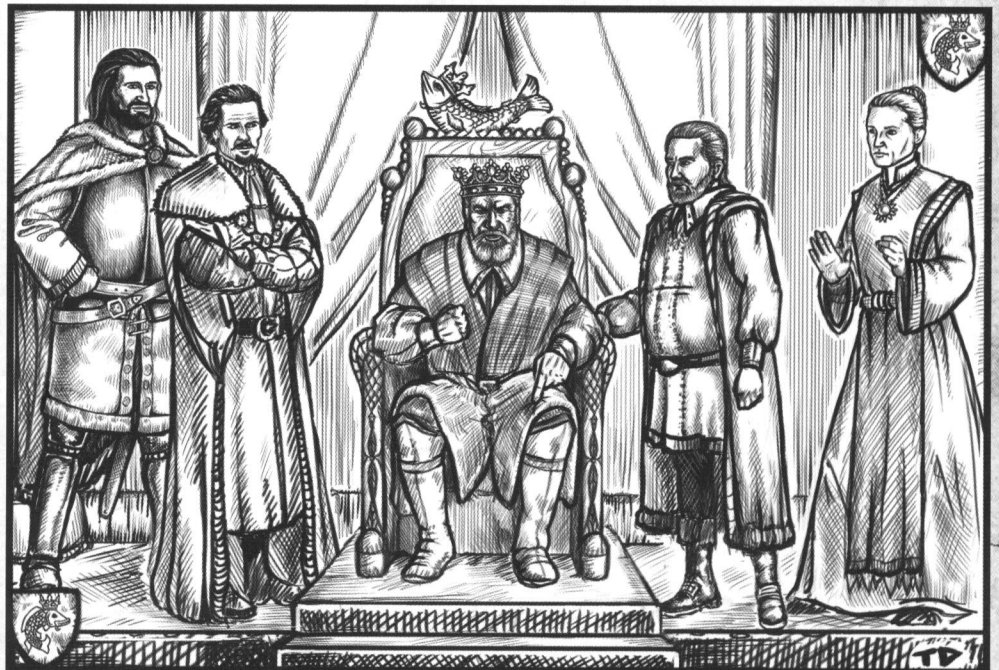
Das Haus Bennain behielt die Fürstenwürde Albernias, Invher ni Bennain ihr Leben, die albernischen Adligen ihre Lehen; Jasts Enkel Hagrobald vom Großen Fluss wurde Graf, Rohaja erwarb sich den Ruf einer gerechten Herrscherin, und Kanzler Hartuwal konnte sich rühmen, als ein Architekt des Friedens dem Reich einen guten Dienst erworben zu haben. Leer ausgegangen seien allein die Nordmarken, schimpfte der Herzog hinter dicken Mauern über Monde.

Er habe dann vor einem halben Jahr seinen Sohn zu sich bestellt und ihm eine gehörige Standpauke gehalten, wie gut informierte Kreise berichten. Mit Erstaunen konnte man wahrnehmen, dass sich Vater und Sohn einen ungleichen Streit lieferten – der Herzog laut und zornig, der Sohn leise und

mahnend –, obschon beide seit Jahren an der Stärkung des Herzogenhauses arbeiten und bisher im besten Einvernehmen agierten. Manche meinen, der Herzog sei seit seinem Eintritt in das Greisenalter starrsinnig geworden, bisweilen stur wider jede Vernunft.

Nun kam es zu einem neuen Ärgernis für den Herzog: Bekanntlich werden bei

„Der undankbare Sohn!“, brüllte Jast Gorsam die Arbeiter und Gardisten an, die den Zorn des Patriarchen in der Stadt bekannt machten, „Verhöhnt mich mit seinem Spruch „Was gut ist für die Nordmarken, ist auch gut für das Reich“! Wenn es darauf ankommt, hat sich mein misstrauener Erbe allemal für das Reich entschieden! Und diese Kanzleien hier – die müs-



Elenvina derzeit die neuen Gebäude für die Kanzleien des Reiches errichtet, das Richtfest steht kurz bevor. Dafür wurde ein erkleckliches Areal bebaut (pikanterweise über den Grundfesten der alten Königshalle Nordmarkens), zu dem der Herzog jüngst Zutritt verlangte. Dieser wurde ihm jedoch verwehrt mit der Begründung, des Reiches Kanzler habe verfügt, dass niemand des Reiches Grund betreten dürfe, der nicht die ausdrückliche Erlaubnis besitze.

