



Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

*Diesmal gilt:
Wenn ein neuer Kaiser wird gekrönt,
der Held dem Luxus seiner Villa frönt,
wenn ein neuer Herr ist in der Lehranstalt,
oder Angroschs Hammer auf den Boden knallt,
wenn der Zwergengott so lässt die Erde beben,
kann man's im Boten miterleben!*

2,50 EUR

Ausgabe

Mai/Juni 2006

119

Der Kaiser von Punin

PUNIN. Am 15. Praios 1029 BF hat sich Selindian Hal von Gareth zum Kaiser des Raulschen Reiches krönen lassen und erhebt damit Anspruch auf den selben Titel wie seine Schwester Rohaja.

Selindian weiß das heißspornige Almada, Land von Wein, Ross und Fehde, hinter sich, wo er zu seiner Krönung bejubelt wurde. Rohaja folgen die übrigen Provinzen des zersplitterten Mittelreichs vom sturmumstosten Windhag bis zum Hafen von Perricum, vom goldenen Weizen Eslamsgrunds bis zur Orkenwacht am Finsterkamm (siehe AB 117). Die Reaktionen auf die Krönung fallen in Schreibstuben wie Herrscherhöfen unterschiedlich aus.



Krönungsbericht aus dem *Yaquirblick*, einer patriotisch-almadanischen Postille Punins

Vivat Almada!

Kaiser Selindian Hal gekrönt – Punin wird Capitale des Mittelreiches

Golden erhob sich das Praiosrund über der ehrwürdigen Capitale Punin, dem Stolz und Herzen Almadas. Prächtig geschmückt war ein jedes Haus, ein jedes Geschäft, jeder Turm, jede Taverna, jeder Platz. Denn Großes erwartete dieser 15. Praios, 1029 Götterläufe nach dem Fall des götterlosen Bosparan. Größeres, als je zuvor hier gesehen. Denn heute ward hier der Kaiser gekrönt, im Palaste des Götterfürsten, und alle, ein jeder Caballero, eine jede Domna waren gekommen, dies zu schauen und zu feiern. [...]

Manch einer, der vom Hoftag zurückkehrte, wusste bald vom Zwist zwischen den Kaisererben zu berichten. Vom "Thronraub zu Gareth", wie Rohajas Proklamation zur wider-

rechtlichen Kaiserin yaquirauf, yaquirab bald geheißten wurde. Es war ein Skandal! Wacker hat sich der junge Infant in der Höhle der Löwin geschlagen – und im Siegeszug kehrte er in seine Heimat Almada zurück.

Freilich, es waren nur wenige Getreue, die der wahren Erblinie Rauls folgten. Blind vor Schmerz und Verlust waren fast alle Großen des Reiches gewesen, als sie die Schlange Rohaja zur Krönung führten. Doch einige leisteten Widerstand. [...]

So führten die Magnaten Almadas den Infanten fast gänzlich verlassen vom Rest des Reiches zurück in die Capitale Punin. Nicht nur alle gewissenhaft geprüften Rechtsgutachten sprachen für die Folge des Prinzen Selindian

auf den Thron seines Großvaters Kaiser Hal I., sondern – wichtiger noch – sein männliches Blut und schlicht die Tradition.

Nie hatte es eine aufrechte Frau auf dem Throne Rauls gegeben, nie sollte dies nach altem Brauch und dem Wissen um den Fall der Hela-Horas sein. [...]

Mit Sorgenmiene verfolgte unser aufrechtes Volk die Kunde über die Scheinkrönung Rohajas am 1. Praios des neuen Jahres. Diese konnte schließlich nur an den Namenlosen Tagen vorbereitet worden sein. In Punin aber beschied der König, dass seine, die wirkliche Kaiserkrönung am 15. Praios zu erfolgen habe. [...]

Gareth war gefallen. Keine Ordnung herrscht mehr in der einstigen Metropole, das Haus des

In dieser Ausgabe

Der Kaiser von Punin

Seiten 1–3

Neue Akademieleitung in Punin

Seite 3

Okrâgosch unter
Angroschs Segen

Seite 6

Herr zweier Grafschaften

Seite 8

Villa Bardosruh

Seite 20

Die Praios-Kirche
im Wandel der Zeit

Seite 24

Die Akademiesiegel

Seiten 25

In aller Kürze

Seite 28

Götterfürsten war schwer verletzt, der Kaiserpalast zerschmettert. Da war es Weisheit, die Capitale des Reiches vorerst Punin zu heißen. Ordnung und Recht soll vom alten Zentrum der aventurischen Gelehrsamkeit ausstrahlen in den weiten Rest des Reiches und allen Dunkelsinn vertreiben. [...]

Der König stand vor den Hochgeweihten, der Adel Almadass hinter ihm. Strahlendes Weiß trug Seine Königliche Majestät, das Haar lockig auf die Schultern hinab fallend, die Augen glänzend, wenn auch ein wenig müde. Er war am Ziel einer langen Reise. Am Ziel eines bitteren Kampfes. Am Ziel der Macht.

Selindian Hal kniete nieder. Es segneten ihn die Geweihten. Wahrer der Ordnung Praionor di Balligur übernahm die prunkvolle Almadinkrone, nunmehr Insignium eines Kaisers, und hob sie hoch über alle Köpfe. Der König ward bekleidet mit dem kaiserlichen Hermelin, dem Großen Krönungsmantel. Er empfing die Greifenkugel in die Linke, das Reichsszepter stolz und würdevoll in der Rechten. Das Kaiserschwert Amalidion, die Enduriumklinge der Eslamidenkaiser, gürtete seine Seite. Göttlicher Segen und Schutz, weltliche Macht und Recht sowie die Kraft zur Wehr wurden so dem zu Kürenden überbracht. [...]

Kaiser Selindian Hal drehte sich um ins Licht. In voller Pracht erstrahlte er eingetaucht in den Schein der Sonne, als der Chor zum Krönungschoral ansetzte, begleitet von Gong und Fanfaren. Unter den Klängen des Jubelgesangs schritt unser junger Kaiser hinaus, im Gefolge die Geweihtenschaft und die Würdenträger. Der Tag hatte einen neuen Kaiser, doch sein Volk muss er erst gewinnen, sein Reich neu errichten. Almada aber, das zu Recht als Herz des Reiches bezeichnet wird, steht ge-eint hinter seinem Kaiser und jubelt ihm zu: "Vivat Selindian Hal! Vivat Almada! Vivat das Reich!"

Reaktionen auf die Kaiserkrönung in Punin

Almada jubelt seinem Kaiser zu. Die zerstrittenen Magnaten bilden eine seltene Einheit bei der Krönung zu Punin. Auch in den Dörfern weit entfernt der Capitale ließen die Bauern und Handwerker am 15. Praios kurzzeitig die Arbeit ruhen, um den neuen Kaiser hochleben zu lassen und einen Krug Wein auf seine Gesundheit, die bisweilen Anlass zur Sorge gab, zu trinken. Vielleicht, so erhofften sich viele still, wird ein Kaiser im eigenen Land dem Volk mehr Wohlstand bescheren.

Mit der Krönung entluden sich all die Abneigungen gegen Gareth und den dortigen Hof, die sich in den letzten fünfzig Jahren angestaut hatten. Seit dem jähen Ende der eslamidischen Dynastie mit dem Tode Kaiser Valpos fühlten sich die Almadaner nicht ausreichend im Reich repräsentiert. Insbesondere die Weigerung Pervals und Retos, das Amhallassih zurückzuerobern, und Retos Entscheidung, Almada durch Kronverweser verwalten zu lassen, sorgten für Unmut. Mit Selindian Hal von Gareth haben die Almadaner nun wieder eine leuchtende Herrschergestalt, die trotz der Gareth-Abkunft als 'einer der Ihren' angesehen wird – wuchs der junge Infant doch unter den Augen der Almadaner auf. Verspätet trafen Gesandte aus dem Protektorat **Höt-Alem**

ein, um Krönungsgeschenke zu überbringen und dem Kaiser die Gefolgschaft zu schwören. Diese Euphorie sorgt gerade in den nördlichen **Provinzen des Mittelreiches** für Unmut, wenn Reisende und Barden aus den südlichen Landen berichteten. So hörte man den kaiserlichen Marschall Alrik vom Blautann und vom Berg in kleinem Kreis poltern: "Es gibt keine zwei Kaiser! Es gibt nur eine Kaiserin und einen König, dem der Almadaner Wein zu Kopfe gestiegen ist!"

Aber unter Reichsacht werden die Almadaner nicht gestellt. Im Gegenteil: Von Herzog Jast Gorsam von den Nordmarken wird berichtet, dass er nicht gedenke, die almadanischen Mercenarios, die mit den mittelreichischen Soldaten die abtrünnigen Albernier bekämpfen, wegen ihrer Herkunft geringer zu achten oder abzustrafen. Etliche von ihnen hatten am 15. Praios Hoch-Rufe auf ihren neuen Kaiser angestimmt.

An der Almadaner Pforte zwischen Eslamsgrund und Ragath, wo mit Almada und Gareth die Kernprovinzen Kaiserin Rohajas und Kaiser Selindian Hals direkt aneinandergrenzen, fürchten Bauern und Dörfner um Ernte, Vieh und Familie: Wer weiß, ob nicht ein Krieg ausbricht zwischen den beiden jungen Herrschern aus dem Hause Gareth? Und selbst, wenn sie selbst nicht das Schwert zie-

hen: Ihre Vasallen sind heißblütig und stolz und lassen nur wenig auf ihren eigenen Lehnsherren kommen. Es soll hier bereits zu manchen Ehrenhändeln, Raufereien und Schlämüßeln zwischen Baronen, Niederadligen und Gefolge von Garethern und Almadanern gekommen sein.

Kalif Malkillah III., oberster Herrscher der Novadis, zeigte sich von den Ereignissen im Mittelreich eher unbeeindruckt, soll einen männlichen Kaiser jedoch vorziehen. Damit der *Friede von Unau* (siehe **AB 106**) seitens der Ungläubigen gewahrt bleibt, soll er Gesandte an beide Kaiserhöfe geschickt haben. Das **Amhallassih** hingegen befindet sich seit der Bekanntgabe von Selindian Hals Kaiserkrönung in Aufruhr. Man fürchtet ein Wiederauflodern der Reconquista, einer almadanischen Bewegung, die die Region südlich des Yaquir vom Kalifat zurückerobern möchte. Während Emir Dschelafan al-Tergau beschwichtigende Worte spricht, heizt der ehemalige almadanische Reichsverweser Khorim Uchakbar, der nun für seinesgleichen streitet, die Stimmung an.

Aus **Aranien** dringen vorsichtige Stimmen. Dort bejubelt man immer noch den Sieg über Oron, und einstweilen verhalten sich das Königspaar und ihre Untertanen beiden Kaisern gegenüber wohlwollend.

Krönungsbericht des *Garether & Märker Herald*, einer königstreuen garetischen Gazette

Närrisches Volksfest in Punin

Das Schauspiel, das in Punin abgehalten und dort mit dem feinen Wort Krönung versehen wurde, hat auch hierzulande für große Heiterkeit und eine fröhliche Stimmung gesorgt. Auf vielen Plätzen und Märkten Garethiens fanden wie in jedem Jahr sommerliche Feste statt, auf denen ein herrliches Puppenspiel geliefert wurde: Selindian Hal, eine blasse Handpuppe mit einem hohlen Kopf, in die jeder seinen Zeigefinger stecken kann, um nach Lust und Laune mit dem Kopf zu wackeln, wurde zum neuen Helden auf den Bühnen der Schausteller. Auch in Punin hat es solche Freude gegeben,

wie man hört, und auch dort ist eine Handpuppe gekrönt worden; wie höhl der Kopf ist, weiß man nicht, dass er aber lustig nicken kann, das weiß man wohl.

Die Almadaner – seit jeher ganz Große im Nachhaffen – setzten dem armen Knaben eine Krone auf, führten ihn am Händchen durch Punin und flüsterten ihm solange ins Ohr, er sei ein Kaiser, bis er es nun selbst glaubt. So begierig waren die hochfahrenden und für ihre Eitelkeit berüchtigten Magnaten Almadass, einen 'eigenen' Kaiser zu haben, dass sie den blassen Knaben schier überforderten. Zu Tode

ermüdet und erschöpft hing er schlief in seinem Thronsessel, die zur Kaiserkrone umgestrichene Almadinkrone schief auf seinem Haupt, die Augen dunkel unterlaufen. Wären die Almadaner geschickter im Nachhaffen und Plagieren, so hätten sie dies Püppchen besser ausgestattet und wirksamer in Szene gesetzt. Doch auch das schönste Kostüm macht keinen Kaiser. Dazu kürt das göttergewollte Schicksal nur die Erwählten, die Kaiser sind dies im Blut, im Herzen und in ihren Taten: Rohaja von Gareth hat es bewiesen. Der garetische Adel steht geschlossen hinter

unserer Heldenkaiserin Rohaja und hält dieser tapferen Heerführerin die Treue wie einst die weisere Mehrheit des Kronrates zu Elenvina. Diese hohe Versammlung der Vornehmen des Raulschen Reiches sahen schon damals, wie die Magnaten Almadas den jüngsten und weichsten Spross des Kaiserhauses verführten.

Wie tief ist Almada gesunken, der Schwester den Bruder zu rauben? Den Sohn unseres herrlichen Reichsbewahrs Brin von Gareth und seiner heldenhaften Gemahlin Emer ni

Bennain so zu verderben? Hat man denn in Almada vergessen, dass die Stärke des Reiches stets in Gareth geboren wurde? Eine wahre Nachfolgerin Rauls des Großen ist Kaiserin Rohaja, die dieses Reich wieder aufrichten und einen wird, eine bemitleidenswerte Handpuppe in den Fängen der eiteln Almader Magnaten ist ihr Bruder Selindian Hal, an dem sich nur das Gelächter entzündet.

Lasst uns schließen mit den Worten des Ritters Barnemund von Plitzenberg, welcher dichtete:

Kein Kaiser Hal
ist dieser Hal;
er ist zu fahl,
und ach so schmal
und blass einmal:
kein Kaiser Hal.

Ein zweiter Hal
im Yaquirtal?
Da lacht der Saal,
mit Recht zumal:
Kein Kaiser Hal
ist dieser Hal.

Björn Berghausen, CG, Niklas Reinke, AW

Hesindespiegel, Rahja 1028 BF

(mit erläuternden Anmerkungen für die Leserkreise außerhalb der hesindianischen Gelehrtschaft)

“Sic transit gloria scientiae!”

Emeritierung und Neuwahl der Spektabilität zu Punin

“So vergeht der Ruhm der Wissenschaft!” Dieserart beklagten Freunde und Bewunderer den Rücktritt Prishya von Garlischgrötzs vom Amt der Spektabilität¹ an der *Academia der Hohen Magie* zu Punin, nachdem sie der Schule jahrzehntelang vorgestanden hatte. Das einst so untrügliche Gedächtnis der gerühmten Metamagierin ist getrübt vom schändlichen Werk der Borbarad-Moskitos: In der *Schlacht in den Wolken* zu Gareth fielen große Wissensschätze im Geist Ihrer Spektabilität einem Schwarm der berüchtigten magischen Insekten zum Opfer. Derart an ihrem Gedankengut verstümmelt, konnte sie es nicht mehr verantworten, der bedeutendsten Zauberschule des Kontinents vorzustehen, und nahm ein Jahr nach dem Vorfall ihren spitzen Hut aus Sternenseide.

Im Ingerimm 1028 BF versammelte man sich, um die große Spektabilität mit Reden und hesindegefälligen Vorträgen gebühlich zu verabschieden. Als strenge, aber begnadete Vermittlerin von wissenschaftlicher Erkenntnis wurde sie in Laudation gerühmt. Doch auch Novatrix² wurde sie bemüht schmeichelhaft von jenen genannt, die ihre umwälzenden Reformen am ehrwürdigen Curriculum³ (wie auch am Collegium) der Akademie stets abgelehnt hatten.

Einer der Traditionalisten, der ehrenwerte Wissensbewahrer Magister Sirdon Kosmaar, rief gemäß der Akademiestatuten noch für den selben Abend das Collegium zum Mephalsrat⁴ zusammen. Die beiden aussichts-



Seine Spektabilität Sirdon Kosmaar

reichsten Kandidaten standen nach allgemeiner Überzeugung bereits fest:

Magister Magnus Salandrión Finkenfarne war der bekannteste Protegé von Spektabilität Prishya, ein hervorragender Analysezauberer und Arkanologe, der es nicht nur zu einem Lehrstuhl für Magietheorie brachte, sondern gar ins Amt der Vize-Spektabilität. Dass er darüber hinaus aus dem Elfenvolk stammt, schadete selten seinem Ruhm als großer Wissenschaftler, wird aber nun ein Politikum: Soll ausgerechnet ein Angehöriger des Elfenvolkes, das als Inbegriff wilder und intuitiver Magie gilt, die größte Akademie des uralten Magierstandes, das Zentrum der präzisen Astralforschung, führen? Unter standesbewussten Zaubernern galt er darum bestenfalls als Kuriosität, nicht als ernsthafter Anwärter.

Gleichfalls ein anerkannter Magister für Magietheorie und ein Experte für Gildenrecht war Finkenfarne Konkurrent Sirdon Kosmaar, Autor der gildenmagischen Kleiderordnung und vieler anderer lesenswerter Abhandlungen zum Stand der Magier vor Gesetz und Gesellschaft. Kosmaar konnte die freie Forschung der Akademie mehrmals durch Anführung uralter Sondergesetze vor einschränkenden Gilden-Edikten bewahren. Dass nicht er, sondern Finkenfarne Vize-Spektabilität geworden war, hatte schon damals das traditionellere Collegium stark irritiert. Umso besser waren nun seine Chancen, Magistra Garlischgrötzs Nachfolge anzutreten.

Vier Tage und Nächte lang dauerte die Klausur und obwohl die Flure um die Konferenzräume herum mit dauerhaftem Silentium⁵ belegt worden waren, konnte man doch das eine oder andere Gerücht aufschnappen. Von einem immer nachdenklicher wirkenden Magister Finkenfarne war die Rede, und von immer

¹ Titel eines Akademieleiters / einer Akademieleiterin bei den Magiergilden

² bosp.: Neuerin

³ Curriculum = Lehrplan. Prishya ließ als Spektabilität den magischen Unterricht und die Besetzung der Lehrerschaft verändern und stieß dabei viele Tradition um.

⁴ Das Gremium der Puniner Akademie, welches in strenger Klausur über die Amtsnachfolge des Akademieleiters entscheidet. Benannt nach Mephala von Punin, Abgänger der Akademie und Gründer des Ordens der Mephalliten.

verklauuslierten Argumenten des Magisters Kosmaar. Als Letzterer juristische Passagen aus den Traloper Verträgen⁶ und dem Codex Albyricus⁷ vortrug, mit denen er Magister Finkenarn von der Kandidatur ausschließen wollte, verspielte er sich sogar im eigenen Lager viele Sympathien.

Als schließlich mit knappem Vorsprung Magister Finkenarn zur Spektabilität gewählt wurde, erzeugte diese Nachricht großes Aufsehen: ein Elf als Vorsteher der ehrwürdigsten Akademie bosparanischen Erbes! Während Gesandte anderer Magierschulen demonstrativ vor der anstehenden Einsetzungszeremonie wieder abreisten, begrüßte man in neurohalistischen⁸ Gelehrtenkreisen die Entscheidung. Schwer zu deuten war auch die Reaktion Magister Finkenarns selbst: Regelrecht perplex habe er das Wahlergebnis zur Kenntnis genommen und sich gleich darauf "zur Meditation" in seine Gemächer zurückgezogen. Anders Magister Kosmaar, der im Tone resignierten Bedauerns eine, so wörtlich, Krise der rationalen Wissenschaft befürchtete, wohl durch elfischen Einfluss ausgelöst.

Am folgenden Tage wurde der große Konventssaal für die Amtseinsetzung der neuen Spektabilität festlich geschmückt, und ein Raunen ging durch den Raum, als pikanterweise (aber von Amts wegen) Wissensbewahrer Kosmaar selbst die alt tradierten Bosparano-Sätze rezitierte, die der Einsetzung jeder neuen Spektabilität vorausgehen. Dann trat tiefe, erwartungsvolle Stille ein – denn nun würde, dem Protokoll zufolge, Magister Finkenarn angetan mit Basiliusrobe und Rohalskappe, zwischen den Säulen erscheinen. Doch nach einer schier endlosen Zeit des Schweigens kam schließlich verhaltenes Getuschel auf, gefolgt von allgemeiner Unruhe: Denn nichts geschah, der neue Akademieleiter blieb verschwunden. Ein Bote wurde geschickt, um nach ihm zu schauen, doch auch in seinen Gemächern war er nicht aufzufinden. Erst am Nachmittag trug ein Dschinn der Lüfte die Kunde herbei, dass der Magister auf der nördlichen Reichsstraße gesichtet worden sei – er verzichte dankend auf alle seine Ämter: "Die Forschung ist die Kunst, das Verborgene zu finden. Ich habe mich verloren und es ist an

der Zeit, dass ich mich wiederfinde", so hätten seine Worte gelautet.

Die anfängliche Sorge um Magister Finkenarn wich nun offener Bestürzung – fast war es, als hielte ganz Punin den Atem an. Denn wie bei jeder Spektabilitäten-Wahl erinnerte man sich des Gerüchts, dass nach Verstreichen einer Siebentage-Frist ohne die Einsetzung eines neuen Akademievorstehers der ruhelose Geist des blutigen Fran-Horas⁹ selbst dieses Amt für sich beanspruchen könne – und der fünfte Tag seit der Emeritierung von Magistra Garlichgrötz war bereits vorbei. Schleunigst berief Magister Kosmaar erneut den Mephalsrat ein – und in Ermangelung weiterer Kandidaten konnte er schon in den frühen Morgenstunden seine Wahl ins Amt der Spektabilität verkünden. Von der neuen Spektabilität an der Academia der Hohen Magie ist wohl vor allem eine Besinnung auf Altbekanntes zu erwarten. Die Wege eines beinahe zur Spektabilität gewordenen Elfenmagisters könnten indes auch in Zukunft noch für manche Überraschung sorgen.

Ausführliche Beschreibungen zur *Academia der Hohen Magie zu Punin* sowie zu Prishya Garlichgrötz und Sirdon Kosmaar finden Sie in der kommenden Regional-Spielhilfe **Herz des Reiches**. Salandrion Finkenarn ist in **Aus Licht und Traum**, S. 106 genauer vorgestellt.

Exkurs: Vom Geiste und den Wissensschätzen der ehrwürdigen Prishya von Garlichgrötz zu Grangor

Nur eine Handvoll Zauberer in Großen Grauen Gilde des Geistes genoss in den vergangenen Jahrzehnten ähnlich großes Ansehen als Wissenschaftlerin wie Prishya von Grangor: Ihre Arbeiten stellten wohl gemeinsam mit der arithmetischen Magie des Erzmagus Robak von Punin (Kuslik), der umstrittenen Sphärologie des Aleya Ambareth (Thorwal), der Analysekunst des Salandrion Farnion Finkenarn (bislang Punin) und der Neuentdeckung der Magica Phantasmagorica, der Illusionsmagie, als ernsthafte Wissenschaft durch Methessa ya Comari (Zorgan) die Speerspitze arkaner Forschungen.