Darüber, dass Jast Gorsam nicht gestattet wurde, einen Weg vor seiner eigenen Haustür zu beschreiten, geriet der Herzog derartig in Brast, dass die Reichsgardisten von Glück reden können, noch am Leben zu sein.

sen weg! Raus, raus, raus! Das sind meine Stadt und meine Mark! So wahr ich der Herzog der Nordmarken bin, hier folgen Maßnahmen mit Macht! Ihr werdet alle noch erleben, wie weit mein Arm reicht und wie stark meine Faust ist!”

Weil anschließend Boten die herzogliche Feste Eilenwid-über-den-Wassern verließen – angeblich, um die Kinder des Herzogs und die treuesten Vasallen heranzuholen –, nimmt man die Drohung des Herzogs sehr ernst. Immerhin hat sich Jast Gorsam schon früher gewaltig und gewalttätig zu seinem Recht verholten und gibt sich diesmal besonders uneinsichtig und hart.

*Jagodar von Galothini
(Björn Berghausen).*

Ein Lied vom hohen Herrn Hagrobald

Vor acht Monden war es, da Kaiserin Rohaja Prinz Hagrobald zum Grafen vom Großen Fluss erhoben hatte (siehe Aventurischer Bote 136). Der Nordmärker, nun zum Alberner geworden, hatte erst geögert, sich in seine Grafenschaft zu begeben – wengleich ihm sein unerwartetes Auftreten auf der Yantibairer Jagdgesellschaft im Spätherbst und eine anschließende Piratenhatz gehörigen Respekt unter den Baronen verschafft hatte. Ja, der Prinz fühlt sich vor allem als Ritter und Mann der Tat, nach dessen Geschmack es so gar nicht ist, still auf einem Thron zu hocken. Ein wenig mochte ihm wohl auch bange gewesen sein vor der schwierigen Aufgabe, über ein Volk zu herrschen, dem er als Herr wenig willkommen war. Aber auf ewig konnte er sich seinen Pflichten nicht entziehen.

So dachte sich der wackere Edelmann, dass es wohl am besten wäre, seine Lande inkognito und in kleiner Begleitung als fahrender Ritter zu bereisen, und sich ein ganz unverstelltes Bild auf Land und Leute zu machen. Mir kam die hohe Ehre zu, den adligen Herren auf seiner abenteuerlichen Reise zu begleiten, ihn mit den Besonderheiten der albernischen Seele vertraut zu machen und – sofern sich dazu eine Gelegenheit ergäbe – ein Lied über seine Heldentaten zu singen. Denn Heldentaten wollte und sollte er vollbringen, der hohe Herr vom Großen Fluss, Sohn eines Herzogssohns und nunmehr Graf in einem zerrissenen, kriegsgebeutelten Land.

Als wir eine Turnei zu Windehag besuchten, da vollbrachte der Herr Hagrobald manch geschickte Waffentat. Wie einst der heilige Hlúthar focht er tapfer, niemals ging seine Lanze fehl. Wohl wunderten sich die albernischen Ritterinnen und Ritter, wer da wie Rondras Blitzstrahl selbst auf sie herniederging. Denn Herre Hagrobald trug einen weißen Schild, auf dem nichts als ein entwurzelter Baum prangte – das Zeichen eines Ritters, der Heimat und Erbe verloren hat. Selbst als er sich freimütig zeigte, um sich mit dem Siegerkranz krönen zu lassen, erkannte man ihn nicht, denn niemand hier hätte ihn je von Angesicht zu Angesicht gesehen. Und hinter dem kühnen Antlitz, das ein übermütiges, aber nicht unfreundliches Lachen zur Schau stellte, wollte oder konnte man den einstigen Erzfeind wohl nicht erkennen.

Zufrieden zog er mit seiner Turnierbeute, ei-

nem guten Ross und einer Satteltasche voller Silber, die ihm die Besiegten als Ablöse für ihre Ehrenschild gezahlt hatten, weiter, immer auf der Suche nach einem neuen Abenteuer – sei es, sich im Kampf zu messen, sei es, einer schönen Maid einen Kuss zu rauben.