Für ihre hesindialen Beiträge wurde die einstige Convocata Prima mit dem Schwarzen Auge von Khunchom¹⁰ ausgezeichnet und kürzlich zur Emeritierung als Spektabilität von der eigenen Akademie mit dem Titel der Dracomaga geehrt. Sie ist bekannt als eine glühende Verehrerin der Heiligen Canyeth, der Schutzpatronin der Erkenntnis. Es heißt, auch die Götter wissen ihre Gaben zu schätzen. Im Besitz Frau von Garlichgrötz' soll sich eines der Porträts der Mächtigen¹¹ befinden oder befunden haben: die *Magierin des Eises*, die für den kühlen, überlegenen Geist steht. Ihre Forschung galt vor allem den Grundprinzipien aller Zauberei: Sie unterwarf die Arkanologie strenger Logik, spaltete magische Formeln in deren Bestandteile auf und ordnete sie neu. Perfektionistisch suchte Frau von Garlichgrötz wie viele ihrer Zeitgenossen nach dem kleinsten magischen Quantum, dem Grundbaustein von Madas Kräf-

ten, ehe ihr Erzmagus Robak von Punin mit seinem Bahn brechenden Meisterstück zuvorkam. Ihre Erfahrung mit Thesisfragmenten und Astralpartikeln ermöglichte die Rekonstruktion einiger verschollener Formeln aus dem sogenannten *Codex 66*, sechsundsechzig verlorener Zaubersprüche aus der Zeit Rohals und der Magierkriege. Maßgeblich war sie an der Wiederentdeckung und Verbreitung der Canti Objecto Obscuro und Metamagie neutralisieren beteiligt. Wichtige Fortschritte ergab auch das Studium der *Manuskripte von Tqelin-Ra'id*, die von universeller güldenländischer Beschwörungsmagie künden. Frau von Garlichgrötz sandte sogar 1022 BF mit der Expedition der Harika von Bethana eine Magierin der Akademie ins Güldenland, um den fehlenden siebten Teil der Manuskripte zu beschaffen.

Weniger bekannt sind die Erkundungsreisen Ihrer Spektabilität in den Limbus und ihre Entdeckungen von Limbustoren und Dunklen Pforten. Sie soll kurz davor gestanden haben, ein umfassendes Traktat über die bedrohlichen Auswirkungen von Limbusmagie auf Strukturen im Diesseits zu beenden.

Jüngste Opera sollten die Erkenntnisse zur Kritischen Essenz vertiefen, jener gefürchteten Intensitätsschwelle mächtiger Magie, bei deren Überschreitung sich chaotische bis katastrophale Nebeneffekte manifestieren. Zur Erforschung solcher 'Megalomagie' hat Prishya von Garlichgrötz in den Jahren nach der Dritten Dämonenschlacht viel Kraft dafür aufgewendet, die Enträtselung jenes bis heute nebulösen, letzten großen Rituals des Dämonenmeisters an der Trollpforte voranzutreiben.

All diese wichtigen Erkenntnisse verwahrte Prishya von Garlichgrötz verschlossen in ihrem Geiste und führte nur wenige Aufzeichnungen, diese meist in einer Kurzschrift, die nur sie selbst verstand. Mehr als einmal sind ihr schon Forschungsergebnisse gestohlen worden, so dass sie sich in erster Linie auf ihr gutes Gedächtnis verließ.

Zum Allaventurischen Konvent der Gildenmagie im Frühling 1027 BF in Gareth waren nun zwei Referate Ihrer Spektabilität angekündigt. Sie trugen die Aufsehen erregenden Titel "Künftige Wege des Zauberns – Zur Fusion der Spruchmagie in einer Reprä-

¹⁰ ein jährlich vergebener Preis für große Forschungsarbeiten auf dem Gebiet der Zauberei

¹¹ Hesindeheilige Artefakte, die auf wundersame Weise stets im Besitz derjenigen sind, die einen Aspekt menschlichen Könnens, Strebens und Waltens herausragend beherrschen. Siehe auch **GKM 55**.

sensation" und "Das letzte Ritual an der Trollpfote – Unbemerkte Perturbatio von Welt, Sphären und Magie".

Wie bekannt ist, kam es zu diesen Referaten nicht mehr: Die Schlacht in den Wolken brach über Gareth herein, und Frau von Garlichgrötz verlor etliche Erinnerungen bei einer Attacke von Borbarad-Moskitos. Der Verlust an geistigem Eigentum ist unermesslich. Selbst Frau von Garlichgrötz kann oft kaum benennen *was* und *wie viel* sie wahrlich vergessen hat, und hat nur ein dumpfes Gefühl von enormer Bedeutung, die in ihren Arbeiten lag. Seit diesem Vorfall ist die ehrwürdige Gelehrte nur noch ein Schatten ihrer selbst: Sie sucht aus Aufzeichnungen und Gesprächen mit Mitarbeitern ihre Werke zu rekonstruieren, ohne damit bislang größere Erfolge erzielt zu haben. Die Suche nach der Rezeptur einer Mnemischen Tinktur, welche Erinnerungslücken wieder zu füllen vermag, ist von hoher Priorität. Dem

gleichen Zweck dient die Suche nach denjenigen Moskitos, die die Magierin in Gareth überfallen haben. Borbarad-Moskitos leben – wenn sie nicht erschlagen werden – schier unendlich lange. Diejenigen, die die Wissensschätze Frau von Garlichgrötz' in sich tragen, mögen sehr wohl noch in Garetien umherfliegen. Die Magierin hat eine Fangprämie für Borbarad-Moskitos ausgesetzt (siehe auch AB 110, S. 6), die zu ihr nach Punin gebracht werden. Dort versucht sie sich Tag und Nacht an der Analyse der Insekten und der Extraktion sogenannter *Erinnerungstropfen*, die die geraubten Erfahrungen wieder freigeben. Fragmente ihres Wissens lassen sie wichtige Bedrohungen, Versäumnisse und Aufgaben für Feldforschungen erahnen, erhoffen oder befürchten. In solchen Fällen greift sie gerne auf fahrende Spezialisten, Glücksritter und Abenteurer zurück, die für sie wichtige Dienste übernehmen und Theorien überprüfen wollen. Sie ist es mittlerweile leid, von anderen

Magiern bemitleidet oder belächelt zu werden, weswegen sie ungern Kollegen oder Schüler um solche Arbeiten bittet. Möge die Hetrin Hesinde geben, dass Prishya von Grangor ihre Erinnerungen eines Tages wiedergewinnt.

Nicht verschwiegen werden soll, dass manche junge Adepten mit spitzer Zunge und ungnädig zynischem Verstand behaupten, die Attacke der Borbarad-Moskitos hätte den Geist der auf die 80 Lebensjahre zuschreitenden Magierin nur wenig beeinträchtigt. Vielmehr leide sie schon seit Längerem an Demenz und Vergesslichkeit, Satinavs Fluch der alten Leute. So sollen die Insekten nur ein Vorwand sein, damit sich Frau von Garlichgrötz nicht eingestehen müsse, dass ihre Zeit vorbei sei und sie zum alten Eisen gehöre.

Mag. ext. clar. Yola Quarzen

(Tyll Zybura, mit Beiträgen von Jens Blome und Anton Weste)

An die treuen und aufmerksamen Leser des Aventurischen Boten!

In all den vergangenen Jahren berichtete der *Aventurische Bote* zuverlässig und aktuell über die Geschehnisse von nah und fern, und wir Schreiber scheuten keine Gefahren, den treuen Leser stets auf dem aktuellsten Stand der Ereignisse zu halten. Einige von uns reisten in die entlegensten Gebiete unseres Kontinents, knüpften Kontakte zu fremden Völkern oder erfuhrten die Schrecken des Krieges am eigenen Leibe. Andere ließen gar ihr Leben, Boron mit ihnen, bei dem Versuch, unheimlichen Geschehnissen auf den Grund zu gehen.

Wie bei keinem zweiten Blatt in Aventurien wurde jede Meldung und jedes Gerücht erst sorgfältig im Rahmen des Möglichen geprüft, auf dass sich keine Fehlinformationen in unsere Nachrichten einschlich. So wurde der Bote landauf, landab für seine unbestechliche, allein der praisosgefälligen Wahrhaftigkeit verpflichtete Berichterstattung hoch gerühmt. All dies gelang nur dank der nahtlosen Zusammenarbeit mit der Agentur¹. Doch das bisherige Vorgehen ist gefährdet – nicht nur, weil die Agentur zerschlagen wurde. Vielmehr hat sich offenbar in der Redaktion selbst ein bedenklicher Sinneswandel vollzogen: Nicht mehr der Wunsch, den Leser getreulich und detailliert über die Geschehnisse in unserem geliebten Reich zu informieren, steht im Vordergrund, sondern allein die Profitgier! Man kauft sensationsheischende Berichte aus fremden Zeitungen, deren Quellen und Recherchen bestenfalls fragwürdig sind. Unter dem Deckmantel einer neuen Objektivität lässt man jeden Schreiberling daherreden, wie ihm die Zunge gewachsen ist, und vergisst dabei die Identität des Boten, der seit jeher als Organ des Kaiserreiches zu Gareth und der zwölfgöttlichen Kirchen fungierte und somit auch für Moral und die guten Sitten einstand!

Wem aber ist dieser Wechsel zu verdanken?

Die Antwort lautet: Emmeran Stoerrebrandt, seines Zeichens reichster Mann Aventuriens, der sich bei all seinen Winkelzügen auf die unerschöpflichen Goldquellen seines Handelskontors verlassen kann. Ihm ist es zu verdanken, dass der Bote seiner alten Aufgabe nicht mehr nachkommen kann – oder vielmehr möchte – und dass ungeprüft Nachrichten aus aller Herren Länder Einzug in unser geliebtes Blatt finden. Nennen wir das Kind beim Namen: Unser Blatt wird für die Zwecke eines Handelshauses missbraucht!

Dies wollen wir nicht dulden, dagegen wehren wir uns! Wir fordern all jene auf, denen die Wahrung der guten Sitten erstrebenswerter erscheint als der Glanz des Goldes, sich uns anzuschließen!

Unser Weg ist steinig, gewiss – aber wenn sich viele Tropfen vereinigen, wird daraus ein starker Strom werden. Gemeinsam werden wir den Boten zurückkaufen und ihm wieder das alte Bild und Wesen verleihen, das einst unser ganzer Stolz war und für das unsere Kameraden ihr Leben ließen!

Gezeichnet

Die Freien Botenschreiber

Elias Moussa

Aventurischer Bote

Marmorklaue

GARETH. Immer noch herrscht Not in den Straßen Gareths. Viele Bürger sind weiterhin ohne Obdach und werden in den Armenküchen und Tempeln der Stadt verköstigt. Dazu kommt der Schrecken, den die Geister verrirter Verstorbener verbreiten – aber auch gequälte Mindergeister und daimonische Kreaturen, die immer noch unter den bannenden Gesängen der Praois-Diener aus Trümmerteilen der Fliegenden Festung entweichen.

Gefährlich sind auch Untote, die bei der Räumung der Trümmer, die man am Rand der Dämonenbrache abkippt, frei werden und ziellos umherirren – auf der Suche nach Leben, das sie verschlingen können.

Wie es scheint, hat sich im Südwesten Alt-Gareths nun ein weiterer Schrecken manifestiert, dessen Quelle noch nicht auszumachen ist. Mehrere dort ansässige Bürger wurden versteinert aufgefunden. Ihre schreckenstarren Gesichter waren aufwärts gewandt: Es ist demnach anzunehmen, dass sie das Unheil aus der Luft erteilte.

Schon mehren sich im Schlossviertel, im Westen Alt-Gareths und im Osten Neu-Gareths die Berichte über geflügelte Dämonen oder Harpyien, die mit der Fliegenden Festung Galottas herangetragen wurden und sich nach deren Sturz verstreuten. Was mag diese Kreaturen wieder dazu bringen, sich zu zeigen – oder gibt es gar eine Macht, die sie zusammenruft?

Unter den starren Blicken der Gargylenfassaden Alt-Gareths fühlt man sich derzeit unsicherer denn je, und es ist zu hoffen, dass die Götter das neu entstehende Unheil abwenden.

SK

¹ gemeint ist die Kaiserlich Garethische Informations-Agentur, die bisher den *Aventurischen Boten* begleitete und überwachte. Mit der Schlacht in den Wolken wurde die KGIA jedoch zerschlagen.

Adliger widersetzt sich neuer Priesterherrschaft

Noch jung ist die Entscheidung des Großen Hoftags, die Geschicke eines Teils von Darpatien in die Hände der Travia-Kirche zu legen, da sich unter einigen Adligen Widerstand regt.

Burggraf Ucurian von Rabenmund, Bruder der Fürstin Irmegunde und Vater der designierten Thronerbin Swantje, hat sich mit offenem Visier gegen die Kirchenherrschaft gestellt und seinem Vetter, dem traviageweihten Kronverweser Cordovan von Rabenmund, die Fehde erklärt.

Der Burggraf hat sich zum rechtmäßigen Regenten Darpatiens erklärt und fordert die Gefolgschaft des Adels ein. Er beruft sich dabei auf die uralten Gesetze, dass nur der Adel, nicht aber die Kirchen über Land und Leute herrschen dürfe.

Der Burggraf hält mit seinen verbliebenen Kämpen die mächtige Feste Hohenstein und unternimmt von hier seine Raubzüge und Vorstöße, die die Kirche wie Nadelstiche treffen – Nadelstiche, die die junge Herrschaft der Travia-Kirche ins Wanken bringen und ihre Probleme vergrößern: die vielen hungrigen Mäuler in Stadt und Land zu stopfen, die Jahrhundertwinter und Krieg hinterlassen haben.

Für und Wider der Fehde im Kirchenland

Einige Adlige sehen den Kampf gegen eine Kirche mit Unbehagen oder lehnen ihn offen ab. Andere teilen den Unmut gegenüber der Landnahme der Travia-Kirche, betrachten die Fehde Ucurians mit Wohlwollen oder unterstützen sie gar.

»Der Rabenmunder stellt sich gegen eine Entscheidung des ganzen Reichsadels und begibt sich damit in die Niederungen des Unrechts. Dreimal schändlich ist dieser Streit: Er ist Fehde gegen eine Kirche der heiligen Zwölfe, er schwächt ein verheertes Land weiter und er hetzt gleiches Blut und Volk aufeinander, während der dämonische Feind hinter den Bergen lauert.«

—Walpurga von Löwenhaupt, Herzogin zu Weiden

»Es ist gegen jedes Recht, Adelsland umzuwidmen und Geweihten zu überstellen. Seit Jahren gewinnt Kirchenland schleichend an Boden. Das muss ein Ende haben. Was soll als Nächstes kommen?

Wird die Praios-Kirche, ihres Garether Herzens beraubt, unsere von Schwarzpelzen gebeutelte Greifenmarkt als ihr Domizil beanspruchen?«

—Irmabella von Wertlingen, Markgräfin zu Greifenfurt

Michelle und Ragnar Schwefel, AW

Zwergische Zeremonie erregt Aufsehen

ALBENHUS. Ende Rondra hat in Albenhus die zeremonielle Überquerung des Großen Flusses durch zwergische Abgesandte aus Xorlosch für Aufsehen gesorgt.

Des Abends versammelten sich zunächst zahlreiche Zwerge, aber auch einige menschliche Gläubige im Ingerimm-Tempel im Stadtteil Alben zu einer Andacht. Danach zogen die Xorloscher Gesandten, die Geweihten des Tempels und die Gäubigen, die allesamt brennende Fackeln oder Laternen bei sich trugen, hinunter zum Albener Fährhafen, wo bereits eine festlich beleuchtete Fähre wartete. Nachdem die Xorloscher Delegation, einige unbekannte menschliche Begleiter und der Hochgeweihte des Ingerimm-Tempels, Bomed Sohn des Borm, die Fähre betreten hatten, legte diese begleitet von zeremoniellen Gesängen der Angrosch-

Gläubigen schließlich ab. Nach Augenzeugenberichten soll die Fähre mitten auf dem Fluss mit einem kleinen Segler zusammengestoßen sein, erreichte aber schließlich dennoch sicher das südliche Ufer.

Gerüchten zufolge soll ein bedeutsamer Talisman der Angrosch-Kirche der Grund für dieses Zeremoniell gewesen sein, nähere Einzelheiten und Hintergründe wurden jedoch nicht bekannt.

Die Fährfrau stand leider für eine Befragung unserer Korrespondentin nicht zur Verfügung, da sie aus ungeklärten Gründen sofort nach dem Anlegen von der Stadtgarde abgeführt wurde. Auch der zwergische Hochgeweihte des Albener Ingerimm-Tempels war nicht für eine Stellungnahme zum Geschehen zu gewinnen.

Katharina Pietsch

Okdrâgosch unter Angroschs Segen

ROMMILYS. Der Ausbau der neuen Feste des zwergischen Hochkönigs Albrax Sohn des Agam in den Trollzacken schreitet stetig voran. Jener hatte die uralte Trollfestung vor einigen Monaten als seinen zukünftigen Sitz erwählt und ihr den Namen Okdrâgosch gegeben.

Dieser Tage wurde der Angrosch-Tempel der Feste unter Beteiligung hochrangiger Vertreter der vier Zwergenvölker in einer ehrwürdigen Zeremonie geweiht und somit nicht nur der Bau selbst, sondern auch die Pläne und Vorhaben des Hochkönigs unter göttlichen Schutz gestellt, wie die Beteiligten kundgaben.

Dem Landboten gelang es, zu diesem bedeutenden und auch für den Schutz unserer geplagten Provinz nicht unwichtigen Ereignis einige Augenzeugenberichte zusammenzutragen.

»Fern der Zwergengebiete und angestammten Gebirge unserer Völker liegt die gewaltige und uralte Ruine von Okdrâgosch, die 'Schwarzdrachenwacht', und einen langen Weg kamen viele und nahmen Gefahren und Entbehrungen auf sich, um der Einladung des Hochkönigs zu folgen oder sich aus eigenem Antrieb auf den Weg zu machen dorthin, wo nunmehr der Hammerschlag erklingt, der die Heldenzeit schmiedet. Doch wie weit und beschwerlich auch immer der

Weg sein mochte, viele wollten den Tag erleben, an dem Angroschs Flamme in Okdrâgoschs Hallen entzündet werden, an dem Angroschs Blick auf der neuen Heimstatt unseres Hochkönigs ruhen, an dem Angroschs Segen die Wege und Werke des Hochkönigs besiegeln würde.

Mit jedem Tag traf eine neue Gesandtschaft aus den Bergkönigreichen ein: Fargol Sohn des Fanderam, Bergkönig vom Eisenwald, schickte eine kleine Gruppe von Kämpfern unter dem Geweihten Ruglom Sohn des Ramasch. Eine Botschaft und ein großes Fass Alt-Angbarer Starkbier vom obersten Richter der Hügelzwerges Nirwulf Sohn des Negromon überbrachte ein junger Verwandter. Der Bergkönig von Waldwacht und Bruder des Hochkönigs, das ehrwürdige Väterchen Arombolosch Sohn des Agam, kam selbst, in seinem Gefolge der Hochgeweihte Jorim Sohn des Jandrim, der die Zeremonie zur Einweihung des Tempels unter Mithilfe von Geweihten aus den anderen drei Zwergenvölkern leiten sollte.

Allein aus Angrallosch, der neuen Heimat der Brillantzwerges im Raschtulswall, erreichten weder Gesandte noch Nachrichten die Feste des Hochkönigs – bis schließlich am letzten Tag des Regenmondes eine Gruppe von Neuankömmlingen am großen Tor für Aufsehen sorgte: zehn von Zwergen gerittene Ponys, angetan mit edelsteinbesetztem Zaumzeug,

von denen zwei eine Sänfte trugen, in der niemand Geringeres als die Matriarchin Ingrascha Tochter der Irin thronte, die Hohepriesterin der Brillantzwerge.

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Nachricht, und bald eilte der Hochkönig selbst herbei, mit den letzten Schritten noch seinen prächtigen Toschkrihelhelm zurechtrückend. Als Albrax sie erreichte, hatten ihre Begleiter Ingrascha bereits aus der Sänfte geholfen, und der Hochkönig begrüßte die Matriarchin mit Ehrerbietung und Herzlichkeit.

Dann führte er sie selbst zum großen Tor von Okdrâgosch, wo in der Zwischenzeit eine Ehrengarde aus acht Korknaben hastig Aufstellung genommen hatte.«

—nach einem mündlichen Bericht von Borgrima Tochter der Barga, Silberschmiedin aus Zwerch

Doch nicht nur die Zwergenreiche schickten Boten und Würdenträger, auch Gesandte des Grafen Rondrigan Paligan von Perricum, des Kronverwesers Cordovan von Rabenmund aus der Traviamark und der Kaiserin selbst kamen, um die Verbundenheit des Reiches mit dem Hochkönig zu bekennen.

»Bereits früh am ersten Tag des Traviamon-des fanden sich die Anwesenden in der Großen Halle von Okdrâgosch ein. Das gewaltige Rund war vermutlich eine Art Versammlungsraum der früheren Bewohner gewesen, denn in seiner Mitte führen mehrere Absätze, die Trollen durchaus als Sitzstufen gedient haben könnten, hinab zu einem gewaltigen steinernen Feuerkessel.

Achtmal hallte tiefer Klang von Metall auf Metall durch die Hallen, als der Geweihte und enge Vertraute des Hochkönigs Artox Sohn des Gandresch mit dem Ritualhammer auf den einfachen, aber mächtigen Zeremonienamboss schlug, der neben der Feuerschale aufgestellt worden war: der traditionelle Ruf zum Gottesdienst, wie mir erklärt worden war.

Dann traten die vier Geweihten in den Saal, die das heilige Feuer entzünden und die Segnungen vornehmen sollten, die den Tempel zur Heimstatt des Gottes machen würden. Doch zu meiner Überraschung war es nicht der bärbeißige Ambosszwerger Jorim Sohn des Jandrim, der, wie ich erfahren hatte, die Zeremonie leiten sollte, sondern die brillanzwergische Hohepriesterin Ingrascha Tochter der Irin, die voranschritt. Mein zwergischer Übersetzer erklärte mir, dass selbstverständlich die älteste und höchstrangige Priesterin dieses Amt übernahm. Sicher hatte diese Geste aber zusätzliche Bedeutung und machte die Verbundenheit der Brillantzwerge mit dem Hochkönig und seinen Plänen deutlich. Jeder der vier Geweihten trug ein kopfgroßes Stück Zwergenkohle in der Hand, das

sie, so erfuhr ich, aus ihren heimatlichen Stollen mitgebracht hatten, und legten es nacheinander in das leere Feuerbecken. Dann trat Artox Sohn des Gandresch nach vorn, der das Feuer aus der Heiligen Halle von Xorlosch nach Okdrâgosch gebracht, wie es Brauch ist, und übergab die Laterne mit der Flamme an die Hohepriesterin.