Doch jäh musste der stolze Ritter erkennen, wie schnell sich Mut in Hochmut und Ehre in Schande verwandelt. Als wir nämlich über die Handelsstraße durch den Fuxwald zogen, wartete dort ein Ritter mit seinen Kriegsknechten, ein gutes Dutzend an der Zahl.

“Wegzoll sollst du zahlen!”, knurrte der Raubritter, “oder deinen Übermut mit deinem Blut bezahlen. Nicht mehr als die Hälfte all dessen, das du bei dir trägst, fordere ich, dann soll dir und deinen Leuten kein Leid geschehen.” Bei diesen Worten senkte er bedrohlich seine Lanze.

Der junge Graf aber war keineswegs bereit, sich bange machen zu lassen. “Macht Euch darauf gefasst, noch heute vor Boron, Eurem Richter, zu stehen, Elender!”, entgegnete Hagrobald grimmig und machte sich zum Kampf bereit. Auch der räuberische Ritter wendete sein Pferd und nahm in gebührendem Abstand Aufstellung. Dann setzten sie an zum ersten Gang. Die Lanze des Raubritters glitt an Hagrobalds Schild ab. Doch obwohl der Graf den Schild seines Gegners gut traf, vermochte dieser dem Stoß standzuhalten.

Voller Kampfeslust legte der Nordmärker die Lanze neuerlich ein, sein kraftvolles Pferd donnerte los. Dieses Mal aber traf ihn die Lanze seines Gegners mitten auf die Brust, bog sich, doch brach sie nicht. So heftig war die Wucht des Stoßes, dass Herre Hagrobald – nicht nur zu meinem Erschrecken – aus dem Sattel geworfen wurde und schwer auf dem harten Boden aufschlug. Reglos blieb er liegen.

Wohl wollte seine Knappin in die Bresche springen und rannte zu ihrem Herrn, das kurze Schwert gezogen, doch wusste einer der Knechte des Räubers sie mit einer geharnischten Ohrfeige zur Räson bringen. Besser so, denn ich hegte keinen Zweifel, dass sie andernfalls das Mädchen ohne viel Federlesen getötet hätten. Hagrobalds Reisige aber, führerlos nun, verließ der Mut. Hals über Kopf gaben sie ihren Pferden die Sporen. Nur einer, ausgerechnet der, der das Packpferd führte, blieb und ließ es ohne Gegenwehr geschehen, dass man ihm die Waffen abnahm und ihn band. Und auch mir und

der Knappin sollte es nicht besser ergehen. Alsdann machten sich die finsternen Gesellen daran, den Prinzen seiner Waffen und Rüstung zu entledigen und unser Gepäck zu durchsuchen. Wie groß war ihre Freude, als sie sahen, wie unerwartet reich die Beute ausfiel.

Als einer der Schufte meine silberbeschlagene Harfe aus ihrem Futteral riss, da jammerte ich, denn mir war, als entrissen sie mir die Seele. Da musterte mich der Raubritter, ein Hüne von Mann mit wolfsgrauem Bart und Haupthaar, dessen Antlitz die Spuren von Entbehrung und Schlacht trugen. Er grinste breit und enthüllte dabei seine fehlenden Schneidezähne. “Eine Sängerin also, den edlen Herren zu begleiten”, sprach er. “So ein Geck. Wohlan, dann besinge seine Dummheit und seinen schwachen Sitz. Viel mehr gibt es ja nicht zu preisen.” Er reichte mir die Harfe.

Kurz darauf zog einer der Kerle des Prinzen Siegelring aus seiner Börse und präsentierte ihn seinem Herrn. Der zögerte einen Augenblick und wies den Schergen an, weiterzusehen. Mit einem verschwörerischen Zwinkern steckte er mir das Kleinod verstohten zu. “Eine hehre Beute”, raunte er leise. “Die indes zu viel Ärger bringt. Er würde den Ring wiederhaben wollen, nicht wahr? Ich müsste ihn schon töten, um das zu vermeiden. Und dann käme seine Sippschaft, um ihn zu rächen. Das ist der Tand nicht wert, und ich bin nicht aus dem Holze geschnitzt, dass mir die Ehre, diesen Hundsöfft sterben zu sehen, den Tod versüßte. Aber ich werde dieses Tages gedenken, als der Stolz der Nordmarken vor mir im Staube lag.”