Laut und klar sprach die Matriarchin die Worte der Weihe, während sie die brennende Laterne in die Mitte des Beckens stellte: »Vater Angrosch, erfülle diese Halle mit deinem feurigen Willen und deiner erzenen Macht. Gib deinen Kindern ein Heim, auf dem der Blick ihres Vaters liegt. Gib ihnen einen Platz, wo dein Feuer niemals erlischt. Gib ihnen einen Tempel, der in der Kraft deines Weltfundamentes geborgen ist. Gib ihnen einen Ort, an dem sie deinen Willen vernehmen. Flamme, die ewig brennt, Flamme, der alles entstammt, entfache das heilige Feuer.«

Achtmal sprach sie die Worte, acht Schläge mit dem Hammer auf den Amboss folgten ihren Worten. Mit jedem Schlag brannte die Flamme in der Laterne etwas heller. Und als der letzte Schlag verklungen war, da zerbarst das Glas der Lampe, das Feuer loderte auf und entzündete die Kohlen im Becken. Nun war die Weihe des Tempels offenbar vollzogen, und die Priesterin sprach die traditionelle Formel zum Beginn des eigentlichen Gottesdienstes, die, so erklärte es mir mein Übersetzer, die Bedeutung der drei Ritualgegenstände des Angrosch-Zeremoniells benennt: »Die Flamme ist das Feuer, in dem Angrosch uns schuf, ist die Lebensflamme, die er uns gab, seine Kinder zu sein. Der Amboss ist das Erz, aus dem Angrosch uns schuf, ist die Härte, die er uns gab, seine Streiter zu sein. Der Hammer ist die Kunst, mit der Angrosch uns schuf, ist das Handwerk, das er uns gab, seiner würdig zu sein.«

—Bericht des Radulf von Bergthann, Abgesandter des Grafen von Perricum

»Schwestern und Brüder, Angroschim aus dem Amboss und dem Eisenwald, aus dem Raschtulswall und den Ingrakuppen, aus dem Kosch und den Hügellanden, dem Phecanowald und den Städten der Menschenreiche:

Ihr alle seid dem Ruf nach Okdrâgosch gefolgt. Dem Ruf der Heldenzeit, dem Ruf des Schicksals, das unsere Zukunft entscheiden wird. Dem Ruf Angroschs, der uns in unsere letzte Prüfung führen wird.

Seid willkommen in Okdrâgosch. Diese Hallen mögen vielleicht nicht die Ehrwürdigkeit Xorloschs, die Schönheit Lorgoloschs und Angraloschs, die Heimeligkeit Angbars oder die erprobte Wehrhaftigkeit von Murolosch im Amboss besitzen. Doch heute ist Angroschs ewiges Feuer in diesen Hallen entzündet worden, und seit heute ist Okdrâgosch eine Heimstatt Seiner Kinder.

Niemand vermag zu wissen, welche Ereig-

nisse uns erwarten oder wie lange die Heldenzeit währt. Doch die Prüfungen haben bereits begonnen: Streit und Hader drohen die Angroschim zu entzweien, unsere Stärke zu schwächen, unsere Unbeugsamkeit zu brechen.

Doch wir alle sind Kinder des Weltenbau-meisters, des Vaters von Feuer und Stahl, und wir alle wurden nach Seinem Willen geschaffen, wir alle tragen einen Funken Seines Urfeuers in uns. Und wir müssen zusammenstehen, wenn die letzte Prüfung kommt. Angroschim aller Völker, lasst uns einig dem entgegen sehen, was da kommen mag. Lasst uns Angroschs Willen erfüllen. Und lasst als Seine Kinder uns Seiner würdig erweisen.«

—Albrax Sohn des Agam, Hochkönig der Zwerge, in seiner Rede nach der Einweihung des Tempels

Katharina Pietsch
(mit Dank an Daniel Jödemann,
Martin Lorber und Tyll Zybura)

Anzeige



250 Jahre Wasserdrache von Grangor

Am 13. Boron 779 BF erhob sich aus der salzigen Lagune Grangors ein riesiger Wasserdrache. Er ließ einen markerschütternden Schrei ertönen und marschierte quer durch die Stadt auf den Inseln, zerstörte Häuser und fraß Menschen. Büttel und Bürger Grangors griffen zu Fackeln und Schwertern und stellten sich dem Untier in den Weg. Doch erst des Ritters Idrian ya Aurandis magisches Schwert vermochte dem Drachen den Todesstoß zu versetzen.

Noch heute streiten sich die Gelehrten darum, um welches Tier es sich dabei wirklich handelte: Die Existenz von 'Wasserdrachen' ist heftig umstritten. Spekulationen sprechen von einer Seeschlange, einer Chimäre oder ganz simpel einem kollektiven Alptraum. Für die Bevölkerung spielten solche Diskussionen keine Rolle. Sie freute sich auf einen Tag, an dem gefeiert wurde. Während die Akademie der Erscheinungen den Drachen als Illusion neu erstehen ließ (und nur kritische

Geister fragten sich, warum er denn Flügel hatte – als *Wasserdrache*), spielten Musikanten auf und Händler boten 'Drachenbraten' und 'Drachenblut' an ihren Ständen feil. Herzog Cusimo hielt eine patriotische Rede vor der Inneren und Äußeren Stube, den beiden Kammern des Stadtrates, und besuchte die neue Sonderausstellung in der König-Khadan-Halle mit einem Modell der Stadt, in der der Wasserdrache wütet.

Ralf Renz

Kosch-Kurier, Travia 1029 BF

Herr zweier Grafschaften

Große Taten hat Wilbur vom See in seinem Leben noch nicht vollbracht – kein Wunder, zählt der wohl genährte, etwas verträumte Jüngling doch erst 14 Götterläufe. Sein Vater Nottel aber war ein wahrer Held. In der Schlacht von Angbar gegen den Flammenadler Alagrimm (siehe **AB 111**) stürzte er gemeinsam mit Throndwig von Bodrin-Bregelsaum in das brennende Wasserschloss Thalesia, um den Enkel des Fürsten Blasius zu retten. Doch als die beiden über den Angbarer See fliehen wollten, verbrannten sie im Feueratem des Flammenadlers. Um den Mut und die Treue des Vaters zu belohnen, ernannte der gute Fürst nun den ältesten Sohn des gefallenen Junkers Nottel zum Grafen vom Angbarer See – ein Titel, den das verarmte Geschlecht derer vom See schon vor der Kaiserlosen Zeit getragen, aber vor gut hundert Götterläufen an das Haus Falkenhag verloren hatte.

Frisch in den neuen Stand erhoben, war es eine der ersten Taten Wilburs, ins benachbarte Schetzeneck zu reisen, wo ebenfalls ein Grafenreif neu zu vergeben war. Iralda Mechtessa von Bodrin, die junge Witwe Throndwigs, sollte ihrem Vater nachfolgen, dem verschollenen Grafen Helkor. Die Schetzenecker Edlen hatten sich nach alter Tradition am Grafenstein versammelt, um der Ernennung ihrer neuen Herrin beizuwohnen und ihr die Treue zu schwören. Just im Augenblick der Krönung erschien ein unerwarteter Gast in spiegelblanker Rüstung auf einem weißen Ross – Frankwart vom Großen Fluss, der Sohn des Nordmärker Herzogs. Er hatte vor zwei Jahren auf der Tjoste von Koschtal um die Hand Iraldas gestritten und war einzig deren späterem Gemahl Throndwig unterlegen. Nun, so verkündete er freudestrahlend, sei er "an der Reihe". Deshalb sei er gekommen, um "sein Recht" einzufordern und Iralda zur Frau zu

nehmen, wie es der selige Graf Helkor ihm versprochen habe. Da zögerte die stolze Prinzessin Iralda kurz, dann nahm sie den Schetzenecker Grafenreif und schritt zu Wilbur vom See. "Eher werde ich einfache Geweihte der Peraine im Dreischwesterkloster von Görmel, als Gräfin unter Frankwart im Schetzeneck! So sollt Ihr, als Sohn des letzten Freundes meines geliebten Mannes Throndwig, diese Ehre für mich übernehmen", sprach sie zu Wilbur und setzte ihm den schlichten Reif aufs Haupt, woraufhin lauter Jubel unter den Anwesenden ausbrach. Prinz Frankwart aber ritt wutschnaubend davon. So wurde Wilbur vom See, eben noch ein Knabe, binnen weniger Wochen zum Herrn zweier Grafschaften, die, fortan vereint, unter dem neuen Namen 'Hügellande' hoffentlich guten Zeiten entgegengehen.

Martin Lorber / Kai Rohlinger

Ein Blick in die Vergangenheit

Was war eigentlich heute ...

... VOR 1900 JAHREN?

871 v. BF: ZUG DER OGER

Viele Menschen des Mittelreichs erinnern sich noch mit Schrecken an den Zug der tausend Oger, doch schon vor 1900 Jahren überfielen mehr als 100 Oger aus dem Raschtulswall, Kosch und Amboss die Stadt Gareth und hielten ein einwöchiges Festmahl (siehe **Lexikon**, S. 287).

... VOR 250 JAHREN?

779 BF: WASSERDRACHE VON GRANGOR

Während rund 400 Jahre zuvor ein Wasserdrache die Stadt mit Wasserfluten und Feuerodem vernichtet hatte, wurde die Echse diesmal von der Bürgerwehr mit Fackeln und Schwertern erschlagen (siehe den Artikel oben

auf dieser Seite, außerdem: **Lexikon**, S. 108; **Geheimnisse von Grangor**, S. 99).

... VOR 30 JAHREN?

999 BF: DIE

STREITENDEN KÖNIGREICHE

Nostria und Andergast rufen sich zu Königreichen aus: Fürst Wendolyn VII. ernennt sich zum König von Andergast. Im selben Jahr ruft sich auch Kasimir IV. von Nostria zum König aus. (Es bleibt zwischen den beiden Königreichen ein ständiger Zankapfel, welcher Herrscher sich zuerst zum König ernannt hat.)

... VOR 25 JAHREN?

1004 BF: VERMÄHLUNG DER KRÖNEN

In der Kaiserstadt Gareth schließt Emer ni

Bennain mit Brin von Gareth den Traviabund (siehe: **Lexikon**, S. 13; **Am Großen Fluss**, S. 21; **Das Fürstentum Albernia**, S. 37).

In Khunchom feiert man derweil die Hochzeit Selo Kulibins mit Prinzessin Shenny von Thalusa (siehe **Lexikon**, S. 144; **Land der Ersten Sonne**, S. 25).

... VOR 20 JAHREN?

1009 BF: WENDEPUNKT IM KHÔM-KRIEG

Am 25. Rahja kommt Tar Honak ums Leben. Angeblich wurde er von Nahema und der trahelischen Königin Peri III. getötet (siehe **Meridiana**, S. 32, **AB 34**).

Ralf Renz

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH, Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neigel, Thomas Römer

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: B. Berghausen, Ch. Daether, M. Friedrich, K. Lembcke, M. Lorber, Ph. Mindach, E. Moussa, K. Pietsch, N. Reinke, R. Renz, K. Rohlinger, M. und R. Schwefel, St. Trautmann, T. Zybur

Motto: Maria Czernuch

Illustrationen: Caryad (4), A. Moersch, N. Jaeschke, A. Heidrich, Ch. Fischer

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Neigel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede

oder per eMail an:
avbote@fanpro.com



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

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

DataM-Services GmbH
Postfach 91 61
97091 Würzburg

Tel.: 0931 – 41 70 178
(Mo.-Do. 08-17 Uhr. Fr. 08-15 Uhr)

Fax: 0931 – 41 70 179

Mail:
services-abo@verlagsumion.de

NACHBESTELLUNG

1-2 Ausgaben (gegen je 2.50 EUR in Briefmarken) bei:

Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath

3 oder mehr Ausgaben bei:

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

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

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch

einzig und allein an:

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

oder per email an
dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbote@fanpro.com

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

DataM-Services GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

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

Datum, Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

Achtung! Wichtige Meisterinformation!

Vor dem Weiterlesen unbedingt beachten!!!

Lieber Leser!

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

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

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

Zeitleiste der Ereignisse im Aventurischen Boten 119

Ingerimm 1028 BF: Prishya von Garlischgrötz zu Grangor tritt als Akademieleiterin der Magierakademie zu Punin zurück. Ihr Nachfolger wird Sirdon Kosmaar.

15. Praios 1029 BF: Selindian Hal von Gareth wird in Punin zum Kaiser des Mittelreichs gekrönt und erhebt damit denselben Anspruch wie Kaiserin Rohaja.

Rondra 1029 BF: Ucurian von Rabenmund, Burggraf der Feste Hohenstein bei Rommilys, beginnt eine Fehde gegen die Priesterherrschaft der Travia-Kirche.

Ende Rondra 1029 BF: Eine Delegation aus Xorlosch überquert in Albenhus zeremoniell den Großen Fluss.

Anfang Efferd 1029 BF: Ein Erdbeben erschüttert das Ambossgebirge.

1. Travia 1029 BF: Einweihung des Angrosch-Tempels in Okdrâgosch, der Feste des zwergischen Hochkönigs.

2. Travia 1029 BF: Ernennung von Wilbur vom See in Nachfolge des hingerichteten Anwinisten Orsino von Falkenhag zum Grafen vom Angbarer See.

12. Travia 1029 BF (Tag der Treue): Iralda von Bodrin verzichtet auf die Grafschaft Schetzenneck – neuer Graf wird Wilbur vom See. Die Lehen vereinigen sich zur Grafschaft Hügel-lande.

Offener Brief, Seite 5

Meisterinformationen:

Der berühmteste aventurische Kriegsberichterstatter Yangold di Lazaar hat einen Haufen der alten Botenschreibergarde um sich geschart, die mit der neuen Objektivität des Botens höchst unzufrieden ist – teils aus ehrlicher Überzeugung, teils weil sie angesichts der vielen aus anderen Gazetten entliehenen Beiträge um ihr Salär fürchten. Dank guter Beziehungen zum Druckhaus gelang es, den Artikel an den Augen der Chefredaktion vorbeizuschmuggeln. In Gareth wird dieser Aufruf hohe Wellen schlagen und tagelang das Gesprächsthema Nummer eins sein. Es machen die wildesten Spekulationen die Runde, wer dahinter stecken könnte, Gegner und Anhänger des alten und neuen Bildes des Aventurischen Botens liegen in lautstarkem Disput,

denn tatsächlich ist recht vielen Garethern die Übernahme 'ihres' Blattes durch Stoorrebrandt ein Dorn im Auge. Und natürlich es wird sich die Chefredaktion nicht nehmen lassen, in der nächsten Ausgabe eine geharnischte Gegengrede abzudrucken.

Zwergische Zeremonie erregt Aufsehen und Erdbeben im Amboss, Seiten 6 und 28

Meisterinformationen:

Sowohl die zeremonielle Flussüberquerung in Albenhus als auch das Erdbeben im Ambossgebirge sind Bestandteile des Abenteuers **Die Letzte Wacht** von Katharina Pietsch, Daniel Jödemann und Martin Lorber. Dort erfahren Sie auch mehr über die Hintergründe der Ereignisse. Falls Sie dieses Abenteuer in Ihrer Gruppe spielen möchten, sollten Sie die beiden Artikel als Meisterinformation behandeln.

Okdrâgosch unter Angroschs Segen, Seite 6

Meisterinformationen:

Wenn Sie Ihre Gruppe an der Einweihung des Tempels teilnehmen lassen wollen, können Sie ihren Aufenthalt in Okdrâgosch mit weiteren kleinen Abenteuern verknüpfen. Gerade wenn die Helden das Szenario **Der Schatten von Okdrâgosch** aus dem **AB 114** gespielt haben oder anderweitig gut mit Albrax bekannt sind, könnte dieser sie persönlich eingeladen haben. Auch im Anschluss an das Abenteuer **Die Letzte Wacht** haben die Helden noch die Möglichkeit, nach Okdrâgosch zu reisen. Eine weitgehend zwergische Heldengruppe kann sich aus eigenem Antrieb zu diesem wichtigen Ereignis aufmachen.

Ebenfalls denkbar ist, dass eine verdiente mittelreichstreue Gruppe als Gesandtschaft eines Adligen oder sogar der Kaiserin selbst der Zeremonie beiwohnen soll.

Andererseits könnten auch besorgte oder neugierige Gelehrte, verschiedene Zwölfgötterkirchen oder sogar ein getarnter Nekromant die Helden nach Okdrâgosch schicken, um mehr über Rhazzazors Karfunkel zu erfahren, der seit ein paar Monaten in den tiefen Gewölben der Feste aufbewahrt wird.

● Angesichts der zahlreichen fremden Besu-

cher in der immer noch nur zu einem kleinen Teil wieder hergerichteten Feste müssen die Sicherheitsvorkehrungen zum Schutz des Karfunkels verstärkt werden. Als menschliche oder zwergische Vertraute von Albrax können die Helden sich an dieser Aufgabe beteiligen und dabei feindliche Spione enttarnen, Diebstahlversuche vereiteln oder Schaulustige in die Schranken weisen. Bei der Wache in den tiefen Gewölben kann den Helden eine vage Düsternis auffallen, die nicht allein den uralten, über Jahrhunderte verlassenen Trollkavernen zu entstammen scheint und sich nach und nach auf das Gemüt vor allem von intuitiv begabten Personen legt.

● Umgekehrt können die Helden selbst Informationen und Gerüchte zum Karfunkel zu sammeln versuchen. Aber selbst wenn es ihnen gelingen sollte, vorbei an Albrax' besten Kämpfern, Fallen, mit zwergischer Mechanik verschlossenen Türen oder durch bislang unentdeckte Geheimgänge in die tiefen Gewölbe der Feste einzudringen, sollten sie doch Rhazzazors Seelenstein nicht zu Gesicht bekommen oder gar stehlen können – dieses Mysterium sollte noch eine Weile gewahrt bleiben.

● In der Nacht auf den 1. Travia, den Tag der Tempelweihe, hat einer der in den tiefen Gewölben wachhabenden Zwerge einen Traum (was sehr ungewöhnlich bei Zwergen ist). Die Helden können darauf aufmerksam werden, weil der Zwerg einen verwirrten Eindruck macht oder nicht an seinem Platz ist, sondern sich scheinbar selbstvergessen der Karfunkelkammer genähert hat. Der Zwerg träumte von einem düsteren Nebel, der sich langsam und lautlos aus den tiefen Gewölben kommend in der Feste ausbreitete, scheinbar unbemerkt von den Zwergen außer von dem Träumer selbst. Schließlich erreichte der schwarze Nebel die Tempelhalle und verdunkelte das heilige Feuer, doch auch dies schien keiner der Geweihten oder Gottesdienstbesucher zu bemerken.

● Haben die Helden gerade das Abenteuer **Die Letzte Wacht** hinter sich gebracht, werden sie als Zeugen der Ereignisse in Xorlosch um die 49. Stele und in Malmarzrom von vielen Zwergen mit Fragen bedrängt und von Albrax persönlich zum Gespräch geladen, der sich genau über die Geschehnisse informieren möchte.

Machen Sie beim Spiel in Okdrâgosch immer wieder die düstere Atmosphäre der uralten, noch kaum ausgebauten Ruine deutlich, aber auch die tatkräftige, grimmige Aufbruchsstimmung, die die anwesenden Zwerge verbreiten. Okdrâgosch ist gleichermaßen Zentrum und Speerspitze der Vorbereitungen der Angroschim auf die erwartete Schicksalsschlacht, Entschlossenheit und Gewissheit des Hochkönigs bezüglich des Kommenden sind überall zu spüren.

Kaum ein neu ankommender Zwerg vermag sich dieser Stimmung zu entziehen, und nicht wenige, die lediglich zur Tempelweihe ange-reist sind, entscheiden sich, hier zu bleiben und sich dem Hochkönig anzuschließen. (Weiteres zu Okdrâgosch finden Sie in **Angroschs Kinder 111**, eine ausführlichere Beschreibung und eine Karte im Szenario **Der Schatten von Okdrâgosch im AB 114**, mehr zu den Hintergründen im Artikel **Die neue Feste des Hochkönigs** und den dazugehörigen Meisterinformationen im **AB 116**.)

Albrax selbst wandelt sich in der Wahrnehmung der Zwerge immer mehr vom geradlinigen Söldnerführer zum mystischen, von Angrosch selbst geleiteten Führer seines Volkes. Im Zuge der Hochstimmung durch die Weihezeremonie sind viele Zwerge bereit, besonders schwierige oder gefährliche Missionen zu unternehmen, an denen sich auch Ihre Helden maßgeblich beteiligen können.

● Erfahrene Kundschafter, die feindliche Aktivitäten in den östlichen Trollzacken verfolgen oder sogar die Lage in der Warunkei selbst nach Rhazzazors Vernichtung ausspionieren, sind immer gefragt.

● Auch die Aktivitäten der bekannten großen Drachen Aventuriens im Auge zu behalten ist eine gleichermaßen wichtige wie heikle Aufgabe.

● Für eine besondere Sicherheitsvorkehrung zum Schutz des Karfunkels werden bestimmte, seltene und teure Werkzeuge, Materialien oder Einzelteile benötigt, für deren Beschaffung oder Transport die Helden besonders gut in Frage kommen.

● Ein Stamm der Trollzacker Barbaren betrachtet den Ausbau des Bergwegs zur Feste hinauf als Eingriff in sein Territorium; einige Zwerge drängen rundheraus auf einen Kriegszug. Die Helden können sich anschließen oder sich um ein friedliches Übereinkommen bemühen – was sich angesichts des Misstrauens und der blutigen Bräuche dieses Volkes nicht ganz einfach gestaltet.

● Zwergische Kundschafter oder Prospektoren haben in einem nahe gelegenen Tal den Hort eines Höhlendrachens entdeckt. Verdienstvolle Helden werden als 'Ehrgäste' zu einer rituellen Drachenhatz eingeladen, die Albrax persönlich anführt.

Insgesamt beginnen die vier großen Zwergenvölker, sich zu rüsten, Waffen herzustellen und ihre Kämpfer zu stählen.

Die Hügelzwerge müssen erst einmal aufgerüttelt werden und einsehen, dass das Ende der Bequemlichkeit und Gemütlichkeit gekommen ist.

Die Erzzwerge versuchen, durch Zahlenmystik und die Entschlüsselung der 49. Stele (siehe dazu **Die Letzte Wacht**) weiteren Aufschluss über die kommenden Ereignisse zu erlangen. Die Ambosozwerge schmieden Waffen und bilden Kämpfer aus, stellen alte Tunnel aus dem Drachenkampf wieder her und lassen Wachtposten das Land südlich des Eisenwaldes beobachten.

Die Brillantzwerge sind zunächst mit dem Aufbau ihrer neuen Heimat Angralosch beschäftigt, aber auch sie nehmen die Aufgabe der Vorbereitung ernst.

Marmorklaue, Seite 5

Meisterinformationen:

Die Gargylen, fortpflanzungsfähig, flugfähig und relativ intelligent, sind eine von Borbarads größten Schöpfungen. Sie gehörten im Krieg der Magier zu seinen gefährlichsten Kämpfern in der Schlacht gegen seinen Bruder Rohal und dessen Heerscharen. Nur wenige Gargylen werden älter als 200 Jahre, bevor sie zu Statuen erstarren.

Jenes Wesen, das die Menschen bald unter dem Namen Marmorklaue kennen werden, ist jedoch wesentlich älter und geht auf Borbarad – in seiner Inkarnation vor ca. 400 Jahren – persönlich zurück. Der Körper des mächtigen Gargyl wurde von der Hand eines begnadeten tulamidischen Bildhauers geschaffen. Lange zierte er den Palast eines Erhabenen von Fasar, und sein imposantes Sandlöwen-Haupt wurde gerühmt als Inbegriff tulamidischen Stolzes. Als Geschenk kam er in die Schwarze Festung Borbarads, wo dieser Gefallen an ihm fand und ihn magisch belebte. Der Dämonenmeister setzte ihm die versteinerten Augen eines myranischen Lamassu ein, zierte seinen Keulenschwanz mit schwarzem Endurium und ließ Klauen und Fänge mit Mondsilber veredeln. Das tulamidische Meisterwerk aus grünem Raschtulswaller Marmor sollte zusammen mit seinen Gefährten als Gargyl die Leibwache Borbarads in seinem geflügelten Thron stellen. Bevor es jedoch dazu kommen konnte, wurde der Dämonenmeister von den vereinten Armeen seines Bruders Rohals zu Fall gebracht. Gefangen in den Trümmern der Schwarzen Festung und verborgen unter dem roten Staub der Gor, verharrte der Gargyl, bis eine Expedition Galottas ihn zusammen mit anderen magischen Wunderwerken barg.

Durch Galottas Macht erweckt, war er an Bord

der Fliegenden Festung, als diese über Gareth abstürzte. Bei Aufräumarbeiten wurde sein Körper freigelegt, und Blut und Lebenskraft seiner Befreier halfen ihm, sich auf steinernen Adlerschwingen erneut in die Lüfte zu schwingen. Sein grüner Marmorleib wurde im Brodem der Festung schwarz verfärbt, und nur dort, wo durch Verletzungen der Schmutzpanzer aufbricht, zeigt sich das grüne Innenleben.

Der Blick des Gargyl

Marmorklaue verfügt über eine einzigartige Fähigkeit. Ein längerer Blick (nach Maßgabe des Spielleiters) aus seinen Augen wirkt wie der Zauber GRANIT UND MARMOR und raubt dem Opfer Lebenskraft (Sikaryan). Falls nötig kann hier auf die Regeln zum Raub von Sikaryan aus **Götter & Dämonen**, S. 114, zurückgegriffen werden. Fällt das Sikaryan auf null, wird der vom Raub Betroffene jedoch nicht zum Vampir, sondern erstarrt zur Statue.

Neben der eigenen Stärkung kann Marmorklaue das geraubte Sikaryan nach Meistervorgabe nutzen, um Statuen, Figuren, Gargylen und Wasserspeier zu beleben. Für die so belebten Gargylen gelten die üblichen Regeln (**Zoo-Botanica**, S. 99).

Einsatz im Spiel

Vorerst soll Marmorklaue nur als eine der zahlreichen Bedrohungen gelten, die aus der abgestürzten Festung erwachsen sind. Die Helden können dem Geheimnis der Versteinerten auf die Spur kommen und herausfinden, wer dafür verantwortlich ist. Marmorklaue selbst sollen sie jedoch nicht zum Kampf stellen können, daher wurde hier auf die Angabe von Werten verzichtet. Irritiert von der neuen Umgebung und den vergangenen Ereignissen, an die sich Marmorklaue nur bruchstückhaft erinnern kann, beginnt er, einige Gefährten um sich zu sammeln – und auch das können die Helden herausfinden. Überraschend mag für sie auch sein, dass Marmorklaue und seine Gargylen gegen agrimothische Kräfte vorgehen und diese erbittert bekämpfen – während ihnen untote Kreaturen gleichgültig sind.

SK

Adliger widersetzt sich neuer Priesterherrschaft, Seite 28

Anmerkung der Redaktion:

Die **Meisterinformationen** zu dieser Meldung erschienen bereits im *Aventurischen Boten* 118, S. 10.

Die Meldung selbst wurde durch einen Fehler nicht in der Ausgabe 118 publiziert. Der *Aventurische Bote* bittet um Entschuldigung.

HINTER DEM HORIZONT – TEIL II

von Christoph Daether

DER SCHÄDEL ERWACHT

Kurz nach der Flucht aus Iolon erwacht der Schädel aus seiner lethargischen Schweigsamkeit und beginnt von selbst zu reden. Zunächst ist es nur ein Flüstern wie Wortfetzen, die auf geheimnisvolle Weise in den Geist der Helden und anderer Besatzungsmitglieder gelangen; magiebegabte Charaktere und solche mit hoher Intuition bemerken das Phänomen als erste: "Endlich ... wieder vereint ... zurück ... Heimat", sind die ersten ganze Worte. Mit fortschreitender Zeit werden die Worte deutlicher und vollständiger, bis nahezu jeder an Bord sie in seinem Geist hören kann. Für Zauberkundige wird das anhaltende Geflüster nach wenigen Tagen geradezu zur Qual, weil es permanent im Geist herumschwirrt und die Konzentrationsfähigkeit ebenso beeinträchtigt wie den erholsamen Schlaf (KL -3 und nur halbe Regeneration).

Scheuen Sie sich nicht, das Flüstern des Schädels in den Köpfen der Helden immer wieder zu erwähnen. Wenn die Spieler bzw. die Helden schließlich von der Anwesenheit des Schädels die Nase voll haben, verstummt das Flüstern abrupt. Stattdessen sendet der Schädel von nun an jedem, der sich gedanklich mit ihm befasst oder ihn berührt, eine klare Botschaft: "Ich kann dir helfen, wenn du mir hilfst." Die Helden sollten schließlich darauf kommen, dass diese Botschaften vom Kristallschädel ausgehen.

Es ist nunmehr auch möglich, mit dem Schädel gedanklich zu kommunizieren. Den Offizieren und auch den Helden sollte bekannt sein, dass der Schädel den noch in Aventurien vorgenommenen magischen Analysen zufolge von einer starken Verständigungsmagie erfüllt ist. Harika und Chetoba sind daher nicht sonderlich erstaunt darüber, dass der Schädel um die Inhalte der Prophezeiung weiß.

DIE GESCHICHTE

DES KRISTALLSCHÄDELS

Aufmerksamen Helden dürfte nicht entgangen sein, dass das Erwachen des Schädels erfolgte, nachdem sich die Falkenstatue an Bord der *Lamea* befand. Es liegt also auf der Hand, dass eine Verbindung zwischen den beiden Objekten existiert. (Vielleicht haben die Helden dies auch schon in der vorhergehenden Episode bemerkt.) Tatsächlich befinden sich in der Falkenstatue Skeletteile aus dem gleichen Material, aus dem auch der Kristallschädel besteht. Und genau genommen ist es nicht irgendein Kristallskelett, sondern die weiteren Überreste des Körpers, zu dem auch der Kristallschädel gehörte.

Durch langwierige Gespräche lässt sich dem Schädel schließlich entlocken, dass er vor un-

EIN KURZER RÜCKBLICK...

Nach der Befreiung des Konteradmirals Rubec von Chetoba und dem erfolgreichem Raub des goldenen Brajansfalken von Iolon reisen die Helden mit der *Lamea* weiter nach Norden.

Ziel der Fahrt ist die Hafenstadt Trivina, die Harika bereits auf ihrer ersten Fahrt besucht hat. Die Admiralin ist fest davon überzeugt, dass der goldene Falke dort wie von der Prophezeiung der drei Greifen ausgesagt 'weinen' müsse, da sie *Herdfeuer* als Synonym für Trivina betrachtet.

endlich langer Zeit einmal ein Mensch namens Fortinar bar Nesséria gewesen sei, in dem das Erbe der Alten (*Ea Myr*, das schwarze Stirnauge) besonders mächtig war. Einige jedoch neideten ihn seine Macht und beschloßen, ihn zu vernichten. Dem Tod ins Auge sehend ging Fortinar einen Pakt mit dem dämonischen Herrn des Erzes ein, der seine Knochen (und in seinem Schädel eingeschlossen auch seinen Geist) in unzerbrechlichem Kristall konservierte. So wurde zwar sein Leben beendet, nicht aber seine derische Existenz. Einem seiner Anhänger gelang es jedoch, den abgeschlagenen Schädel zu rauben; und mit dessen Entfernen vom Rest des Körpers verlor Fortinar seinen Leib aus dem Blick. Dass das Schicksal ihn schließlich nach Aventurien trug, raubte ihm schon jegliche Hoffnung auf eine Rückkehr ins Leben, doch nahe Iolon verspürte er plötzlich die Anwesenheit seiner Gebeine. Mittels Magie gelang es ihm, diese schließlich in der Falkenstatue auszumachen und den Helden mit einiger Anstrengung den Hinweis *im Falken* in den Geist zu senden. Tatsächlich gibt der Schädel sogar vor, als einziger in der Lage zu sein, die "Nächte zu vereinigen" und somit die entsprechende Zeile der Prophezeiung erfüllen zu können. Dazu jedoch bedarf es helfender Hände, denn ohne einen Körper lässt sich für einen Schädel nur wenig ausrichten.

Harika sowie etliche Mannschaftsmitglieder machen keinen Hehl daraus, dass sie eben auf diese Weise weiter- und vor allen Dingen gen Heimat kommen wollen. Der Schädel selbst äußert sich im übrigen nicht dazu, wie die Vereinigung der Nächte erfolgen wird; vielmehr wird er die Helden darauf hinweisen, dass dies nicht mehr ihre Sache ist.

DER SCHIFFBRÜCHIGE

Während der Seereise nach Trivina trifft die *Lamea* auf ein kleines Floß von knapp drei Rechtschritt, auf dem ein durchnässter grauhaariger Mann mit Stoppelbart hockt und um Hilfe ruft. Im Notfall macht er sich mit ei-

nem schwachen Feuerzauber bemerkbar (sollte Ihren Helden der Sinn nach ein wenige Abwechslung stehen, kann es sich dabei auch um ein kleines Segelboot handeln, das gerade von einem Piratenschiff aufgebracht wird). Es handelt sich dabei um den Magier und Gelehrten Eosmarios ki Ennandu, der hoch erfreut ist, von der *Lamea* gerettet zu werden. Bei einem Sturm vor zwei Tagen war er über Bord gegangen und hatte sich auf das Floß retten können, das er, als er an Bord der *Lamea* kommt, kurzerhand in seinen Zauberstab zurückverwandelt. Er bittet lediglich darum, im nächsten Hafen abgesetzt zu werden, und ist bemüht, an Bord so wenig wie möglich zu stören. Er kann die Helden schon mit allgemeinem Wissen über Trivina (s.u.) versorgen und kennt auch einige Legenden aus Hjalldingard, von denen die nachstehende noch für die weitere Kampagne von Belang sein wird. Sollten die Helden ihn über den Kristallschädel befragen, wird er zwar mit wissenschaftlicher Neugier zuhören, kann die Geschichte aber weder bestätigen noch dementieren. Zu alt und zu groß ist das Imperium, als das ein einziger Gelehrter derart alte Geschichten wüsste, zumal es Zeiten gab, an denen solche Fehden an der Tagesordnung waren.

»Hoch über der Einfahrt des Fjordes von Raskjasund erhebt sich die alte Feste der Otta der Wogenwölfe, die Heimstatt des legendären Hjalldinger Helden Cronnmar Askritson.

Schwarzgrau ragen die Mauern über dem Wasser hinauf, und nur eine in den Fels gehauene Treppe, deren Stufen über die Jahrhunderte vom Meerwasser verwittert sind, führt hinab zum Wasser. In früherer Zeit muss sich dort einmal der Liegeplatz der hjalldingschen Schiffe befunden haben. Vom Land her ist die Feste nur über einen schmalen Weg zu erreichen, der durch einen dichten Nadelwald führt. Hier fristet allerlei wildes Getier, vornehmlich Wölfe, sein Dasein. Wenige Meilen vor der Feste liegt auf einer Landenge das Dörfchen Raskjasfjord, dessen Bewohner vorgeben, Nachkommen der Kämpen aus Cronnmars Otta zu sein. Und so wahren sie das Andenken ihrer Ahnen, indem sie niemanden auch nur in die Nähe der Feste gelangen lassen, der sich nicht selbst als Nachfahre der Wogenwölfe beweisen kann.»
—aus den Reiseaufzeichnungen des Gelehrten Eosmarios ki Ennandu

Falls die Helden bereits weitere Erkundigungen zu dieser Legende einholen wollen: Nördlich der serovischen Inseln liegen die Inseln von Raskjasgard, deren Namensähnlichkeit bereits einen Zusammenhang erahnen lässt. Diese Inseln gelten bereits als die südlichsten Gebiete Hjalldingards und waren in der Vergangenheit eine Art militärischer Vorposten.

FALKENTRÄNEN IM HERDFEVER

DAS HORASIAT TRIVINA

Die Küste des Horasiats Trivina ist im Süden von ähnlich vielen Steilküsten durchsetzt wie schon in Iolon, fällt aber dann immer flacher ab. Die nördliche Landzunge, Kapé Thalassinis genannt, ist geprägt von Salzwiesen, die bei den Frühjahrs- und Herbststürmen regelmäßig bis einige Meilen ins Land hinein überspült werden. Auf halligartigen Hügeln an der Küsten der Halbinsel befinden sich kleine Fischerdörfer, deren Hütten oft heruntergekommen wirken und lediglich der zeitweiligen Unterkunft der Fischer dienen. Die meisten Fischerfamilien leben einige Meilen weiter landeinwärts, außerhalb der Flutgebiete, und erst dort gibt es Schänken, Händler, Tempel und ähnliche Gebäude. Auf der äußersten Spitze der Landzunge liegt auf einem mit Steinen befestigten Hügel eine imperiale Garnison in typischer Hexagon-Bauweise. Ein ebenfalls mit Steinen befestigter Damm führt gut fünfzig Schritt ins Meer hinein und geht dann in einen achteckigen Steg über, an dem zwei imperiale Galeeren liegen; der Anleger kann auch problemlos von hochseetauglichen Schiffen mit Tiefgang angelaufen werden.

DIE WEISSAGUNG DES GODI

In einer verlassenen und halb verfallenen Hjäldingerfeste treffen die Helden auf Manrek Djalfson, einen nicht minder heruntergekommenen alten Hjäldinger. Er begrüßt die Helden mit den Worten, dass er sie bereits erwartet habe, die Knochen hätten es ihm verraten. Manrek ist ein Godi – ein Seher, wie es sie auch in Thorwal vereinzelt gibt – und besteht darauf, den Helden eine Weissagung zu unterbreiten. Er breitet eine mit verschiedenen Runen und Symbolen bemalte Wildschweinhaut auf dem Boden aus und wirft anschließend kleine Knochen, Steine und Holzstücke (zum Teil ebenfalls mit Runen versehen) auf das Leder, wobei er fortwährend unverständliche Worte vor sich murmelt. Schließlich hockt er sich davor und betrachtet die Anordnung eine Weile, ehe er den Helden Folgendes prophezeit: *„Ihr sucht etwas, doch sucht ihr das Falsche. Ihr trachtet nach einer Waffe, doch es ist Wissen, das ihr finden sollt. Es ist Wissen um eine Macht, die aber zweifach ist. Sie mag Gutes bewirken, aber auch Böses. Und es ist eine Macht, die auch ein Zeichen der Herrschaft ist. Ja, nur ein Kuninga vermag zu vollbringen, was euer Ziel ist.“*

Falls die Helden ihn und sein Treiben magisch untersuchen sollten, können sie feststellen, dass Manrek ein Magiedilettant ist (er beherrscht das *Meisterhandwerk Prophezeien* und hat einen *Schutzgeist*; daneben ist er *runenkundig*). Sollten die Helden sich danach erkundigen, warum er ihnen weissagen will, wird er darauf hinweisen, dass die Knochen ihm dies befohlen haben.

DIE METROPOLE TRIVINA

Trivina ist für aventurische Güldenlandfahrer neben Balan Cantara die bekannteste myranische Hafenstadt und selbst auf alten, rudimentären Seekarten des Meeres der Sieben Winde verzeichnet. Weitere Informationen zu Trivina finden Sie in der *Geographia Aventurica* auf Seite 110. Ergänzendes, allerdings nicht offizielles Material zur Stadt findet sich in der Ausgabe 9 des Myranor-Fanzines *Memoria Myrana*, die Sie von www.memoria.myrana.de herunterladen können.

Es ist den Helden nicht vergönnt, an weiteres Wissen über den Kristallschädel zu gelangen, zumal Fremde nicht so ohne Weiteres aus dem Hafengebiet in die eigentliche Stadt gelassen werden. Die gewöhnliche Bevölkerung weiß nichts über Jahrhunderte zurückliegende Optimatenfehden, und hoch stehende Optimaten gewähren entweder keine Audienz oder tun die Behauptungen mit dem Hinweis auf die üblichen Phantastereien und die verwirrten Geister der Nesséria ab – oder sie nennen den Schädel schlicht eine technomantische Spielerei. Fehden zwischen den Häusern habe es schließlich immer wieder einmal gegeben. Angehörige des Hauses Nesséria sind in Trivina kaum anzutreffen. Die einzige Chance dazu bestünde in den Chrattac-Turmbauten der Stadt, doch selbst dort sind nur wenige Nesséria zu Hause. Sollten die Spieler dort Erkundigungen einholen, können sie jedoch auch nicht mehr in Erfahrung bringen als anderswo – selbst die Angehörigen des Hauses können sich nicht derart weit zurückerrinnern, als dass man noch über einen einzelnen Optimaten vergangener Jahrhunderte Bescheid wüsste.

EIN ÜBERFALL IM HAFEN

Während des Aufenthaltes in Trivina geht den Helden schließlich die Falkenstatue verloren. Die konkrete Ausgestaltung können Sie von den Vorlieben Ihrer Heldengruppe abhängig machen. Ein nächtlicher Raubüberfall – entweder mittels eines Bootes vom Wasser aus oder aber direkt vom Kai – bietet die Gelegenheit für eine erneute Verfolgungsjagd auf den Falken, wobei im Gegensatz zum Falkenraub in Iolon dieses Mal die Helden die Jäger sind. Ebenso eignet sich eine Überprüfung der *Lamea* durch die örtliche Obrigkeit, während derer der Falke in Verwahrung genommen wird. In diesem Falle ist es aber verdächtig, dass die Statue verhüllt von Bord gebracht und abtransportiert wird, während Harika, Offiziere und Helden noch Rede und Antwort stehen müssen, am Ende aber keine Verhaftung erfolgt. Tatsächlich stecken hinter beiden Möglichkeiten die gleichen Rädelsführer: Der Schädel hat mentalen Kontakt zu einem auch nach Jahrtausenden noch bestehenden Kult

aufgenommen, deren Anhänger im übrigen nicht nur den Falken, sondern auch den Schädel selbst mitgenommen haben.

Die Verfolgungsjagd endet schließlich in einem Hinterhof eines Handwerkerviertels. Sollten die Helden diesen betreten, werden sie aus den Fenstern heraus unter Beschuss genommen, daneben befinden sich einige Bewaffnete im Hof. Wenn die Helden den Falken zurückerobern wollen, müssen sie sich notgedrungen den Weg freikämpfen. Der Hinterhalt dient den Räufern lediglich zum Zeitgewinn, um den Falken in einer der Werkstätten unbehelligt aufzubrechen – entsprechende Schlaggeräusche wie die eines Beils oder großen Hammers sind auch im Hof zu hören – und anschließend mit dem Inhalt verschwinden zu können. Gönnen Sie den Helden den Erfolg, zumindest die Schläger im Hof zu überwinden, die sich im Übrigen mit aller Kraft und unter Aufopferung ihres Lebens zur Wehr setzen, um ihren Gefährten einen unbehelligten Abzug zu ermöglichen.

DER WEIßENDE FALKE

Auf einer Werkbank in einer der Werkstätten finden die Helden schließlich den goldenen Falken wieder. Ein breiter Riss klapft in seinem Rücken: Das Holz im unteren Teil der Statue ist vollständig gespalten und wird nur noch vom dicken Goldüberzug der Figur zusammengehalten. Aus den Augen rinnen Tränen und laufen langsam an der Statue hinab. Dort, wo sie die Tischplatte berühren, vergehen sie in einer winzigen Aura aus Licht. *„Ihr habt wider den Herrn gefrevelt“*, klagt die Statue die Helden an, *„doch vermögt ihr euch von eurer Schuld reinzuwaschen. Sucht den Verdammten in der Feste der Finsternis, denn nicht noch einmal sollen seine Füße ihn über den Boden Deres tragen.“* Nach diesem Auftrag verstummt die Statue, und der Tränenfluss versiegt.

Sollten die Helden das Phänomen mit geeigneten Mitteln untersuchen, werden sie feststellen, dass es sich dabei um ein minderes Wunder Brajans handelt.

DIE TRÄNEN DES FALKEN

Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Falkentränen aufzufangen und in eine Phiole zu füllen, haben sie nunmehr göttlichen Beistand. Ein aventurischer Geweihter, der die Tränenphiole fängt, kann den Malus für Mirakelproben fern der Heimat (siehe *Myranor*, Seite 286) ignorieren. Das Trinken der Tränen führt zu einer Regeneration von 3W6 KaP, eventuell sogar über den Maximalwert hinaus, bis sie verbraucht werden. Gegen Geweihte des Namenlosen sowie Paktierer und Dämonen verursacht die Flüssigkeit 5W6 TP.

DIE VEREINIGUNG DER NÄCHTE

DIE FESTE DER FINSTERNIS

Mit dem Begriff 'Feste der Finsternis' kann in Trivina niemand etwas Konkretes anfangen, allerdings kommen etlichen Befragten dabei die Geschichten um eine vor einigen Jahrhunderten geschleifte Palastfestung des Hauses Melarythor in den Sinn, die einige Meilen außerhalb der Stadt liegt. Es ist nicht sonderlich schwierig, sich den Weg dorthin erklären zu lassen.

In den späten Nachmittagsstunden – die Sonne taucht die Umgebung in rötliches Zwielicht – erreichen die Helden schließlich eine verfallene Palastanlage; auf den letzten Meilen führt der Weg querfeldein über Wiesen. Überwucherte Mauerreste zwischen busch- und baumbestandenen Hügeln prägen das Bild, zuweilen ragen die Bruchstücke von Säulen aus dem Gras empor. Inmitten der Ruinen befindet sich in einem Hügel ein steinerner Torbogen, hinter dem zwei flache Treppen etliche Meter in die Tiefe führen. Dieser Zugang scheint erst kürzlich vom Gestrüpp befreit worden zu sein, da das Gras unter dem Torbogen noch grün und nur wenig zertreten ist; zu beiden Seiten des Eingangs liegen abgeschlagene Ranken mit zwar welken, aber ebenfalls noch grünen Blättern.

Die Treppe führt in einen unterirdischen Raum, der notdürftig mit Balken abgestützt ist; der Boden ist mit Moos und Flechten überwuchert, eine der Seitenwände eingebrochen. Kurz nachdem die Helden den Raum betreten haben, wird ihnen der Rückweg von Kämpfern abgeschnitten, die schwarze Rüstungen tragen. Zudem öffnet sich in der gegenüberliegenden Seite eine Geheimtür, und zwei weitere Gerüstete werfen den Helden walnussgroße Beutelchen zu. Diese Wurfgeschosse bestehen aus einem sehr dünnen Pergament und zerplatzen, sobald sie von den Helden aufgefangen werden oder auf den Boden fallen. Dabei geben sie ein betäubendes Atemgift frei, das die Helden (und auch deren Begleiter) binnen KO Aktionen schlafend zu Boden gehen lässt. Das Gift ist magisch-alkhymistischer Herkunft und daher nur mit einem genau passenden Gegenmittel zu neutralisieren; für eventuelle antimagische Maßnahmen reicht die Zeit jedoch nicht aus. Die Bewusstlosigkeit hält etwa zwei Stunden an.

DAS RITUAL

Die Helden erwachen nach und nach und finden sich, an mannshohe schwarze Obelisken gekettet, in einer kreisrunden Kuppelhalle von rund 50 Schritt Durchmesser wieder. Diese Obelisken – dreizehn an der Zahl – stehen am Rande eines im Boden befindlichen Beckens, das mit einer dunklen Flüssigkeit gefüllt ist: Blut! Zu Füßen der Gefesselten führt eine schmale Rinne vom Obelisken in das Becken.