Mit diesen Worten saß er auf und bedeutete seinen Leuten ihm zu folgen. Sie verschwanden mit all unseren Pferden und allem Wertvollen, das sich in unserem Gepäck befunden hatte. Mit Ausnahme meiner Harfe und des Siegelrings.

Herre Hagrobald aber geriet außer sich vor Zorn, als er wieder zu sich gekommen war. Wütend gab er seinem Reisigen ein paar Maulschellen, drohte jenen, die ihn im Stich gelassen hatten, schreckliche Strafe an, und schwor dem, der ihn so schmäzlich seiner Ehre beraubt hatte, unerbittliche Rache.

Als das Toben aber erst einmal nachließ, da wurde er mit einem Mal sehr nachdenklich und biss sich grübelnd auf die Lippen. “Ich kann es nicht dulden, dass mein Land und meine Schutzbefohlenen unter solchem Raubgesindel leiden”, sagte er schließlich. Er blickte

mich an. "Denn er macht doch vor seinen Landsleuten keinen Halt, denke ich, gleich ob es Ritter, Bürger oder Bauern wären." Ich nickte stumm. Zu viele dieser räuberischen Ritter durchstreiften das Land, die durch den Krieg hart und bitter geworden waren, und vor allem nach ihrem Vorteil suchten. "Bei Rondra und Praios", fuhr der Graf fort,

"ich gelobe, dass ich diesem Land den Frieden bringen werde." Seine Miene war ernst, wie ich es vorher an ihm noch nicht gewahrt hatte. Wie er so in seinem Hemd dasaß, Schwert und Rüstung beraubt, staubig und mit einer dicken Beule am Kopf, da hätte er einen jämmerlichen Anblick abgeben können. Ich aber sah einen jungen Mann, ge-

schlagen und in seiner Ehre gekränkt, der den ersten Schritt gemacht hatte, zu einem Herrscher zu reifen. Und darüber will ich mein Lied schreiben.

*Aillil Riodhban, Bardin im Gefolge
des Grafen vom Großen Fluss
(Michelle Schueffel)*

Aventurischer Bote, Bahja 1032 BF

Gräuel in der Traviemark

ROMMILYS. Eine schreckliche Bluttat erschüttert die Menschen im darpatischen Grenzland. Pilger fanden Ende Ingerimm unweit des Klosters Wolfskopf eine schaurige Walstatt. Bestialisch massakriert waren die Gefallenen, die Leiber von schweren Hieben und klaffenden Wunden grausam gezeichnet. Bis aufs Hemd lagen ihre Leichname bloß. Erst als einer der Pilger ein blutgetränktes Banner fand, schwante ihnen, wer hier den Tod gefunden hatte: Es war ein Dutzend Ritter, Knappen und Kriegsknechte des Bundes zum Schutze von Heim und Herdfeuer. Tapfer mussten die Gänseritter gefochten haben, um ihre Heimat zu verteidigen, denn der Tod war der Preis, den alle für ihre Pflichttreue zu zahlen hatten.

Als man sich im Kloster der geschundenen Leichen annahm, um sie zu waschen und ihre Namen zu erkennen, stellte sich zum Entsetzen aller heraus, dass unter den Getöteten auch ein Mann war, der auf seiner Schulter das verderbte Zeichen des knochenbleichen Heptarchen in die Haut gestochen trug. Zwei weitere Leichname konnten ebenfalls nicht als Angehörige des Ordens benannt werden, auch wenn sie eindeutiger Zeichen ihrer Buhlschaft mit den Heptarchen entbehrten. Zur Sicherheit wurden alle drei den reinigenden Flammen übergeben und ihre Asche in alle Winde verstreut.