In der Mitte des Beckens erhebt sich ein Absatz in Form eines Heptagramms, fünf steinerne Stege führen über das Becken hinweg zum Rand. Die gewölbte Decke ist mit einer Abbildung des Sternenhimmels versehen, die Stellare sind sogar als Halbkugeln hervorgehoben. Violette Kerzen an den Wänden tauchen den Raum in flackerndes Licht. An die nicht von den Helden besetzten Obelisken sind weitere Gefangene gekettet, darunter eine Amauna (die aufgrund der unzähligen Fettsche, die sie trägt, eine BaLoa zu sein scheint) und ein Neristu (ein Mechanopath im Besitz eines technomatischen und damit magischen Kampfstabes); diese beiden können den Helden an späterer Stelle mit ihren magischen Fähigkeiten zur Seite stehen. Hinter den Obelisken liegen achtlos hingeworfen die Waffen und, sofern vorhanden, die Taschen und Rucksäcke der Helden.

Auf dem Heptagrammpodest liegen kristallene Gebeine – nicht nur der Kristallschädel, sondern auch die übrigen Knochen eines menschlichen Körpers, anatomisch korrekt angeordnet. Die Luft ist erfüllt vom Geruch nach Blut und verbrannten Rauschkräutern, ein unheimlicher Singsang dröhnt in den Ohren der Helden. Um das Becken herum stehen etliche zumeist menschliche Gestalten in purpurnen, schwarz und gold bestickten Roben.

ΤΙΟΝΝΙΝ ΜΑΔΑΡΑΕΣΤΑΔΙΝ

Wenig später tritt eine Person über einen der Stege zum Kristallschädel hin, stellt sich hinter diesem auf und schlägt die Kapuze zurück. Das Gesicht eines jungen Mannes mit makellosem Äußeren kommt zum Vorschein: Tionnin Madaraestadin, der zusammen mit den Helden auf der *Lamea* ins Güldenland reiste. (Sollten die Helden Tionnin bereits als Kultisten des Namenlosen enttarnt haben, treffen sie hier nun wieder mit ihm zusammen; war er jedoch die ganze Zeit mit an Bord der *Lamea*, ist die Überraschung nun umso größer.) Mit den Worten "Nimm an dies Opfer von Blut, das deine Macht zurück auf Deren bringt!" zieht Tionnin nun einen silbernen Dolch aus dem Gürtel, ritzt sich die linke Handfläche ein und lässt 13 Blutstropfen auf den Schädel tropfen. Danach schließt sich die Wunde wieder.

Kurze Zeit später – der Singsang ist noch lauter geworden – scheint das Blut im Becken zu kochen, und schließlich fließen mehrere Rinnsale am Podest empor und beginnen das Kristallskelett zu umschließen. Dort, wo das Blut die Knochen berührt, bildet sich Fleisch: Muskeln, Sehnen, pulsierende Adern. Noch während das Blut nach oben fließt – die Rinnsale sind zu Strömen angewachsen – erhebt sich der neu gebildete Körper, breitet die Arme aus und ruft: "Gepriesen sei der Vielgesichtige, der seinen treuen Diener ins Leben zurückgesandt

hat! Endlich werden sich die Nächte vereinigen!"

Die umstehenden Kultisten erwidern den Ruf. Als das Becken vollständig geleert und kein Blutstropfen mehr zu sehen ist, erkennen die Helden, dass der Körper des wiedererstandenen Fortinar, der in Wirklichkeit kein Nesséria, sondern ein Melarythor ist, weder Haut noch Haar aufweist – und somit große Ähnlichkeit mit einem draydalänischen Blutghul hat.

ΑΓΓΑΡΙΣ VERGELTUNG

"So ist es an der Zeit, Ihm ein Opfer zu bringen!", verkündet Fortinar schließlich und bedeutet dem versammelten Zirkel, die gefesselten Gefangenen zu töten. Doch noch bevor der erste Gefesselte den Todesstoß erhalten kann, erbebt die Erde, die Steine des Mauerwerks verformen sich zu Klauen, die Flammen verfärben sich zu einem glühenden Purpurrot und die Ketten der Gefangenen bersten. Donnernd und kreischend zugleich hallt eine dämonische Stimme durch die Halle: "So also dankst du mir deine Rettung? Deine Knochen gehören mir, ebenso wie deine Seele!"

Für Magiebegabte ist die geballte erzdämonische Präsenz Aggaris nahezu körperlich spürbar, die im niederhöllischen Sturm auf das Zentrum der Halle zurast. Durch die schiere Macht des Erzdämons tun sich Risse im Weltgefüge auf und ermöglichen Dämonen aus dem Gefolge Aggaris den Zutritt ins Diesseits. Fortinar beginnt zu zittern und fällt auf die Knie. Tionnin hingegen streckt dem dämonischen Sturm die Faust entgegen. "Du magst seinen Körper erhalten, aber Seele und Wissen sind mein! Die Macht dieses Frevlers soll demjenigen zu Nutzen sein, der meine Diener in ein neues Zeitalter führen wird!"

Die Worte kommen aus Tionnins Mund, doch es ist nicht seine Stimme, die erklingt. In Fortinars Stirn öffnet sich ein schmaler Schlitz und weitet sich zu einem schwarzen Stirnauge. Plötzlich reißt der neu erstandene Körper Fortinars auf, und die messerscharfen Splitter kristallener Knochen fliegen auf das Zentrum der aggarischen Präsenz zu, wo sie vergehen. Fauchend und stampfend fährt die dämonische Macht zurück in die Siebte Sphäre.

Die nunmehr befreiten Helden müssen sich zum einen der im Diesseits verbliebenen dämonischen Diener Aggaris erwehren, zum anderen der Anhänger des Namenlosen (die ihrerseits die Dämonen mit Magie und dem Karma ihres Gottes bekämpfen). Dabei können die Falkentränen den Helden gute Dienste leisten, sofern sie aufgefangen wurden (s.o.). Auch die anderen Gefangenen stehen den Helden zur Seite.

Tionnin schlüpft währenddessen aus seiner Robe, darunter ist er völlig nackt. Durch die Schnitte, die die Knochensplitter im Fleisch hinterlassen haben, schlüpft er in Fortinars

KURZSZENARIO

noch zuckenden Körper, aus dem langsam das Leben entweicht. Das Gewebe umgibt ihn wie ein dünner Ölfilm und zieht förmlich in seine Haut ein, bis der Ghulkörper völlig unter Tionnins Haut verschwunden ist. Nur das dritte Auge, das auf der Stirn Tionnins zurückbleibt, lässt die stattgefundene Wandlung erkennen.

Gönnen Sie Ihren Helden getrost einen Kampf gegen Tionnin. Die Macht des Namenlosen, die in ihm wohnt, ist nach der Vereinigung mit Fortinars Essenz stärker denn je. Er beherrscht etliche der dunklen Wunder, und jedem Geweihten unter den Helden hetzt er einen Grakvaloth auf den Hals. Die Helden müssen daher früher oder später einsehen, dass sie keine Chance haben, ihn zu besiegen, zumal seine Getreuen ihn bis zum letzten Blutstropfen unterstützen. Selbst die Falkentränen reichen nicht aus, um ihn zu überwinden, sondern schwächen ihn lediglich derart, dass er selbst sein Heil in der Flucht sucht, die ihm auf wunderbare Weise gelingt.

Die Helden tun somit gut daran, sich zu einem der drei Ausgänge der Ritualhalle durchzukämpfen, müssen jedoch noch auf gut Glück aus der unterirdischen Anlage gelangen. Nutzen Sie die hallenden Schritte der Verfolger, irreführende Abzweigungen, verschlossene Türen und verschüttete Gänge ebenso wie Sackgassen und Fallen, um eine passende Stimmung zu erzeugen. Gerade in dieser verlassen Anlage des Hauses Melarythor (die vor langer Zeit geschleift und nun von den Anhängern des Vielgesichtigen für deren Zwecke umfunktioniert wurde) kann in jeder Nische ein Untoter und hinter jeder Ecke eine Chimäre und in jedem Schatten ein Dämon lauern – von natürlichen tierischen Gegnern ganz zu schweigen.

SCHATTEN DER HEIMAT

Auf den Wegen durch die unterirdischen Gewölbe gelangen die Helden schließlich in eine Kuppelhalle von etwa 30 Schritt Durchmesser, in deren Boden ein dreizehnstrahliger Beschwörungszirkel aus reinem Endurium eingelassen ist. Die Spitzen des Dreizehnsterns weisen auf Vorsprünge, die aus der Wand herausragen. Die beiden Vorsprünge gegenüber dem Rundbogen, durch den die Helden in die Halle gelangt sind, befinden sich einen halben Schritt über dem Boden, die Podeste links und rechts davon sind jeweils einen Schritt höher angebracht, und die anderen steigen um das Rund der Halle schrittweise weiter an. Der dreizehnte Vorsprung schließlich befindet sich über der Pforte, durch die die Helden hineingekommen sind. Ein weiterer Gang führt zwischen den beiden niedrigsten Podesten aus der Halle hinaus.

Auf den einzelnen Podesten stehen überaus detaillierte Statuen von Menschen in prachtvollen Gewändern (selbst Ziernähte wurden vom Bildhauer nachgeformt). Der graue Stein,

aus dem sie gefertigt wurden, verströmt eine merkwürdige Kälte. Nur das weit geöffnete dritte Auge auf der Stirn eines jeden Dargestellten besteht aus schwarzem Obsidian und wurde kunstfertig eingepasst. Offenbar haben die Helden es mit einer Galerie mächtiger Ahnen des Haus Melarythor zu tun. Eine der Statuen lässt sich zweifelsfrei als Abbild Fortinars identifizieren. Aventurischen Gelehrten wie Magiern und Geweihten, aber auch anderen Helden aus zivilisierten Landen, die schon ein wenig in der Welt herumgekommen sind, steht der eigentliche Schock jedoch erst noch bevor: Die dreizehnte Statue auf dem obersten Podest gleicht den zeitgenössischen aventurischen Darstellungen des Dämonenmeisters wie aus dem Gesicht geschnitten – nur das Stirnauge, das auch dieses Standbild ziert, verwirrt im ersten Moment und scheint doch letztlich die Figur erst vollständig zu machen. In den Händen aber hält Borbarad die dreizehnstrahlige Dämonenkrone.

(Gestalten Sie diese Szene möglichst spannend und konfrontieren Sie Ihre Spieler nicht sofort mit dem Hinweis auf die Statue des Dämonenmeisters. Letztlich soll die Erkenntnis, dass es sich bei dem Standbild wirklich um Borbarad handelt, Ihre Helden wie ein Schlag treffen. Myranor und Aventurien verbindet offenbar mehr, als sich mancher Gelehrte bislang vorstellen konnte, und es bleibt natürlich unklar, was genau der Dämonenmeister auf der Ostseite des Meeres der Sieben Winde getrieben haben mag.)

DIE CELIU-BRAJANOS

Die Entdeckung des Standbildes sollte die Helden derart beschäftigen, dass sie erst nach einiger Zeit durch laute Schritte aufgeschreckt werden: Zum einen werden sie nach wie vor von den Dienern des Namenlosen verfolgt, zum anderen ist ein bewaffneter Trupp des Hauses Celiu-Brajanos – immerhin die Erzfeinde der Melarythor und erst recht des vielgesichtigen Kultes – in die Anlage eingedrungen und nähert sich der Halle aus jener Richtung, in die die Helden fliehen. Je nach Gesundheitszustand der Helden sollten Sie das Eintreffen und die Stärke der einzelnen Parteien individuell festlegen. Die Verfolger der Helden sind zumeist weder magisch begabt noch vom Namenlosen mit Karmaenergie gesegnet, die Celiu-Brajanos hingegen haben neben einer Handvoll Zauberkundiger auch zwei geweihte Priester des Brajan auf ihrer Seite. Letztlich können die Helden den Sieg davontragen.

Von den Celiu-Brajanos können die Helden weiterhin erfahren, dass die Reste des Hauses Melarythor schon seit Jahrhunderten wegen finsterner Paktiererei mit der äußeren Domäne bekämpft wird. Die Standbilder in der Halle stellen den *Kreis der Dreizehn* dar, einen Zirkel mächtiger Dämonologen, der vor vielen Jahrhunderten das Haus Melarythor beherrscht habe. Fortinar jedoch erlag den Versuchungen

des Vielgesichtigen (so der myranische Name für den Namenlosen) und wurde von den restlichen Angehörigen des Zirkels an die Brajan-Priesterschaft verraten und schließlich getötet. Der Körper wurde – bis auf den gestohlenen Kopf – verbrannt und die unzerstörbaren Knochen so gut es eben ging verborgen; die Arme wurde in die Falkenstatue eingefügt und selbige dann als Tempelschmuck nach Iolon gebracht. Die übrigen Gebaine wurden offenbar weniger gut versteckt und fielen den Anhänger des Vielgesichtigen daher schon eher in die Hände.

Über das weitere Schicksal des Oberhauptes Chyriakal yl Melarythor, das auf dem oberen Sockel steht, ist nichts bekannt; es wird jedoch vermutet, dass er durch das große Sterben (*Myranor*, Seite 16) sein Ende fand. Man weiß aber, dass Nar'Shagarraís (so die hiero-imperiale Benennung der Dämonenkrone) zur Zeit der Senatskriege – einer Zeit, in der man ihr gefährliches Machtpotential erkannte – nur noch als siebenstrahlig bekannt war und schließlich entrickt wurde. Es gibt jedoch Legenden, dass sie noch immer in der Welt existiert.

Es liegt an Ihren Helden, ob sie ihr Wissen über Borbarads aventurisches Treiben und die Splitter der Dämonenkrone mit den Celiu-Brajanos teilen – diese behalten ihr Wissen in jedem Fall erst einmal für sich. Wissen ist Macht im Imperium.

Die Helden hingegen schulden den Celiu-Brajanos eventuell noch eine Erklärung über ihre Verstrickung in die Ereignisse. Wenn sie bei der Wahrheit bleiben, droht ihnen keine Gefahr, insbesondere beim Schwur auf die wahrheitsgemäße Aussage im Namen Brajans: Schließlich erfolgte ihre Handeln aufgrund der Prophezeiung der drei Greifen (immerhin der aventurischen Symboltiere des Götterfürsten Praios/Brajan). Zusammen mit den optimistischen Kämpfern gelangen sie schließlich aus den Gewölben an die Oberfläche zurück. Unter Umständen können die Helden ihre Schmach dadurch mindern, dass sie den Celiu-Brajanos bei der Vernichtung des verbliebenen Zirkels der dunklen Bruderschaft in Trivina behilflich sind und somit zur Schadensbegrenzung beitragen – einem Teil der Kultisten, insbesondere Tionnin Madaraestadin, gelingt allerdings die Flucht, die schließlich im ausgebluteten Land Draydalán enden wird. Welche Auswirkungen jedoch das vereinigte Wirken der Nächte – die Essenz und Fähigkeiten Fortinar bar Melarythors in Tionnins Körper – für das Dererund haben wird, wissen nur die Götter.

Gestalten Sie nach Belieben noch einige kurze Szenarien in Trivina und Umgebung (so sind die Celiu-Brajanos beispielsweise bemüht, die Falkenstatue zu restaurieren bzw. eine neue anfertigen zu lassen, die zukünftig wieder den Tempelplatz von Iolon schmücken soll), bevor die *Lamea* weiter nach Norden segelt. Harikas nächstes Ziel heißt Hjaldingard.

MEISTERINFORMATIONEN

Die nachfolgenden Hinweise auf zukünftige Ereignisse sollen Ihnen als Meister an dieser Stelle den Hintergrund der Ereignisse genauer beleuchten.

VEREINIGTE MÄCHTE

Tionnin Madaraestadin hat durch die Vereinigung nun Zugriff auf das Wissen und die Fähigkeiten Fortinars. Mit dieser Macht aus dem Schädel – Fortinars Magie und der Macht des dritten Auges – sowie den Gaben des Namenlosen Gottes ist es ihm gegeben, seine Anhänger in allen Teilen der Welt zu erreichen; nicht nur im Guldland, sondern auch in Aventurien. Was dies jedoch für Dere bedeuten mag, wird sich erst in den kommenden Jahr(zehnt)en zeigen.

DIE WAFFE GEGEN DIE HEPTARCHIEN

Mit der Weissagung des Godi, der Entdeckung der Borbarad-Statue und den zugehörigen Hinweisen haben die Helden ein Ziel ihrer Reise erreicht: Sie wissen nun, dass nur Ea'Myr, die Macht des dritten Auges, die Dämo-

nenkrone bzw. deren Splitter vollständig kontrollieren oder aber – und das ist das Entscheidende – aus der Welt schaffen kann. Einige Splitter sind ja offenbar bereits vernichtet oder dem derischen Zugriff entzogen worden, aber auch auf Myranor gibt es vielleicht noch verborgene Mächte, die anders als die aventurischen Heptarchen sogar die Macht haben, den Splintern ihr vollständiges Potential des Grauens zu entlocken. Dies jedoch ist eine andere Geschichte.

Auch aventurische Quellen sprechen davon, dass die Krone einst dreizehnstrahlig war (SRD S. 47). Die Ereignisse, die jedoch dazu führten, dass sie vor ihrer Zerschlagung in der Dritten Dämonenschlacht nur noch siebenstrahlig war, liegen in den Schleiern der Geschichte verborgen.

Diese Erkenntnisse werden die aventurischen Magiekundler nach Rückkehr der *Lamea* erst einmal eine Weile in Aufregung versetzen. Einstweilen werden sie von der Fachwelt geheimgehalten; die Helden hingegen wird man zum Stillschweigen verdonnern. Die Prophe-

zeiung des Godi ist allerdings undeutlich, da sie aus Hjaldinger Sicht gewissagt wurde und entsprechend auf aventurische Verhältnisse übertragen werden muss. Ein hjaldingscher Kuninga ist schlicht ein Herrscher und somit einem imperialen Optimaten vergleichbar – allerdings sind längst nicht alle Nachkommen der seinerzeit nach Aventurien übersiedelten Optimaten auch heutzutage noch von aventurischem Adel.

Auch Silem-Horas wusste um die Macht des dritten Auges – und er war es schließlich, der den Hinweis gab, dass sich die 'Waffe' im Guldland befände (siehe **Die unsichtbaren Herrscher**).

Welchem Aventurier aber die Macht des dritten Auges gegeben ist, muss sich erst noch erweisen, wenn Ea'Myr sich öffnet. Oder sollte es sich gar schon unbemerkt aufgetan haben?

Der abschließende Teil der Kampagne erscheint im **Aventurischen Boten 120** und führt die Helden nach weiteren Erlebnissen in die aventurische Heimat zurück.

- ENDE DES ZWEITEN TEILS -

FORTSETZUNG UND ENDE IM AVENTURISCHEN BOTEN NUMMER 120

DIE BANNSTRAHLER

von Philippe Mindach und Anton Weste

mit Dank an Björn Berghausen, Thorsten Dannewitz, Thomas Finn, Frank Hagenhoff, Martin Lorber, Elias Moussa und Frank Parting

GESCHICHTE

Die Wiege des Bannstrahls ist die heutige Mark Greifenfurt, wo 310 BF Illuminatus Aldec den Orden als kirchliche Miliz aus der Taufe hob. 335 BF wurde er als *Aldec Praiofold II.* erster Priesterkaiser und sandte den Bannstrahl in den Kampf gegen Rondrianer. So auch in der *Schlacht im Drachenspalt*, wo der Theaterorden vernichtet wurde. Später waren die Bannstrahler ausführender Arm der kirchlichen Herrschaft: Güterverwalter, Informanten, Helfer der Inquisitoren und Heerhaufen in einem. Neben der Sonnenlegion und dem Orden der göttlichen Kraft (dem Vorläufer der Inquisition) wuchsen die Bannstrahler zu einem großen Laienorden, in dem jeder Mittelreicher seinen Dienst an der neuen Kirchenherrschaft und am Herrn Praios ableisten konnte, ohne gleich selbst Geweihter oder Ordenskrieger werden zu müssen. Die Bannstrahler verbanden Volk und Kirche und waren zu dieser Zeit womöglich der kopfstärkste zwölfgöttliche Orden, den es je gab. Burg Auraeth bei Wehrheim wurde zum Hauptsitz erkoren und zur Tempelzitadelle ausgebaut. Unter Priesterkaiserin *Amelthona Praiadne II.*, vormals selbst Bannstrahlerin, erlebte der Or-

den seine größte Blüte – und seine größte Niederlage, als die Gemeinschaft 455 BF auf dem Khömfeldzug unter Führung der Kaiserin ein militärisches Debakel erlitt.

In der Folgezeit versanken die Ordenszirkel in Provinzialität und verloren an Zuspruch. Nach dem Sturz der Priesterkaiser wurde der Orden sogar zunächst aufgelöst. Später warf man ihm vor, in der Ära der Priesterkaiser mehr Menschen unter Anklage von Hexerei auf Scheiterhaufen verbrannt zu haben, als überhaupt Zauberkundige im Reich existierten.

Erst angesichts der Schrecken der Magierkriege bildeten sich um 590 BF in der Nachfolge des Märtyrers *Gilborn von Punin* wieder sogenannte Bewegungen von 'Geißlern', aus denen um 600 BF der Bannstrahl-Orden erneut hervorging.

Unter den schwachen eslamidischen Kaisern konnten sich die Bannstrahler trotz des Garethher Pamphlets manche ihrer Güter aus der Priesterkaiserzeit sichern. Insbesondere Burg Auraeth bei Wehrheim wurde wieder als Stammsitz belebt. Seinen größten Einfluss in der jüngeren Vergangenheit erreichte der Orden unter Hochmeister *Ucurian Jago*. 1019 BF griffen die Bannstrahler unter dem Praioten *Fra Praionor* in Methumis nach der Stadtherr-

schaft und wurden erst nach Unruhen wieder abgesetzt. Insgesamt standen bis zur Invasion der Verdammten 1.200 Bannstrahler in Ordensdiensten, von denen nicht wenige in den Borbaradkriegen fielen oder versehrt die Ordensarbeit aufgaben.

Ein großes Ordensaufgebot kämpfte 1026 BF am Arvepass in den Trollzacken gegen den Vorstoß der Schergen des Drachen Rhazzazor (siehe **AB 102, AB 103**). Schließlich zog das Heer zum Entsatz des belagerten Beilunk weiter. Es gelang zwar, zur Stadt durchzubrechen, doch Jago verlor bei der Zurückschlagung einer Attacke Rhazzazors sein Leben (**AB 105**).

Großinquisitor *Rapherian von Eslamshagen* übernahm die Führung des angeschlagenen Ordens und kam schon ein Jahr später mit den Ordenskämpfern Burg Auraeths 1027 BF bei der *Schlacht auf dem Mythraelfeld* vor Wehrheim um. In den folgenden Wirren wurde die Vorburg Auraeths mehrfach von Dienern der Schwarzen Lande und Renegaten geplündert. Der Hauptsitz verlor inmitten der chaotischen Wildermark an Bedeutung.

Seit dem Jahr des Feuers und der Ausrufung der Quansionsqueste¹ des Praios-Kults (**AB 111**) wird der Orden nur noch durch seine ver-

Kompletter Name: Orden vom Bannstrahl Praios'

Kurzcharakterisierung: fanatischer Laienorden der Praios-Kirche. Der Orden strebt mit Predigten, Feuer und Schwert eine kompromisslose Auslegung der Gebote Praios' an, insbesondere ein Verbot jeder Magie.

Wappen / Symbol: reines Weiß, goldumrandet (klassisch), von Flammen umhüllte Sonne auf silbernem Grund (Zeichen Gwidühennas von Faldahon, zunehmend verbreitet)

Wahlspruch: Praios zufürderst!

Schutzheiliger: Gilborn von Punin (hochheiliger Märtyrer, vom Dämonenmeister Borbarad am 29. Travia 589 BF zu Tode gefoltert.)

Tracht: reinweiße Tunika mit goldenem Saum über langem Kettenhemd. Mäntel mit goldenem Saum, vergoldete Helme bei den Rittern.

Herkunft: hervorgegangen aus den Kirchentruppen des Illuminats Greifenfurt, einer regionalen Verwaltungseinheit der Praios-Kirche. Erstmals 335 BF als Orden zusammengerufen durch Priesterkaiser Aldec Praiofold II. In der Zeit der Magierkriege 590 BF mit Berufung auf den Märtyrer Gilborn von Punin wieder aufgetreten.

Bedeutende Mitglieder: Gwidühenna von Faldahon (Fürst-Illuminierte von Beilunk, im Orden formal nur im Rang einer Rittsfrau), Hagen von Föhrenstieg (Beschirmer der Ordnung Mittellande zu Auraeth), Silea von Jurios (Beschirmerin der Ordnung Tulamiden zu Punin), Nasar (Beschirmer der Ordnung Greifenlande zu Greifenfurt)

Personen der Historie: Priesterkaiser Aldec Praiofold II. (Ordensgründer), Priesterkaiserin Amelthona Praiadne II. (Hochmeisterin in der Glanzzeit und Anführerin bei der größten Niederlage 455 BF), Ucurian Jago (Hochmeister, Anführer beim verlustreichen Kampf um Beilunk 1027 BF)

Heilige Talismane und Artefakte: Richtschwert des Hochmeisters; antimagische Bannfahnen; eine Statue des geschundenen Märtyrers Gilborn von Punin, die aus ihren zahllosen Wunden blutet, wenn in Aventurien ein schwerer Frevel verübt wird. Etliche eroberte oder beschlagnahmte magische Werke und Artefakte.

Wichtige Klöster, Niederlassungen: Burg Auraeth (Stammstamm, Wildermark), Beilunk (heilige Stadt), Punin (Pilgerstätte, Standort des Geburtshauses des Gilborn von Punin), Elenvina, Greifenfurt (Sitz in der Stadt, Wehrtempel in der Markgrafschaft), Burg Lichtenneck (Grafschaft Eslamsgrund), Methumis sowie weitere befestigte Türme, Gutshöfe, Klöster und Waisenhäuser.

Feiertage: alle Feiertage der Praios-Kirche, insbesondere der 29. Travia (Todestag Gilborns von Punin; Abschluss von Pilgerfahrten und rituelle Selbstgeißelung)

Beziehungen: in Beilunk, Eslamsgrund, Nordmarken und Greifenfurt groß, in anderen zwölfgöttergläubigen Regionen Mittelaventuriens ansehnlich bis hinlänglich, sonst gering

Finanzkraft: groß

Mitgliederzahl: mittel (Stand 1029 BF; 1026 BF: sehr groß)

Zitate:

Ucurian Jago, früherer Hochmeister: »Der Orden ist nicht nur die Faust der heiligen Inquisition, sondern auch der schützende und alle Unreinheit fortwischende Arm des Kultes, der Kirche und Volk im starken Bunde vereint.«

Volkes Stimme: »Die Geißler haben schon so manche Rothaarige auf einem Scheiterhaufen verbrannt und ihr Zauberverk nachgesagt, obwohl ihre Schuld zweifelhaft war. Aber wo das Böse ruckbar wird, da müssen sie gerufen werden. Denn beim Kampf gegen alles Finstere dieser Welt ist auf sie Verlass.«

Quellen: Götter, Kulte Mythen (S. 31), Aventurische Götterdiener (S. 33, inkl. Spielwerte), Schlacht in den Wolken (S. 52f)

streuten Niederlassungen aufrechterhalten. Er ist in regionale Gruppierungen zerfallen, die über die Ziele der Gemeinschaft streiten und sich nicht auf einen neuen Hochmeister einigen konnten.

ORDENSSTRUKTUR

Im Wesentlichen dienen im Orden bis zu den höchsten Würden Laien oder Akoluthen: Nur etwa jeder zehnte Bannstrahler ist geweihter Priester. Man muss dem Orden nicht auf Lebenszeit beitreten, sondern hat auch die Möglichkeit, der Gemeinschaft jeweils für einige Wochen im Jahr zu dienen (wenn etwa auf den Feldern wenig Arbeit anfällt) oder nach einigen Jahren als Vollmitglied wieder auszuscheiden. Solche *Ehemalige* betätigen sich oft als Ordenshelfer, bieten reisenden Bannstrahlern Unterkunft oder setzen als erste einen Brief

an "die alten Kameraden vom Bannstrahl" auf, wenn es im Dorf heißt, Geister, Hexen oder Ketzler trieben ihr Unwesen. Wer dem Herrn Praios, Alveran oder der sittlichen Weltordnung einen Dienst erweisen, aber nicht gleich Geweihter werden möchte, tritt in den Mittellanden oft für einige Zeit den 'Geißlern' bei. In Gebieten und Bevölkerungsschichten mit ausgeprägtem Praios-Glauben gilt es als Zeichen von Charakterstärke und Götterfurcht, einige Zeit "die weiße Kutte getragen" zu haben. Mancherorts wird die Mitgliedschaft sogar nur als loser Stammtisch betrieben, wo sich die örtlichen Geißler praiostags nach dem Tempelbesuch treffen und bei einigen Krügen Bier über die Verdorbenheit der Welt schimpfen. So kommen auf jedes Vollmitglied des Ordens etliche temporäre Mitglieder oder Ehemalige.

Da er erst aus kirchlichen Heerhaufen her-

vorging, besitzt der Orden eine militärische Gliederung, die an die der Heeresfolge von Adel und Freien im Mittelreich erinnert: Sogenannte *Waffenknechte* und *-maiden* stellen das Gros jener Bannstrahler, wie sie das Volk kennt. Sie entstammen oft praiosgläubigen Familien von Freien, die ihre Kinder (meist Zweitgeborene oder sonstige schwer zu stopfende Mäuler) dem Orden übergeben. Hier vollführen sie als Novizen niedere Arbeiten und werden in einer nicht einheitlich geregelten Ausbildung zu Demut, Gottgefälligkeit und Gehorsam erzogen – sowie zu Hass auf alles, was nicht in Praios' Weltenordnung gehört. Auch volljährige Freiwillige werden als *Novizen* aufgenommen. Nach Beendigung des Noviziats, das je nach Alter des Zöglings und Urteil des Ausbilders wenige Monate bis einige Jahre dauern kann, dürfen die Knechte und Maiden die Ordensritter auf Mission, Pilgerfahrt und Flammenzug wider Frevler begleiten, was willkommene Abwechslung zum tristen Dienst auf den Gütern des Ordens ist.

Ein Vollmitglied, das sich als besonders fähiger Zögling erweist, aus reichem Hause kommt oder adliger Abstammung ist, wird als *Knappe* ausgebildet und kann darauf hoffen, zum *Ritter des Bannstrahls* erhoben zu werden². Für den Ritterschlag ist es nötig, im Sinne der Ordensstatuten eine große Tat zu vollbringen, so z.B. eine Pilgerfahrt nach Beilunk, in deren Verlauf man drei Monate in den Diensten der Fürst-Illuminierten kämpft. Die Bannstrahlritter sind im Kampf zu Pferde und in schwerer Rüstung unterwiesen und kennen die wichtigsten Regeln der Etikette, teilen aber ansonsten nur wenige Ideale und Gemeinsamkeiten mit dem ronianischen Rittertum des mittelaventurischen Adels. Ein Ritter steht meist einer Lanze von 10 Ordensmitgliedern vor. Bisweilen werden auch große Förderer des Ordens oder verdienstvolle Kämpen, die dem Bannstrahlorden große Dienste erwiesen, zu Rittern geschlagen. Geweihte Mitglieder des Ordens sind immer Ritter.

Ritter, die sich wiederholt bewähren, können zu *Bannerführern* aufsteigen, die im Kampf Ordenshaufen von etwa 50 Mitgliedern anführen können, oder auch zu *Äbten*, die eine Ordensniederlassung verwalten.

An der erhabenen und noch vor einigen Jahren sehr einflussreichen Spitze des Bannstrahlordens steht der als *Erwählter* bezeichnete Hochmeister, dessen Amt zur Zeit nicht besetzt ist. Ihm untersteht das Generalkapitel genannte oberste Ordensgremium, dem die bedeutenden Amtsträger angehören, darunter die *Beschirmer* der acht (derzeit nur vier besetzt) praiotischen Ordnungen, die den Ordensmitgliedern einer ganzen Region voranstehen.

Bedeutende Ordensmitglieder werden nach ihrem Tod nach Auraeth verbracht, um dort in Katakomben bestattet zu werden. Damit soll ihr Andenken für die Nachwelt konserviert werden (und zudem hofft man – leicht abergläubisch –, dass die Seele des Toten den Ruheort seines Leichnams segnet). Einfache Ordensmitglieder und Gemeinde werden, ebenso wie zum Tode Verurteilte, verbrannt, um die Seele von allem Fehl des Körpers zu reinigen und so den Weg in die Paradiese finden zu lassen.

¹Mystische Suche nach dem 'Ewigen Licht', dem zentralen Talisman des Praios-Glaubens, der seit der Schlacht in den Wolken verschollen ist.

²Die Generierungswerte für nicht geweihte Bannstrahler in AG S. 34 beziehen sich auf *Ritter des Bannstrahls*.

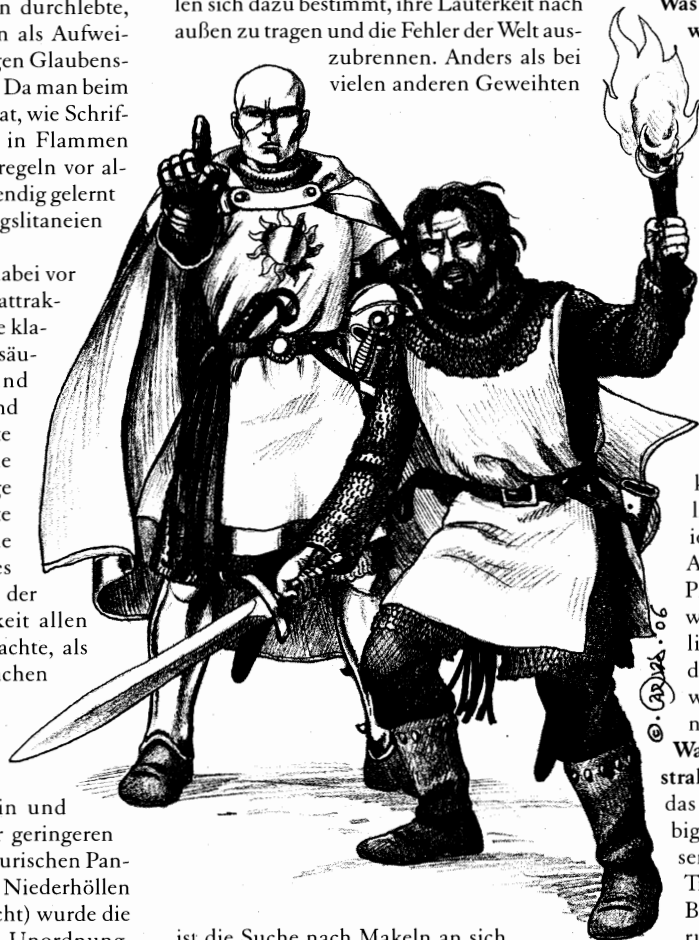
WELTSICHT UND IDEALE

Der Bannstrahlorden hängt den Lehren der Traditionalisten im Praios-Kult an. Jene Ordenslehren fußen noch immer in der Priesterkaiserzeit und haben sich im Laufe der Zeit nur wenig gewandelt. Einige Veränderungen, die der Kult seit Rohals Zeiten durchlebte, werden von den Bannstrahlern als Aufweichen einer reineren, gottgefälligen Glaubenslehre verstanden und abgelehnt. Da man beim Sturz der Priesterkaiser erlebt hat, wie Schriften durch das entfesselte Volk in Flammen aufgingen, werden die Ordensregeln vor allem mündlich überliefert, auswendig gelernt und in Liedern oder Geißelungslitaneien wieder und wieder rezitiert.

Die Lehre des Bannstrahls ist dabei vor allem für das einfache Volk so attraktiv und nachvollziehbar, weil sie klare Wertungen trifft und die Welt säuberlich in Göttergefälliges und Gutes sowie in Frevlerisches und Böses trennt. Komplexe Gebote des Kultes sind auf eine simple Grundaussage reduziert. Einige ordensfremde Praios-Geweihte werfen den Bannstrahlern eine gefährliche Vereinfachung des kirchlichen Moralkodexes vor, der Welt, Leben und Sinnhaftigkeit allen Tuns doch differenzierter betrachte, als die Geißler einen glauben machen wollten.

In der Weltsicht der Bannstrahler schuf der **unfehlbare Götterfürst Praios** einst die Welt in vollkommener Gestalt, rein und schön. Durch die Taten seiner geringeren Hilfgötter (dem Rest des aventurischen Pantheons) und den Einfluss der Niederhöllen (über die der Namenlose herrscht) wurde die Schöpfung jedoch verdorben: Unordnung, Magie und Sünden drohten die Welt in den Abgrund zu stürzen. Es ist Aufgabe des Praios-Kults, **alles Lächerliche und Liederliche aus der Welt zu brennen** und die Menschen zu Demut, Gerechtigkeit und Ordnungssinn anzuhalten. Wenn dies vollständig gelingt, soll Dere als Praios' Paradies im Diesseits erstrahlen und Alveran und die Welt der Sterblichen werden eins werden: Die Schöpfung wäre wieder vollkommen und das Böse für alle Zeiten besiegt. Für dieses Ziel kämpfen die Bannstrahler – vorrangig, indem sie es als ihre Aufgabe sehen, in Stadt, Feld und Flur das versteckte Lächerliche zu zerschmettern, zweit-rangig, indem sie das Volk darin unterrichten, wie es göttergefällig zu leben habe. Die Bannstrahler glauben, dass wahre Finsterlinge wie Hexen, Paktierer, Chimären und Dämonen wie eine 'Fackel der Finsternis' auf ihre Umgebung leuchten. Löscht man sie aus, werden die Menschen der Region zwangsläufig gottgefälliger, das Land reiner. Darum ist es in den Augen der Ordensmitglieder nichts als schiere Zeitverschwendung, die vielen kleinen Verfehlungen der Menschen zu tadeln – ungleich sinnvoller wäre es, den oder die 'Träger der bösen Macht' in einem Dorf, einem Wald, einem Wirtshaus oder einer Stadt zu finden und dem Feuer zu übergeben.

Als **Werkzeug ihres Gottes** versuchen die Bannstrahler, sich selbst von Sünde freizuhalten: Aufrichtigkeit, Ordnungssinn, Offenheit, Gottesfurcht und Folgsamkeit bestimmten ihr Leben. In dem gereinigten Zustand, den sie durch ihre Lebensweise erreichen, sehen sich die Bannstrahler als auserwählt an. Sie fühlen sich dazu bestimmt, ihre Lauterkeit nach außen zu tragen und die Fehler der Welt auszubrennen. Anders als bei vielen anderen Geweihten



ist die Suche nach Makeln an sich selbst und in ihrem Machtbereich für sie zu einer regelrechten Obsession geworden. Die häufige **Selbstgeißelung** stellt keine Buße für begangene Fehler dar, sondern dient der obligatorischen Reinigung von Fleisch und Geist: Wer sich selbst Schmerz zufügt, vertreibt nach Ansicht der Bannstrahler damit Schwäche, Unreinheit und lästerliche Begierden aus seinem Innern. Wer sich regelmäßig kasteit, soll gar Frevler erkennen können und nicht der Verführung durch Dämonen anheim fallen. Ist der Schmerz nicht selbst zugefügt, tritt kein reinigender Effekt ein, weswegen die Bannstrahler auch keine Rituale kennen, andere mit körperlicher Gewalt von ihren Freveln reinzuwaschen: Die ausgefeilten Foltermethoden der Inquisition, die oft Bannstrahler als Helfer einsetzen, sind vor allem pragmatisches Handwerk ohne jeden mystischen Sinngehalt. Da der göttliche Wille Praios' das Fanal ihres Lebens ist, ist die Auslegung dieses Willens bestimmend für den Weg der Bannstrahler. Zwar akzeptieren sie die Führung von Geweihten und Prälaten der Praios-Kirche, aber im Zweifelsfall richten sie sich nach Verkündungen ihrer Ordensführung. Nur die Inquisition erachten sie aus historischer Prägung heraus in jedem Fall als weisungsbefugt. Besonders strikt unterwerfen sie

sich der internen Hierarchie: Gehorsam bis zur Selbstaufgabe, so lautet das stets präsente Vorbild der Ordensheiligen.

Im Folgenden sind einige der gängigsten Ideale und Feindbilder der Bannstrahler aufgelistet, wobei die Bewertung einzelner Themen von Kloster zu Kloster variieren kann.

Was gut ist in der Welt und dem Bannstrahler wohl gefällt: Sonnenlicht und Tag, Ordnungssinn, Recht, Aufrichtigkeit, Demut, Gottvertrauen, Tatendrang und Mut, Einfügen in die gottgegebene gesellschaftliche Rolle, das geregelte und sesshafte Ständeleben Mittelaventuriens, viel Zeit im Gebet verbringen, spirituelle Reinigung

Was der Bannstrahler mit Gleichmut zur Kenntnis nimmt: Bannstrahler haben – mit Ausnahme mancher Asketen – nichts an Prunk und Pracht bei Adel und Klerus auszusetzen; vielmehr sehen sie darin ein probates Mittel, die gottgewollte Ordnung auf anschauliche Weise darzustellen. Durch Lehren aus der Priesterkaiserzeit geprägt, lehnen sie kirchliche Grundherrschaft nicht ab und liebäugeln mit Landgewinn für die Praios-Kirche. Sie stören sich auch nicht an Alkoholgenuss, Rauschmitteln, Völlerei, Prostitution oder Verwendung von Fernwaffen und Gift – sofern diese sich im üblichen Maß bewegen, im Einklang mit dem örtlichem Gesetz stehen und nicht, wie etwa bei exzessivem Konsum von Genussmitteln, zur Selbsterstörung führen.

Was schlecht ist in der Welt und dem Bannstrahler missfällt: die Nacht, der Mond (Madas Leuchtfeuer), Fahrendes Volk, Ungläubige und Barbaren (Novadis, Mohas, Nivesen, Goblins, Orks ...), Unordentlichkeit, Trägheit und Feigheit, Diebstahl, Mord, Befehlsverweigerung, mangelnde Verehrung von Praios und übermäßige Verehrung anderer Zwölfgötter, wuchernde und wilde Natur (die Welt sollte wie in manchen Palastgärten geometrisch abgezirkelt sein), freies Denken und Philosophieren, allzu häufiges Lesen und 'unnütze' oder gefährliche Bildung, Lüge, Aufsässigkeit und Reisen während der Namenlosen Tage

Was sehr schlecht ist in der Welt und mit Feiereifer bekämpft werden muss: Dämonen und deren Diener oder Verbündete (Chimären, Untote, Paktierer), der Namenlose, ketzerische Götterbilder und Verzerrungen des Zwölfgötterkults, magische Kreaturen (Jagd auf Kobolde, Einhörner und Feen; auch Elementare gelten als Produkt einer fehlerhaften Welt). Das große Feindbild ist die Magie: Mada trägt mit ihrer Tat die größte Schuld an der Unvollkommenheit der Welt. Zauberei in jeder Form muss verfolgt und ausgemerzt werden. Jede gewirkte Magie lässt den Kosmos weiter zerfallen, jede Magie ist Tor des Bösen in die Welt. Eine bei Bannstrahlern geläufige Legende ist die Geschichte um 'das madamantene Herz der Mondin', das irgendwo in Aventurien liegen soll und dem Finder erlaube, Praios' Strafe an Mada zu vollenden und alle Zauberei wieder aus der Welt zu tilgen – in den falschen Händen jedoch die Magie stärken soll.

WIE SIEHT DER BANNSTRAHLER DIE ...

Rondra-Kirche: »Für die direkte Konfrontation mit offensichtlichen Feinden geeignet, neigt der Rondrianer im alltäglichen Umgang dazu, seine Stellung und die Stellung der Leu- in hochmütig zu überschätzen.«

Hesinde-Kirche: »Ursprünglich mit der Aufgabe versehen, die Auswüchse des Frevels der Mada zu kontrollieren, spielen die Geweihten der Hesinde ein gefährliches Spiel mit den Kräften der Finsternis.«

Magiergilden: »Verhüllt durch täuschende Magie manipulieren die Magier die Herrschenden, so dass die Herrschaft ihren Einklang mit dem göttlichen Willen verliert. Sie werden unseren Untergang herbeiführen, wenn wir sie nicht aufhalten.«

DER ORDNEN IM SPIEL

DER BANNSTRAHLER ALS MEISTERFIGUR

Bannstrahler eignen sich in erster Linie als Begegnung oder Mächtigkeitsgruppe, die zwar grundsätzlich manche Ziele von Helden teilen (etwa den Kampf gegen Dämonen, Schwarzmagier, Orks), aber in ihrer Weltsicht so fanatisch, sperrig und unflexibel sind, dass sie oft eher ein Hindernis als eine Hilfe darstellen. Bei Zauberkundigen oder Exoten in der Helden- gruppe treten Bannstrahler aggressiv und drohend auf. In einer sensiblen Detektivgeschichte können Bannstrahler, die mit simpler Trennung in Gut und Böse götterlästerliche Umtriebe vermuten, filigrane Vorarbeit der Helden mit einem kurzen Auftritt zunichte machen. Wenn Sie in einem Abenteuer die klassische Figur eines engstirnigen, 'entflammten' Praios-Priesters benötigen, bietet sich vor allem ein Mitglied des Bannstrahlordens an.

Hat sich in Ihrer Spielrunde ein festes Bild von Bannstrahlern als 'unangenehme Praioten' etabliert, können Sie sich dieses auch zunutze machen und mit einzelnen, verständnisvollen und kompromissbereiten Ordensmitgliedern effektiv durchbrechen: Nicht alle Bannstrahler sind Fanatiker.

DER BANNSTRAHLER ALS SPIELERCHARAKTER

Das sollte auch für Spielercharaktere zutreffen. Naheliegenderweise ist es am einfachsten, wenn Sie einen Bannstrahler spielen, der sich zunehmend von starren, weltfremden Ordensstatuten entfernt und über die Helden- gruppe Zugang zu einer umfassenden Lebensanschauung abseits langjährig eingeschränkter Dogmen bekommt. Der lange Weg zu einem toleranteren Bannstrahler kann dabei gerne von vielen eloquenten Streitgesprächen mit dem Magier, Gaukler oder Rondrianer der Gruppe geprägt sein.

In umgekehrter Richtung kann auch ein Held im Laufe seiner Erfahrungen zum Sympathisanten des Ordens werden, temporäres Mitglied werden und sich vielleicht zum Akoluthen weihen lassen: Die Hürde hierfür ist nicht groß; der Orden nimmt gerne neue, gläubige Mitglieder auf.