Damit bestätigten sich erste Vermutungen, dass Marodeure aus den Schwarzen Landen diese ruchlose Tat verbrochen haben. Schon zuvor hatte es Augenzeugenberichte gegeben, dass dunkle Schergen im Grenzland zu den darpatischen Marken ihr Unwesen trieben, einsame Höfe oder Reisende überfielen und die mordeten, die ihnen in die Quere kamen. Nicht zuletzt deshalb durchstreiften die Patrouillen des Ordens vermehrt das Grenzland. Es steht zu vermuten, dass es sich um Kriegsknechte handelt, die aus Warunk geflohen sind, nachdem die Stadt von Rechtgläubigen im Peraine 1032 BF zurückerobert worden war (siehe *Aventurischer Bote* 138). Diese Vaganten formieren sich zu mehr oder minder großen Kriegshaufen, die auch die Grenze der zwölfgöttlichen Lande queren und die guten Leute dort

bedrohen. Schon haben erste Bergbauernfamilien ihre Höfe verlassen, um in Rommilys Asyl zu suchen.

Kronverweser Cordovan von Rabenmund, zugleich Hochmeister des Ordens, zeigte sich tief besorgt über die Ereignisse. Er sandte weitere Patrouillen aus, die Lage zu klären und den Schutz des Klosters zu verstärken. Außerdem erging ein Hilfesuch an die Akademie von Rommilys, da sich nicht ausschließen lässt, dass auch widernatürliche Kreaturen und finstere Zauberer die Marken heimsuchen.

Auch wenn der stumme Kronverweser kein Wort der Klage zu formen vermag, war doch seine grame Miene Ausdruck dessen genug, was in seinem Herzen vorging. Der Orden ist die vornehmliche Wehr der Kirchenmark. Wo andernorts Adelsheere und kaiserliche Soldaten zur Verteidigung der Grenzen bereit stehen, haben in Darpatien zu viele ihr Leben im Krieg gegen die heptarchischen Schergen bei der Verteidigung ihrer Heimat verloren. Jeder Verlust wiegt also doppelt und dreifach schwer, denn die Mark ist klein und verfügt kaum über ausreichend Nachwuchs. Mögen Rondra und Travia es geben, dass Darpatien eine Antwort auf diese Bedrohung findet.

*Melisande Melders
(Michelle Schueffel)*

Salamander, Praios 1033 BF

Ein Schritt zur Harmonie

Still war es um den Orden der Rohalswächter geworden, seit vor etwa anderthalb Jahren die Geschehnisse um die Globule vom Fremmelshof auch die Gemeinschaft der Weißmagier gehörig durcheinanderwirbelte (der Bote berichtete in seiner Ausgabe 130).

Nicht nur waren einige alte Schriften des Ordensgründers Rohal gefunden worden, die große Erkenntnisse versprachen, auch ein leibhaftiger Weggefährte des alten Reichsbüchters tauchte in Form des lange im Limbus verschollenen Eslam von Wagenhalt auf. Dieser wurde sofort in den Zirkel der Wachenden, das Führungsgremium des Ordens, gewählt – was in Verbindung mit seinen Äußerungen über die wahren

Absichten Rohals innerhalb des Ordens zu manch hitzigen Diskussionen führte.

Doch nach der Stille der letzten Zeit sorgte der Orden zu Jahresbeginn für einen Paukenschlag und einen doppelten Ausgleich. Hochmeister Kuniswart vom Reifenwasser, ein Weißmagier von höchstem Ansehen, der sich des Rückhalts aller Ordensmitglieder sicher war, verlas während des traditionellen Fests zum Jahresbeginn eine Erklärung der Ordensführung, die es schaffte, beiden Fraktionen gerecht zu werden. Zunächst wurde darin betont, wie wichtig der niemals endende Kampf wider die Finsternis sei, die sich auch Jahre nach der Vernichtung des Sphärenschänders im Osten des Reiches zeigt. Unermüdlich wolle man weiterhin an der Grenze kämpfen und auch nach den Erfolgen der letzten Monde nicht nachlassen in der Wachsamkeit. Der oberste Rohalswächter erklärte, dass in den nächsten Wochen an den Adelshöfen des Reiches Spenden und Kämpfer angeworben werden sollten, um den tapferen Kämpfern im Osten zur Hilfe zu eilen und ihnen zu zeigen, dass man sie nicht vergessen hat. Beobachtern zufolge erntete dieser Teil der Rede vor allem bei den Mitgliedern des Zirkels der Wachenden zustimmendes Nicken. Im zweiten Teil der Erklärung betonte Spektabilität vom Reifenwasser jedoch auch die Verantwortung des Ordens seinen Wurzeln gegenüber. Man wolle gemeinsam daran arbeiten, im Sinne Rohals zu leben und auch den Ausgleich mit den – so wörtlich – verlorenen Brüdern von den Grauen Stäben zu suchen. Demonstrativ wurde eine Einladung an den ODL ausgesprochen, sich an der Sichtung von Fremmelshof-Relikten zu beteiligen, die Hinweise auf einen 22. Band der berühmten Gespräche Rohals liefern sollten.

Mit dieser Mischung aus stolzem Kampfesmut und ausgestreckter Hand schlug der Hochmeister nicht nur eine Brücke zwischen den rivalisierenden Strömungen im Orden selbst, sondern suchte auch die Nähe zu den Grauen Stäben, zu denen seit der Zeit der Borbaradkriege erhebliche Differenzen bestanden. Wollen wir hoffen, dass diese Periode der Versöhnlichkeit anhält, denn die freien Lande können die Kraft beider Orden im Kampf gegen die Erben des Sphärenschänders gut gebrauchen.

UL

Land ohne Ordnung?

Der almadanische Yaquirbruch

UNTERFELS. Nach der verlorenen Schlacht von Morte Folnor im Rondra 1029 BF schob man sich in Almada gegenseitig die Schuld an dem militärischen Desaster zu. Der Zorn des Königs richtete sich vor allem auf Domna Shahane al'Kasim, die Gräfin der Südpforte. In den folgenden Monaten wurde die Ordnung in jener leidgeprüften Grafschaft von weiteren Unglücksfällen zerrüttet. So wütete die Cañocacha, die Herrin der Dürre, im Spätsommer 1030 BF unerbittlich und auch der Ausbruch einer Krankheit im nassen Boronmond nagte an der Moral der Bewohner des Yaquirbruchs, die sich mehr und mehr im von der Obrigkeit im Stich gelassen fühlten. Im Norden der Grafschaft indes sorgten marodierende Goblinhorden dafür, dass die Eisenstraße kaum mehr passierbar war.

Bald schon erkannten die Novadis die Schwäche ihrer Nachbarn und setzten durch den Verrat des Chabun ben Nafiref bei Brindal über den Yaquir. Doch nicht nur nach Plünderung stand ihnen der Sinn – die Wüstensöhne waren gekommen, um zu bleiben! Zwar gründeten die Bewohner des Yaquirbruchs einen Widerstandsbund, die Culminger Liga, doch alle Versuche die Novadis zu vertreiben blieben erfolglos. Einige Magnaten verbündeten sich daraufhin mit dem grangorischen Statthalter von Bomed, Horasio della Pena, um das Land für ihn zu befrieden, während sich die Gräfin an der Nordgrenze den Goblins entgegenstemmte.

Mittlerweile ist, so scheint es, in der gesamten Grafschaft die alte Ordnung aufgehoben. In Pildek wurde die Baronin von der hungernden Bevölkerung vertrieben, umherziehende Zahorisippen kümmern sich um die Sorgen des Volkes. In Schelak zeigte sich die herrschende Baronin gänzlich überfordert mit der Aufgabe, ihr von Krankheiten zerrüttetes Land in bessere Zeiten zu führen, und flüchtete, als ihr einziger Sohn ebenfalls zu siechen begann. Ihr Land hinterließ sie ohne einen Verwalter seinem Schicksal. Diverse Söldnertruppen streifen durch das Land und beanspruchen einzelne Landstriche für sich, bis sie vom nächsten Mordhaufen vertrieben werden.

Aber es gibt auch Hoffnung für die Menschen des Yaquirbruchs. In manchen Baronien haben sich tapfere Helden gefunden, die dem schurkischen Treiben ein Ende setzten, und sich fortan mit erstaunlichem Geschick um die Nöte ihrer eroberten Lande kümmerten. Zudem haben – anders als in der Wildermark – in dieser Zeit des Leids die Bewohner des Yaquirbruchs zusammengefunden. In den letzten Jahren sind die Gräben zwischen Almadanis, Horasiern und Novadis geschwunden und es

ist ein neues Lebensgefühl entstanden, das den Landstrich mehr und mehr als Schmelztiegel der Kulturen auszeichnet.