Die Darstellung eines wirklich idealistischen

und streng gläubigen Bannstrahlers kann kurzzeitig interessant sein, wird aber auf Dauer nur schwer mit dem Abenteuerleben und anderen Gruppenmitgliedern unter einen Hut zu bringen sein: Die Bannstrahler streben letztlich eine Welt an, in der manche Mithelden keinen Platz mehr haben würden. Konsequenterweise ausgespielt, wäre wohl nach einiger Spielzeit entweder der orthodoxe Bannstrahler oder aber der stolze Magier der Gruppe verhaftet, verstoßen oder tot.

GEHEIMNISSE DES ORDNENS

MEISTERINFORMATIONEN

Schätze: Die Ordenteile suchen aktiv nach magischen Werken, um diese ihrer Wirkung zu berauben und wegzuschließen. Dabei können ihnen Ihre Helden in die Quere kommen. Bedenken Sie jedoch, dass die Bannstrahler nicht nur begehrenswerte Artefakte vernichten oder sichern, sondern auch gefährliche Objekte. Auf der mühsam gehaltenen Burg Auraeth finden sich etwa Exemplare der Bücher *Die Angst*, *Arachnoides Almagest*, *Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen* und die *Philosophia Magica*. Zudem werden hier das Feldzeichen des Theaterordens sowie Götzenbilder fremder Kulte und – als das bedeutendste Artefakt im Besitz des Ordens – der *Eisenkrägen des Bla-*

kharaz, ein Teil des *Frevlergewandes* (SRD S. 41), verwahrt.

Der Feind im Innern: Gerüchte darüber, der Erzdämon Blakharaz oder der Gott ohne Namen hätten den Orden längst übernommen, speisen sich aus der Vergangenheit. Mehrfach hat die Inquisition den Bannstrahl gesäubert. Um 870 BF wurde die gesamte Ordensführung ausgetauscht. Geschichten über geheime Initiationsriten und über eine Besessenheit der Ordensführung gehen seither immer noch um, entbehren aber weitgehend einer Grundlage. Auffällig ist jedoch, dass dieselben Gerüchte über den Theaterorden existierten, kurz bevor er unter Mitwirkung der Bannstrahler vernichtet wurde.

Der Orden in der Zukunft: Die Uneinigkeit des Ordens wird noch andauern, bis Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon den Orden in einigen Jahren größtenteils hinter sich bringt, ohne ihm jedoch die frühere Zentralstruktur zurückgeben zu können. Hagen von Föhrenstieg und Nasar, beide einige Zeit im Gespräch, neuer Hochmeister zu werden, können auf längere Zeit in ihrer jetzigen Rolle genutzt werden. Silea von Jurios wird hingegen nicht mehr in offiziellen Publikationen erwähnt werden und steht Ihnen zur freien Ausgestaltung zur Verfügung (z.B. als Fanatikerin, die sich durch eine überzogene Handlung ins Gefängnis oder ins Grab bringt).

STRAHLEN DER SONNE -

EINIGE GRUPPIERUNGEN DER BANNSTRAHLER

Viele Zirkel haben derzeit nur wenig Kontakt untereinander, es fehlt eine ordnende Hand. In die Zeit der Quansqueste, die die Praios-Kirche ohnehin in eine Zeit der Sinnsuche gestürzt hat, mischt sich ein Richtungstreit. Mehr als lokalen Einfluss und örtliche Sonnenzüge gegen Feinde können die Gruppierungen nicht bewerkstelligen.

- Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon wird, obwohl sie selbst nur den einfachen Rang der Ordensritterin trägt, wie eine Heilige verehrt, da angenommen wird, dass nur ihre Lauterkeit Beilunk vor der Eroberung durch die Dämonenhorden bewahrt. Ihr wird nachgesagt, dass sie Beilunk zu einem unabhängigen Kirchenstaat ausrufen wolle. Tatsächlich hat sie nicht einmal das Umland der belagerten Stadt im Griff, immer wieder nähern sich Feinde den Mauern der Stadt.

- Von der unterbesetzten Stammfeste Auraeth wird zwischenzeitlich nur der innere Mauer- ring gehalten. Die Verteidigung obliegt Beschirmer Hagen von Föhrenstieg, dem einzigen Überlebenden von Ucurian Jagos Getreuen. Sein Gesicht und Körper ist durch Irrhalkenfeuer verbrannt. Er sieht es als seine bedeutendste Aufgabe an, Auraeth und seine Schätze, Erbe und Beleg jahrhundertelanger Ordensaktivitäten, zu bewahren und vor einer Plünderung durch die Kriegsfürsten der Wildermark zu schützen.

- In den Nordmarken dient sich der Orden dem reaktionären Illuminatus Jorgast von Bollharschen-Schleiffenröchte als williges Werkzeug an und streift gerne auf der Suche nach Häretikern und Anhängern 'heidnischer' Sumu-Kulte durch das Land. Der Illuminatus soll die Absicht haben, die Szepter der Herrschaft in der Hand des Boten des Lichtes zu vereinen und ein reichsweites Arcanum Interdictum³ auszurufen.

- In Greifenfurt folgt man dem blinden Beschirmer Nasar, der das Asketentum lebt und predigt. Die Bannstrahler dienen als Büttel in der Stadt Greifenfurt und haben als Miliz ein Auge auf Orks und andere Feinde, so gut es ihre behelfsmäßige Ausrüstung und ihre begrenzten Mittel zulassen. Alte oder verkrüppelte Veteranen des Ordens bebauen das Land kleiner Wehr- tempel, die in der Provinz stehen und der Bevölkerung in Notzeiten als Zuflucht dienen.

- In Punin agiert eine Splittergruppe unter der Beschirmerin der Ordnung, der Tulamidin Silea 'Peracuta' von Jurios, die all jene als Feinde betrachtet, die den Status von Praios als oberstem Gott in Zweifel ziehen. Insbesondere Novadis und Elfen sind dieser Gruppe ein Dorn im Auge – aber ebenso jene, die eine "übermäßige Verehrung der anderen Zwölfgötter" praktizieren. Man lebt üppig von den Spenden der Pilger, die das Geburtshaus des Gilborn von Punin besuchen, hat aber sonst nur mäßigen Einfluss.

³Das Arcanum Interdictum ist ein umfassendes Magieverbot, wie es derzeit vor allem in Beilunk gilt. 'Der Spitzname Peracuta stammt aus dem Bosparano und bedeutet „Die Durchdringende“.

VILLA BARDOSRUH

Von Elias Moussa, nach einer Idee von Stefan Küppers

»Drei ewig flammende Fackeln, ein Zyklophenhelm, Schlüssel zur Zwergenbinge I, Schlüssel zur Zwergenbinge II, sieben Heiltränke, das Seil des Klettermeisters, Drachenschuppen, Robe des wandernden Magiers ... Avesnochmal, wohin mit all dem Zeug?«

—gemurmelte Worte eines Abenteurers beim Ausräumen seiner Reisetasche

»Eigene vier Wände und ein Dach über dem Kopf – das zeichnet einen reichen Mann aus!«

—weitverbreitete Ansicht unter der einfachen Bevölkerung Gareths

Im Laufe ihrer Laufbahn entdecken Helden immer wieder wundersame Örtlichkeiten, erlangen geheimnisvolle Artefakte, werden beschenkt und belohnt, sammeln für wichtig erachtete Gegenstände oder Erinnerungsstücke und bergen vielleicht gar einen größeren Schatz. Doch wohin damit?

Andere Helden verfolgen eigene Forschungen, wozu sie einen geruhamen Platz brauchen, am besten gleich mit einer gut sortierten Bibliothek oder einem Alchimistenlabor ausgestattet. Und wieder andere sehnen sich vielleicht eines Tages nach einem Stück Heimat oder einem Rückzugsort, wo sie sich von den Strapazen der Reisen und Abenteuer erholen können, ohne sich als Gast fühlen zu müssen. So oder so, bei all den oben genannten Punkten werden früher oder später einige Helden das Bedürfnis verspüren, sich ein Eigenheim zuzulegen – so z.B. die *Villa Bardosruh*, die im Folgenden beschrieben wird, und zwar in jenem Zustand, wie die Helden das Haus bei Erhalt antreffen könnten.

Es ist explizit erwünscht, dass Sie als Spielleiter *Bardosruh* in puncto Lage, Größe, Aussehen, Geschichte usw. Ihrer Heldengruppe auf den Leib schneiden. Auch der Name darf, ja, sollte angepasst werden; rondragefällige Recken finden vielleicht eine Behausung in der *Villa Mythraelsehr* oder Weidener eher im *Haus Pandlarilblick*. Die hier vorgestellte Beschreibung dient als Inspiration und Orientierung bei der Ausgestaltung einer geborgenen Heimstatt, die ihrem Namen und Travia alle Ehre macht. Hier sollten sich die Helden wohl fühlen und immer wieder gerne hierher zurückkehren – und umso besser, wenn sie zudem noch so manches Geheimnis birgt.

Ganz im Süden Neu-Gareths, nur ein paar Steinwürfe von der Dämonenbrache entfernt, liegt in stiller, abgeschiedener und dennoch gut erreichbarer Lage die *Villa Bardosruh*. Das in einem eigenwillig interpretierten Eslamidischen Stil erbaute Gebäude besitzt zwei Stockwerke und einen Keller, einen weitläufigen Garten, ein angrenzendes Stückchen Wald und einen kleinen, verwilderten Weiher.

GESCHICHTE

Wann und von wem die Villa erbaut wurde, ist heute niemandem mehr bekannt. Genauere und kundige Untersuchungen könnten aber

die Erkenntnis zu Tage fördern, dass das Haus einige Umbauten und Ausbesserungen durchgemacht hat und wohl so um die dreihundert Jahre alt sein muss. Und wer wirklich hartnäckig recherchiert, kann einige Dinge aus der lebhaften Vergangenheit dieses alten Gemäuers in Erfahrung bringen. So soll es einst von *Randolph von Rabenmund*, dem ersten Fürsten Darpatiens und damaligen Reichskanzler, als Zweitresidenz erbaut worden sein. In seinem Zimmer soll er die große Reichsreform von 792 BF geplant und auf Papier gebannt haben. Nach dessen Tod war es eine Zeitlang im Besitz seiner Nachfahren, ehe sich das Oberhaupt eines kleinen Kultes des Rattenkönigs – eine verschleierte Form der Namenlosen-Anbetung – in dem Haus einnistete. Das prächtige Anwesen mit seiner Nähe zur Dämonbrache und zur Reichskapitale war genau nach dessen Geschmack, so dass er von hier aus einige seiner finstersten Pläne ausbrütete. Er hat auch einige der wichtigsten Umbauten an dem Haus vorgenommen, so etwa den Geheimraum (K5). Über das weitere Schicksal des Kultes ist nichts mehr bekannt, und es scheint, als ob er von einem Tag auf den anderen vom Erdboden verschlungen wurde.

Danach stand das Haus lange Zeit leer, Geschichten von Geistererscheinungen und plötzlichen Todesfällen verschreckten jeden Interessenten. Erst in der Kaiserlosen Zeit wurde die Villa wieder bewohnt. *Sandron Eisenklaue*, Heerführer des Garether Markvogtes *Barduron*, zog im Jahre 920 BF in das alte Haus. Bis zu seinem Tode 940 BF erhielt er regelmäßig Besuch von seinem einstigen Schüler und nunmehrigen Kaiser des Neuen Reiches *Perval von Gareth*, dem Sohn *Bardurons*. Sandron soll durch seinen Rat und seine harte Ausbildung nicht ganz unbeteiligt daran gewesen sein, dass *Perval* als 'der Grausame' in die Geschichtsbücher einging. Danach bewohnten einige angesehenere Garether Bürger die Villa, ehe sie 970 BF der ersten Ministerin Kaiser Bardos zum Geschenk gemacht wurde. Diese zeichnete sich auch für die Umbenennung des Hauses in 'Bardosruh' verantwortlich, soll sich der umtriebige Kaiser doch gerne und regelmäßig in dem Haus aufgehalten und ausgeruht haben.

Nach dem Tod der besagten Ministerin erwarb eine unbekannt Person das Haus – diejenige Person, durch die wiederum die Helden in den Besitz der Villa gelangen können.

HAUSHERREN

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie die Helden zu Hausherren werden könnten. So gibt es einige offiziellen Publikationen (z.B. die *Symyala-Trilogie*), in deren Rahmen die Helden das Haus als Geschenk oder Belohnung von einem Gönner oder Auftraggeber erhalten könnten. Vielleicht ist der Besitz auch nur auf Zeit oder Pacht, so dass sie ihn sich erst endgültig 'erarbeiten' müssen. Ein anderer, etwas unspektakulärer, aber nichtsdestotrotz sehr

geläufiger Weg wäre der einfache Kauf der Villa oder eine Erbschaft. Der Erwerb des Hauses kann auch gut ein eigenes Abenteuer darstellen: Vielleicht müssen die Helden erst eine Nacht wohlbehalten in dem Haus überstehen und alte Geister vertreiben. Oder sie stoßen auf Umwege auf ein Geheimnis aus der Vergangenheit des alten Gemäuers, das ihnen, einmal gelüftet, den Weg zum Hausbesitz ebnet.

Vieles ist möglich und am schönsten ist es natürlich dann, wenn sich Helden wie Spieler nicht nur über ihre neue Heimstatt freuen, sondern auch die Erringung des Hauses spannend war und Spaß gemacht hat.

DAS PERSONAL

'HAUSHOFMARSCHALL' ALWIN

Als hätte er einen Besen verschluckt, schlurft der hagere Hausdiener *Alwin*, der sich gerne als Haushofmarschall betiteln lässt, durch die Gänge und Räume von *Bardosruh* und achtet peinlich genau darauf, dass in 'seinem' Haus alles mit rechten Dingen zugeht. Seit Generationen dient seine Familie den Hausherrn von *Bardosruh*, und er wird nicht müde, dies immer wieder zu betonen. Er kann mit ruhigem Gewissen als erkonservativ bezeichnet werden, jegliche Abwechslung oder Unvorhergesehenes sind ihm zutiefst zuwider. So begegnet er auch den Helden höflich, aber distanziert und misstrauisch – zumindest so lange, bis diese ihre guten Manieren bewiesen haben. Haben die Helden andere Stärken als ausgerechnet Etikette, so versucht *Alwin* dezent, dieses Manko zu beheben. Nichtsdestotrotz ist er eine treue, gutherzige und verschwiegene Seele, die an Loyalität gegenüber den Hausherrn nicht zu übertreffen sein dürfte. *Fredo* und *Jana* kennt er bereits seit Langem, und er versteht sich ganz gut mit ihnen – solange sie ihm ob seiner höher gestellten Position den nötigen Respekt entgegenbringen.

MEISTER FREDO LIEBGRAS

Fredo kocht und isst gerne, beides oft und gut – und das sieht man ihm auch an. Er diene zusammen mit seiner Frau bereits dem alten Hausherrn und war nicht bereit, seinen geliebten Kräutergarten nach dem Wechsel des Besitzes aufzugeben – denn dieser ist ihm, neben seiner seiner Frau und seiner Katze *Tiger*, das Wichtigste auf Dere. Jede freie Minute hegt und pflegt er seine Pflänzchen, die unter seiner Obhut zu botanischen Wunderwerken heranwachsen. Sofern ihn die Helden bei dieser Tätigkeit nicht stören, ist *Fredo* sehr umgänglich. Ansonsten kann es schon einmal passieren, dass der Meisterkoch eine Suppe versalzt oder Milch serviert, die schon ein wenig geronnen ist.

JANA LIEBGRAS

Als Magd kümmert sich *Jana* um sämtliche Aufgaben, die nicht in den Zuständigkeitsbe-

reich der beiden anderen Bediensteten fallen. Chronisch überarbeitet, zieht sie sich häufig in das nahe Wäldchen zurück, um von einem entspannten, sorgenfreien Leben zu träumen. Die zierliche Frau besitzt ein starkes und eigenwilliges Gemüt, und auch wenn sie ihren Mann liebt, so träumt sie bereits seit Kinder-tagen von einem stolzen Ritter, der sie eines Tages auf Reisen mitnimmt, weit fort von der täglichen Arbeit. Sollte sich ein solcher unter den Helden befinden, wird sie sich in diesen verlieben, womit der Haussegen bei den Lieb-gras' über kurz oder lang schief hängen wird.

PERVAL DER BLUTIGE

Perval ist für die meisten unheimlichen Ge-rüchte rund um *Bardosruh* verantwortlich, denn er ist ein Geist. Einst diente er Randolph als magischer Leibwächter. An die Umstände seines Todes und den Grund, weshalb er an das Haus gebunden ist, kann er sich nicht mehr erinnern, ebenso wenig wie an seinen wahren Namen. Deswegen hat er den Namen derjeni-gen Person angenommen, die ihn in seiner langen Zeit im Haus am meisten beeindruckt hat – ohne dass sie ihn auch gleichzeitig geängstigt hätte. Er hält sich die meiste Zeit in der Biblio-thek auf und trauert all den schönen Büchern nach, die hier einst zu finden waren. Haben die Helden ihm erst ein-mal bewiesen, dass sie sich nicht vor ihm fürch-ten, kann er als vielsei-tiger, aber unberechen-barer Ratgeber in allerlei historischen und ma-gischen Fragen dienen. Er empfindet magisch begabte Helden aber lange Zeit als Konkurrenten und erschreckt sie darum bevorzugt bei Ritualen, Studien oder Meditation. Erlösen kann ihn nur, wer das Geheimnis seiner Identität zu lüften vermag.

DIE INNENRÄUME

Das Haus misst ca. 25 auf 10 Schritt und wur-de aus Gestein des Raschtullswall erbaut. Drei Fassaden weisen Fenster auf, während die vier-te, präoswärts gerichtete keine einzige Öff-nung besitzt – die ortstypische Bauweise der in der Nähe der Dämonenbrache gebauten Häuser, womit verhindert werden soll, dass die Schrecken der Brache das traute Heim heim-suchen können. Die Fenster waren einst aus kostbarem Glas, mittlerweile sind viele zer-sprungen und die zugigen Öffnungen wurden von Alwin liebevoll mit Pergamenten abgedichtet. Die westliche Seite weist zudem zwei Türen auf, die den Zutritt zum weitläufigen Garten ermöglichen. Gebrannte Ziegel bilden ein Schrägdach, eine zwei Schritt hohe Mau-er und dornige Hecken umfrieden das gesamte Anwesen. Unter dem Dach hat sich eine die-bische Elster eingeknistet, die mit ihren Raub-

zügen für reichlich Ärger sorgen kann, insbe-sondere bei den Nachbarn. Keller und Unter-geschoss besitzen stumpfe Steinböden, wäh-rend man im Obergeschoss auf hellen, teils morschen Dielen geht, sofern keine staubigen Teppiche ausliegen.

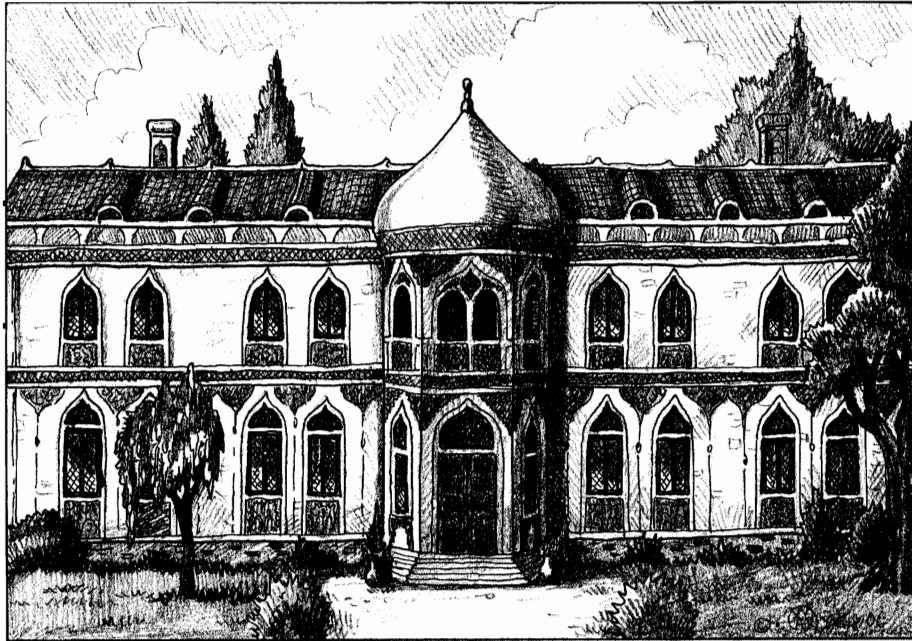
In dem ganzen Haus sind ca. vier Dutzend Bardo-Statuen aus Bronze oder Gips verteilt. In eine dieser Statuen wurde ein großer gol-dener Schlüssel eingegipst – das zugehörige Schloss ist aber unauffindbar.

DAS UNTERE GESCHOSS

Direkt hinter der schweren, zweiflügeligen Tür aus dunklem Andergaster Eichenholz er-streckt sich der Empfangsraum (U1). Ein klei-ner Teppich lädt dazu ein, sich den Reisedaub von den Stiefeln zu klopfen, ein kleiner Besen steht bereit, um das Gleiche im Winter mit

seither nach einer Möglichkeit, ihrem Gefäng-nis zu entkommen. Wenn der Spiegel nicht verhüllt ist, ist es ihr in beschränktem Maße möglich, in die diesseitige Welt einzugreifen: So wird sie versuchen, das Antlitz insbesondere von jungen Frauen zu verunstalten.

Die Räumlichkeiten der Bediensteten sind mit Holzschemeln, einem kleinen Tisch, drei Tru-hen für die persönlichen Habseligkeiten so-wie drei Betten sehr einfach eingerichtet. Wenn das Hauspersonal nicht arbeitet, hält es sich hier auf. Das hintere Zimmer (U4) wird vom Hausdiener Alwin für sich beansprucht, wäh-rend Fredo und Jana sich das vordere (U3) teil-en. Da Alwin gerne alles beim Alten belässt, hat er bisher auch noch nicht die lockere Die-le unter seinem Bett entdeckt. Darunter ist eine kleine Truhe verborgen, die uralte mittelreichi-sche Münzen und eine Holztafel enthält – die



dem Schnee zu machen. Einige Kleiderstän-der, zwei Holzstühle, ein kleiner Tisch sowie eine Bronzestatuette Kaiser Bardos komplet-tieren die Einrichtung des kleinen Raumes, in dem die Gäste vom Hausdiener empfangen und in die weiteren Räumlichkeiten geleitet werden: so etwa in den Festsaal (U2 bzw. O2), neben dem Keller der größte Raum des Hau-ses. Große Fenster an den Außenwänden und zwei bronzene Kronleuchter sorgen dafür, dass der Raum jederzeit gut ausgeleuchtet ist. Bei den Kronleuchtern handelt es sich um eine tu-lamidische Leihgabe, und Jana schwört Stein und Bein, dass darin ein Dschinn gefangen gehalten wird. Der Boden besteht aus wert-vollem Raschtullswaller Marmor, schwere, mottenzerfressene blaue Damastvorhänge ver-decken die Spiegel an der Südwand, eine Glas-tür im Westen ermöglicht den Zugang zum Garten. Hier pflegten die einstigen Hausher-ren bei Musik und Tanz rauschende Feste bis in die frühen Morgenstunden zu feiern. In ei-nem der Spiegel kann man um Mitternacht für eine Stunde das Bild einer jungen, äußerst attraktiven Hofdame erkennen, die den Be-trachter mit einem unheimlichen, stechenden Blick fixiert. Sie wurde von einem Magier, dem sie mit ihrer Zurückweisung das Herz gebro-chen hatte, in den Spiegel gebannt und sucht

darin eingeritzten Zei-chen sehen aus wie eine Karte, die auf ei-nen bestimmten Ort in der Dämonenbrache hinweist.