Interessanterweise scheint man sich in Punin nicht sonderlich für die Zustände in der westlichen Grafschaft zu interessieren. König Selindian Hal von Gareth würdigt seine Gräfin auch nach vier Jahren keines einzigen Blickes – und es deutet nichts darauf hin, dass sich dies in naher Zukunft ändern wird.

Daniel Maximini

Gareth&Märker Herald, Rondra 1033 BF

Zunge des Lichts für

immer verstummt!

Vom tragischen Tod eines Predigers

GREIFENFURT. Dem einfachen Bürger, aber auch dem Edelmann war der Prediger Sonnlieb bekannt und vertraut. Vielen spendete er Trost, vielen wies er den Weg zum Licht. Doch die Dunkelheit griff nach dem aufrechten Herzen und ließ Bruder Sonnlieb für immer verstummen.

Auf den Straßen und Plätzen der Stadt Greifenfurt hörte man seit Jahren oft eine klangvolle, tiefe Stimme, die von der Wahrheit des Götterfürsten und von der erhabenen Kraft der Gerechtigkeit kündete. Bruder Sonnlieb, ein Laienprediger aus der Anhängerschar der Lechmin von Hartsteen, wurde nicht müde, Praios' Willen und Wirken zu preisen. Manch Hilfesuchendem verhalf er zu seinem Recht, und auch wenn die Reden des Bruders manchmal den Reichen und Mächtigen übel aufstießen, galt er doch als im wahrsten Sinne leuchtendes Vorbild in dieser schweren Zeit.

Doch in den letzten Monden schien ein Schatten auf Sonnliebs Seele zu lasten, und dunkle Vorahnungen suchten ihn heim. Die vormalis so hoffnungsvollen Reden wurden seltener, stattdessen sprach der Prediger immer öfter von der Finsternis, die das Bollwerk der Zwölfgötter erschütterte. Eindringlich mahnte er zu Buße und Einsicht, ehe die Grundfesten der Ordnung von den niederhöllischen Mächten zerschlagen würden. Immer düsterer wurden die Bilder, die Sonnlieb in seinen Reden zeichnete, und schließlich wurde die Qual, die seine bösen Ahnungen in ihm schürten, zu viel für den Bruder. Am letzten Tag des Praiosmondes, bei den Feiern zum Gedenken an die Zweite Dämonenschlacht, hatte er noch mit sich überschlagender Stimme die Tanzenden aufgefordert, den Kampf gegen die Diener der Finsternis aufzunehmen, die schon längst in unserer Mitte wandelten. Wenige Tage später fand man den Unglücklichen erhängt an einem Baum im Peraine-Hain – seine Verzweiflung hatte ihn in den Freitod getrieben. Möge seine Seele in Praios' Licht eingehen!

Im Folgenden legen wir unserer geneigten Leserschaft einen Auszug der Predigt vor, die

Bruder Sonnlieb kurz vor seinem Tode auf dem Marktplatz von Greifenfurt hielt. Zur Beruhigung für furchtsame und abergläubische Gemüter sei angemerkt, dass uns namhafte Angehörige der Weißen Gilde mit Bestimmtheit versicherten, dass die Behauptung am Schluss, Dämonen könnten sich aus eigener Kraft einen Weg in die Welt bahnen, unzutreffend ist und wohl dem fiebrigen Geist des Unglücklichen entsprang.

Stefan Unteregger

Aus einer der letzten Predigten
von Bruder Sonnlieb:

»Heute steht ihr und gafft, wenn ihr Dämonen aus Stroh verbrennt! Wie kleine Kinder jubelt ihr und meint, dass so die Finsternis bezwungen wird! Und dann geht ihr und prast, und schmaust und singt, als gäbe es kein Morgen! Doch ich sage euch: Die Finsternis ist unter uns! Seit Jahren ist das Licht erloschen, das unser Herr Praios, dreifach heilig, uns schenkte, und ebenso lang schleicht sich die Dunkelheit in die Welt! Seht ihr nicht, wie in den Landen, auf die der Schatten der Niederhöhlen fiel, die Diener der Widersacher frohlocken? Gellen in euren Ohren nicht die Namen der Feinde der Zwölfe, die man heute im Munde führt, als wären es einfache Schimpfwörter? Seht ihr nicht, wie die Heilige Ordnung Alevrans wankt, wie sich Risse auf tun in den Festen und Bollwerken, mit denen die Zwölfe uns schützten seit dem Anbeginn der Welt? Doch ihr, unbekümmerte Narren, ihr wähnt euch sicher in eurer Einfalt!

Der Schwarze Mann, dreifach unheilig und verflucht, streckt seine Klauen nach euch Frevelern aus! Sein unreiner Same vergiftet die Welt, verdirbt die Herzen, verzerrt die Wahrheit, spottet dem Recht! Und ihr bereitet ihm auch noch den Weg, wenn ihr euch abwendet von den Zwölfen und ihren Heiligen Geboten, wenn ihr sündigt, und müßig seid, und feige und träge, statt mit all eurer Kraft zu streiten gegen die Dunkelheit und ihre Diener! Jedes Herz, das wankt, jeder Geist, der sich lieber verbotenen Lügen öffnet als die Ewige Wahrheit des Herrn Praios zu erkennen und zu preisen, spielt ihm in seine krummen, klauenbewehrten Hände. Jedes Schwert, das rostet, statt gegen die Feinde der Zwölfe geführt zu werden, jede Zunge, die lieber schmeichelnde Ränke spinnt, statt auszusprechen, was ans Licht muss, fördern seine Gier, seine Macht, seine Verderbtheit! Und je größer die Risse werden, je stärker die Finsternis, desto leichter bohren sich die Finger des Schwarzen Mannes in die Ordnung der Welt, nicht länger muss er warten, dass Freveler und Narren ihn rufen. Nein, er sendet sein unheiliges Gezücht aus, sein Werk zu tun und seine Lügen zu verbreiten, schickt Falschheit, Hass und Rachsucht, seine Kinder, auf Deren, dass sie wandeln in den Schatten und sich nähren an der Schwäche der Menschen!«

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

Media-Print PerCom
GmbH & Co. KG
– Abo-Service –
Am Busbahnhof 1
24784 Westerrönfeld

Tel.: 04331 – 8 44 – 0

(MO-DO 08:00 – 16:00 Uhr FR 08:00 – 12:30 Uhr)

Fax: 04331 – 8 44 – 3 33

abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de

oder über

Fantastic Shop

Langgasse 3b

65529 Waldems Wüstems

Tel.: 06082 – 9 24 18 50

(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

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Britta Neigel
Von-Humboldt – Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof
und
Britta Neigel

avbote@ulisses-spiele.de

*Unaufgefordert eingesandte
Artikel oder Manuskripte werden
in der Regel nicht bearbeitet.*

**WUNDER
WERK**
Online

Das Online-
Magazin mit Be-
gleitmaterial zu den Produkten
von **Ulisses Spiele**. Alle zwei
Monate neu und kostenlos un-
ter **www.ulisses-spiele.de** (auch
als Abonnement möglich).

Das Schwarze Auge
BSA Classics

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems

Redaktion: Patric Götz (PG), Ulrich Kneiphof (UK), Britta Neigel (BN), Thomas Römer (TR)

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels (FWB), Florian Don-Schauen (FDS), Chris Gosse (CG), Heike Kamaris (HK), Stefan Küppers (SK), Uli Lindner (UL), Katharina Pietsch (KP), Jörg Raddatz (JR), Daniel Simon Richter (DSR), Mark Wachholz (MW), Anton Weste (AW) und Tyll Zyburra (TZ)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: I. Bagusat, B. Berghausen, St. Freund, J. & D. Geibig, J. Heerda, T. Hörter, M. Jenneßen, S. Martenka, M. Masberg, D. Maximini, M. Rost, F. Schörg, M. Schwefel, St. Unteregger

Illustrationen: Caryad (5), Tristan Denecke (3), Olaf Papke (1), Heinrich Schmidt (1), Mia Steingraber (2), Florian Stütz (2)
Cover: 'Orkengold' von Jon Hodgson; Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: ULK

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2010 by Ulisses Spiele 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 Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld

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 € 18,00 (Ausland € 21,00) 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 Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems (bitte den Coupon **n i c h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen. (Inland = € 18,00 für 6 Ausgaben • Ausland = € 21,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluss. Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen an die **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** senden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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 **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).