Die kleine Vorrats-kammer (U5) beher-bergt allerlei Zutaten und Vorräte für die Küche. Hier hat sich auch eine kopfstärke Mäusefamilie einge-nistet, die in persönli-cher Fehde mit Koch Fredo und dessen Katze liegt. Beim Ober-haupt der Mäusefami-lie handelt es sich um einen durch einen misslungenen SA-LANDER permanent verwandelten und äußerst langlebigen Ma-gus, der sich noch

immer im Vollbesitz seiner geistigen Fähigkei-ten befindet. Die Abstellkammer (U6) dient als Aufbewahrungsort von all jene Gerätschaf-ten, die zum Unterhalt eines solchen Hauses benötigt werden. Bislang konnten sich die Bediensteten stets erfolgreich davor drücken, wieder Ordnung in das jahrzehntelang ge-wachsene Chaos des bis an den Rand gefüll-ten Raumes zu bringen. Dabei würde sich die-se Arbeit durchaus lohnen, könnte man doch einige interessante Dinge aus der Vergangen-heit des Hauses zu Tage fördern.

Bis zur Decke reichende Holzregale, ein ram-poniertes Lesepult, eine willkürliche Ansamm-lung vier großer Sessel sowie zahlreiche Ker-zenständer bilden die Einrichtung der Biblio-thek (U7). Doch die staubigen Regale stehen größtenteils leer, nur einige einzelne vergilbte Buchseiten und Pergamente findet man noch, sowie eine alte, doch gut erhaltene Ausgabe des *Groszen aventurischen Atlas'*. Es lohnt sich, die lose herumliegenden Blätter nicht einfach wegzuworfen, finden sich darunter doch u.a. eine herausgerissene Seite des *Arcanums* mit brennendem Inhalt sowie ein schwülstiger Brief eines liebeshungrigen garetischen Adligen an des-sen Angebetete – wie es scheint, pflegten die beiden hinter dem Rücken seiner Angetrau-ten Rahja zu huldigen.

Direkt an die Vorratskammer grenzt die Küche (U8), in der Meister Fredo das Sagen hat. Mit Hilfe einer großen Feuerstelle mit Backofen und eines beachtlichen Arsenal an Kochtöpfen, Tongefäßen, Messern, Spießen, Schaumlöffeln und unzähligen anderen Küchengerätschaften gelingt Fredo auf Wunsch fast jedes nur erdenkliche Gericht. In einem großen, versilberten und verschlossenen Schrank aus Mohagoniholz wird das Tafelsilber aufbewahrt. Stolz trägt Alwin den Schlüssel zu diesem Schrank um den Hals, sieht er es doch als sein Privileg und eine seiner wichtigsten Aufgaben an, das Silber vor den schmutzigen Wurstfingern des Koches zu beschützen und es höchstpersönlich den hohen Herrschaften aufzutragen. Der Abort (U9) bietet, was ein Abort eben so bieten kann; ein kleiner ungemütlicher Raum, wo man seine Notdurft verrichten kann. Glücklicherweise kam bislang noch kein Phexjünger auf die Idee, durch die enge Öffnung vom Abort ins Haus zu kriechen.

Neben der Küche befindet sich der Esssaal (U10). Um einen langen Buchenholztisch sind zahlreiche bequeme Stühle gruppiert, eine größere Feuerstelle stellt sicher, dass der Raum auch im Winter gut beheizt ist. In der westlichen Mauer befindet sich eine Tür, durch die man den Garten betreten kann – insbesondere bei schönem Wetter pflegten die Hausherren stets lieber im Freien zu speisen.

Über die Holztreppe (T) kann man sowohl den Keller als auch das Obergeschoss erreichen.

DAS OBERGESCHOSS

Die Gästezimmer (O1 und O3) bieten insgesamt Platz für vier Personen und sind mit kostbaren Teppichen ausgelegt. Bilder mit ausgewählten Gebäuden der Kaiserstadt schmücken die Wände; Truhen und Kisten stehen bereit, um die Habseligkeiten zu verstauen. Auch das Obergeschoss besitzt einen Abort (O4), alle anderen Räume sind als Schlafzimmer konzipiert (O5 bis O9), einst für den Hausherren samt Familie und Leibdiener, heute wohl als persönliches Zimmer für jeden der Helden.

Beim Einzug der Helden stehen die Räume größtenteils leer, ihr Vorgänger hat seine Einrichtungsgegenstände mitgenommen. Gönnen Sie den Helden eine kleine Einkaufstour in Gareth, so dass sie ihr Zimmer selbst gestalten können.

Auch sonst gibt es noch allerhand zu tun: Ein Trümmerstück der Fliegenden Festung hat sich in das Dach gebohrt und muss dringend fachgerecht beseitigt werden, möchte man nicht Nacht für Nacht von schlimmen Alpträumen geplagt werden.

Mittels Druck auf einen Stein der Außenmauer von Raum O9 erhält man Zutritt zur geheimen Treppe (GT), die direkt in den Keller führt und als Fluchtmöglichkeit für den Hausherrn gedacht war – dies müssen die Helden freilich schon selbst herausfinden.

DER KELLER

Das weitläufige Kellergewölbe (K1) wird durch Fackeln an den Wänden mehr schlecht als recht ausgeleuchtet. Ähnlich wie in der Ab-

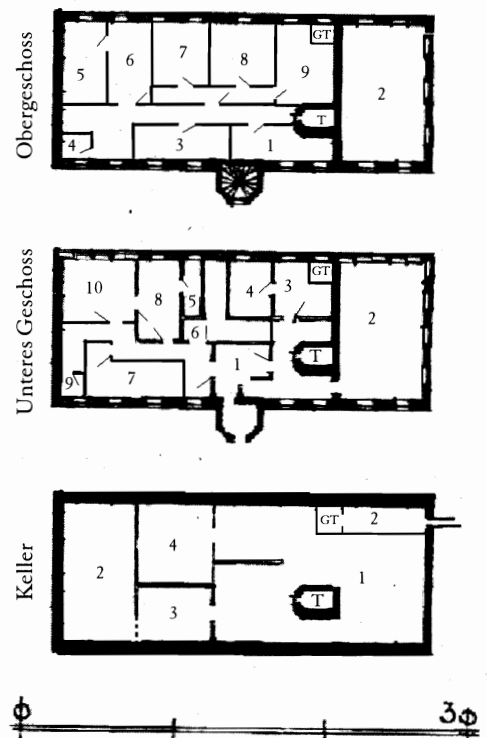
stellkammer haben hier die einstigen Hausherren ihre Spuren hinterlassen, in Form von morschen Möbelstücken, bleichen Bildern, verrosteten Waffen usw. Eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden und führt, zum Beispiel beim Versuch zu kehren, zu heftigen Hustenanfällen. Hier müsste erst einmal kräftig aufgeräumt werden, ehe man den Raum wieder benutzen kann. Dabei können wiederum einige interessante Fundstücke ans Tageslicht gebracht werden, wie etwa ein Sarg voller Knochen – wem die wohl gehören mochten?

Die Geheimentreppe aus dem Obergeschoss (GT) endet im Geheimentunnel (K2), durch den man ungesehen ins Haus oder hinaus gelangen kann. Er endet etwa dreißig Schritt nördlich des Hauses im Wald, der Ausgang wird durch einen Stein und eine Hecke gut verborgen. Die große Vorratskammer (K3) diente vor allem früher, als regelmäßig Feste gefeiert wurden, als Vorratslager. So finden sich hier noch einige Fässer abgestandenen Bieres und drei Flaschen voller Wein – nun ja, mittlerweile eher Essig – sowie eine Flasche besten Raschtullwaller Rotweins. Wenn man versucht, eine der Weinflaschen von ihrem Platz zu entfernen, öffnet sich mit ächzendem Geräusch die hintere Tür und gibt den Blick und den Weg in den Geheimraum (K5) frei. Hier huldigte einst der Kult des Rattenkönigs seinem Gott; eine zerschlagene Statue seines Bildnisses zeugt noch heute davon. Ansonsten ist auch dieser Raum leer und steht bereit, für neue Zwecke gebraucht zu werden. Einst fand sich im Keller auch ein bestens ausgestattetes Alchimistenlabor (K4), mittlerweile sind nur noch die Hauptgerätschaften vorhanden, wenn auch stark verstaubt und ein wenig angelaufen. Einige Phiolen enthalten immer noch Flüssigkeiten, die ob ihrer eigentümlichen Mischung und langer 'Lebensdauer' sehr instabil geworden sind – sie sollten vermutlich schnellstens unschädlich gemacht werden. Eine kundige Hand vermag hier aber im Nu wieder eine Werkstätte einrichten, die jedem Getränkebrauer und Giftmischer gut zu Gesicht stehen würde.

DAS UMLAND

Der weitläufige Garten wird vor allem von der Magd Jana gepflegt, bis auf den Kräutergarten, um den sich ihr Ehemann mit Inbrunst kümmert. In der Mitte des Gartens befindet sich ein kleiner Teich, der das ganze Jahr hindurch von einer undurchdringlichen Eisschicht bedeckt ist. Alwin weiß zu berichten, dass hier einst der kleine Sohn eines vormaligen Hausherrn auf tragische Art und Weise erkrankte und die Wasseroberfläche seither von Eis bedeckt ist. Tatsächlich stieß der Junge auf ein Tor in eine Feenwelt. Dort lebt eine kaltherzige Fee, die das Tor hinter dem Eindringling sogleich mit Eis verschloss. Seit Jahrzehnten lebt der Kleine nun, um keinen Tag gealtert, in der fremden Feenwelt. Nur hin und wieder ist ihm ein Blick in seine alte Heimat gestattet, dann können die Helden unter der Eisschicht das ängstliche Gesicht eines kleinen Jungen erkennen. Erst nach einer intensiven Auseinandersetzung mit den Feenwel-

HAUS BARDOSRUH



Obergeschoss

- 1: Gästezimmer
- 2: Festsaal
- 3: Gästezimmer
- 4: Abort
- 5-9: Schlafzimmer

Unteres Geschoss

- 1: Empfangsraum
- 2: Festsaal
- 3-4: Bedienstetenkammern
- 5: Vorratskammer
- 6: Abstellkammer
- 7: Bibliothek
- 8: Küche
- 9: Abort
- 10: Esssaal

Keller

- 1: Kellergewölbe
- 2: Geheimer Fluchttunnel
- 3: Alchimistisches Labor
- 4: Geheimer Raum

T: Treppe

GT: Geheimentreppe

ten (siehe auch AGF 146ff) und ihren geheimnisvollen Bewohnern sollte es den Helden gelingen, den kleinen Jungen zu befreien.

In dem an das Grundstück angrenzenden Wäldchen hat sich eine alte Dachsmutter eingenistet. Der Wald bietet sich vor allem als Rückzugsort für sehr naturverbundene Helden an, wie auch die kleine Grotte hinter dem Grundstück in den friedlicheren Ausläufern der Brache – sofern man, nach dem Absturz der Fliegenden Festung, von friedlichen Regionen der Dämonenbrache reden kann.

SPIELHILFE

VON PRAIOS' GRADEN

POLITISCHE UND KIRCHLICHE OBERHÄUPTER DES FREIEN AVENTURIENS IM JAHRE 1029 BF

WELTLICHE HERRSCHER

Bornland: Adelsmarschallin *Thesia von Ilmenstein*
Vallusa: [2 Bürgermeister / Stadtrat]
Donnerbach: Fürst-Erzgeweihte *Aldare VIII. Donnerhall*
Riva: [Magistrat / Bürgermeister]
Tjolmar: [Magistrat]
Tiefhusen (orkisch besetzt unter *Mardugh Orkhan*): König *Arion III. von Westak-Tiefhusen*
Lowangen: [Magistrat]
Thorwal: Oberste Hetfrau *Jurga Trondesdottir*
Andergast: König *Efferdan I. Zornbold*
Nostria: Königin *Yolande II. Kasmyrin*
Aranien: Mhaharani *Eleonora Shahi*
Khunchom: Großfürst *Selo Kulibin*
Gorien und Rashdul: Sultan *Hasrabal ben Yakuban*
Thalusa: Sultan *Dolguruk der Schwarze*
Fasar: [etwa ein Dutzend Erhabene]
Kannemünde: [Stadtrat aus 7 Handelshäusern]
Kalifat zu Unau: Kalif *Malkillah III.*
Selem: Marschall-Gubernator *Oderin du Metuant* (nominell), Großkönig *Ghulsev XXIX.* in Rivalität mit Sultan *Mahrwan ibn Eslam* und Scheich *Jassafar*
Port Corrad: Generalpräfekt *Oderin du Metuant*
Mengbilla: [Großemir *Dulhug Ankbesi*], [neun Mitglieder des Hohen Rats]
Chorhop: [Stadtrat], Kalif von Unau (nominell), Vogtvikar *Adnan Zeforika* (faktisch)
Mirham: König *Damian von Shoy'Rina*
Al'Anfa: Patriarch *Amir Honak* und der Rat der Zwölf
H'Rabaal: König *Azzaph Charazzar*
Brabak: König *Mizirion III. de Sylphur*
Hôt-Alem: Fürst-Protector *Refardeon II.*
Sylla: Harani/Admiral-Bürgermeisterin *Zulhamin Alschera*
Charypso: –
Kemi: Königin *Ela XV. Setepen*
Amazonen: Königin *Thesia Gilia von Kurkum*
Miniwatu: Königin *Kaba-Tica*
Bergkönigreiche: Hochkönig *Albrax Sohn des Agam*
Bergfreiheit Xorlosch: Bergkönig *Tschubax Sohn des Tuagel*
Bergfreiheit Eisenwald: Bergkönig *Fargol Sohn des Fanderam*
Bergfreiheit Koschim: Bergkönig *Gilemon Sohn des Gillim*
Bergfreiheit Waldwacht: Bergkönig *Arombolosch Sohn des Agam*
Bergfreiheit Angraloch: Bergkönig *Cendrasch Sohn des Odmarr*
Bergfreiheit Phecanowald: Bergkönig *Gorfar Sohn des Gurobead*
Bergfreiheit Finsterkamm: Hochkönig *Garbalon Sohn des Gerambaloch*
Orkland / Khezzara: Aikar *Brazoragh*

MITTELREICH

Kaiserliche Familie: Kaiserinmutter *Emer von Gareth* (in feindlicher Gefangenschaft), Kaiserin *Rohaja von Gareth*, Kaiser *Selindian Hal von Gareth zu Almada*, Reichsprinzessin *Yppolita von Gareth* (verbannt)
Reichsverwaltung: Reichsseneschall und Großsiegelbewahrer *Jast Gorsam vom Großen Fluss*, Reichserzkanzler *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss*, Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan*, ksl. Marschall *Alrik vom Blautann und vom Berg*
Königreich Albernia (umkämpft): Königin *Inverni Bennain*, Fürstin *Isora Ulaman von Elenvina*

Markgrafschaft Windhag: Markgraf *Cusimo Garlischgrötz von Grangor*
Herzogtum Nordmarken: Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss*
Fürstentum Kosch: Fürst *Blasius vom Eberstamm*
Königreich Almada: König *Selindian Hal von Almada*
Königreich Garethien: Königin *Rohaja von Gareth*
Markgrafschaft Perricum: Markgraf *Rondrigan Paligan*
Markgrafschaft Greifenfurt: Markgräfin *Irmenella von Wertlingen*
Herzogtum Tobrien: Herzog *Bernfried von Ehrenstein*
Herzogtum Weiden: Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt*
Traviemark: Kronverweser *Cordovan von Rabenmund* (in Vertretung des Heiligen Paares)
Rabenmark: Markgraf *Gernot von Mersingen*
Wildermark: Marschall *Ludalf von Wertlingen*
Beilunk: Fürst-Illuminierte *Gwidühenna von Faldahon*

HORASREICH

mehrere Kandidaten im Krieg um die Thronfolge

KIRCHEN- OBERHÄUPTER

PRAIOS

Bote des Lichts: *Hilberian Praioigriff II. Heliodan*
Wahrer der Ordnung: *Pagol Greifax von Gratenfels* (Mittelreich), *Nadescha von Gulnitz* (Bornland), *Praiosson Greifas* (Greifenlande), *Amosh Tiljak* (Regengebirge), *Praionor di Balligur* (Dröl), *Staryun Lorian* (Bosparan), *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus* (Aranien), *Tulamidien vakant*
Inquisition: Großinquisitor *Amando Laconda da Vanya*
Sonnenlegion: Sonnenmarschall *Praiowin von Orkenfeld*
Bannstrahl: vakant
Ucuriaten: Marschallin *Falconia von Eslamsroden*
Hüter: Pater *Regiardon de Mott*

RONDRRA

Schwert der Schwerter: *Ayla von Schattengrund*
Meister des Bundes: *Nepolemo ya Torese* (Senne Altes Reich), *Jaakon von Turjeleff* (Senne Mittelland), *Bibernell von Hengisfort* (Senne des Südens), *Gernot von Halsingen* (Senne Bornland), *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* (Senne des Nordens), *Rudraighe ui Direach* (Senne des Westens)
Heermeister: *Mythram von Perricum*
Ardariten: Seneschall *Nepolemo ya Torese*
Rhodensteiner: Abt-Marschall *Brin von Rhodenstein*
Schwerter: Großmeisterin *Cleo Ptolemansuni*
Yppolitaner: Großmeisterin *Rondirai Leuentreu von Havena*
Zorn Rondras: Großmeister *Adran Bredenhag von Aarenstein*

EFFERD

Hüter des Zirkels: *Efferdan ui Bennain*
Meister der Brandung und des Flusses: *Goswyn Orezarson* (Ifirns Ozean), *Connar von Quintian-Quandt* (Meer der Sieben Winde), *Paisuma Lai-kis* (Nördliches Perlenmeer), *Khorena Mondreios* (Golfgebiete), *Faramud ben Benayman* (Kaucatan), *Emmeran Trallop* (Südmeer), *Quelina von Salmfang* (Binnenland)

Efferdrüder: Bruder *Hano Blauauge*

TRAVIA

Ehrwürdiges Paar: *Traviata von Rabenmund* (m.H.) und *Trautmänn von Falkenberg-Rabenmund* (j.H.)
Badilakaner: Großmeisterin *Luta Ilmensen*
Gänserritter: Hochmeister *Wolfhelm v. Pandlarin-Bregelsaum*, Hochmeisterin *Mariella v. Rabenmund*
Dreischwesternorden: Abt *Throndwig von Bregelsaum*

BORON (PUNIPER KULT)

Rabe von Punin: *Bahram Nazir*
Schweigender Kreis: *Aedin zu Naris* (Sprecher), Großmeisterin *Borondria (Golgariten)*, Schwester *Josmabith saba Marbod (Noioniten)*, Schwester *Zhulamin ai Fasar (Marbiden)*, Abt *Ippolito Sferi (Etilianer)*

BORON (AL'ANFAKER KULT)

Patriarch von Al'Anfa: *Amir Honak*
Rabengarde: Commandanta *Amira Honak*
Basaltfaust: Großmeister *Rondrigo Delazar*

HESINDE

Magister der Magister: *Haldana von Ilmenstein*
Erzwissensbewahrer: *Abelmir von Marvinko* (Horasreich), *Valnar Yitsoq* (Mittelreich), *Iltscha Krasnakofoff* (Bornland), *Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin* (Tulamidenlande)
Draconin: Abtpraeses *Yerodin ter Istador*
Schwesternschaft der Mada: Erste Schwester *Aldare Firdayon*

FIRUP

Der Weiße Mann: Name unbekannt

TSA

Keine feste Hierarchie
Dreischwesternorden: Abt *Throndwig von Bregelsaum*

PHEX

Der Mond: Identität unbekannt
Nachrichtenagentur Nanduria: *Hauce von Radoleth*
Mada Basari: Mondsilbersultana *Sybia von Zorgan*
Sternschatten: unbekannt
Beni Fessiri: *Dscherman*

PERAINE

Diener des Lebens (ab 1033 BF): *Leatmon Phraiosop der Jüngere*
Therbüniten: Großmeisterin *Shila al-Agrah*
Dreischwesternorden: Abt *Throndwig von Bregelsaum*

INGERIMM

Hüterin der Flammen (Angbarer Ritus): *Sephira Eisenlieb*
Schürer der Flamme (Angbarer Ritus): *Ibralosch Sohn des Igen*
Träger des Steins (Angbarer Ritus): *Lorthax Sohn des Loim*
Bewahrer der Kraft (Xorloscher Ritus): *Xolgorim Sohn des Xaraf*
Angroschs Waffenträger (Xorloscher Ritus): *Arombolosch Sohn des Agam*

RAHJA

Geliebte der Göttin: wechselt jedes Jahr
Elias Moussa

Die Praios-Kirche im Wandel der Zeiten

Teil 1: Von Brajans Kindern bis zu Bosparans Fall

Manche Historiker wissen, dass die güldenländischen Siedler den Glauben an *Brajan*, den 'Herrn der Herrschaft', aus ihrer Heimat nach Aventurien brachten. Er gebietet über das Licht und die Sonne und ist der Feind all derer, die Ordnung und Gerechtigkeit bedrohen. Dies geht aus den *Horas-Apokryphen* hervor, der ältesten erhaltenen Urkunde (entstanden um 890 v.BF), die den Namen des Himmelskönigs nennt: »So wie Brajan der Greif Ucuri den Falken geschaffen hat, um in den himmlischen Sphären sein alleinwahrendes Wort zu verkünden, so gebar Ucuri Horas den Adler und Rechtsetzer; geworden allein deshalb, um den Sterblichen Ordnung und Herrschaft zu bringen.«

Gemäß dieser Überlieferung sandte der Sonnengott seinen Enkelsohn *Horas*, "in dessen Blut Ucuris Erbe weiterlebt", am 7. Praios des Jahres 1492 v. BF den Bewohnern des Lieblichen Feldes als Mittler zwischen Göttern und Menschen. Er befahl seine Untertanen, Städte zu bauen, lehrte sie Recht und Gesetz und ermahnte sie, ein den Göttern wohlgefälliges Leben zu führen. Zahlreiche Legenden und Heldensagen umweben die fast 500-jährige Herrschaft des mythischen Reichsgründers, der im Phex-Mond 950 v. BF ins Himmelreich entrückt wurde. Der Gemeinschaft des Lichts gilt *Horas der Verkünder* heute noch als erster Hochheiliger der Kirche. Seine Nachfahren, die seinen Namen wie einen Titel trugen, die Kaiser des Alten Reiches, herrschten lange Zeit uneingeschränkt. Als weltliche Gebieter und Hochgeweihte ihres göttlichen Ahnherrn vereinten sie die höchsten Würden in sich selbst. Die Legende spricht von den zwei Szeptern der Herrschaft, dem linken (himmlischen) Szepter und dem rechten (derischen) Szepter. Zur Zeit der alten Horas-Kaiser ruhten beide in einer Hand. Dies zeigen die Worte, mit denen Kaiser Belen-Horas in einem Schreiben seines berühmten Admirals Sanin angesprochen wird: »O allgewaltiger Belen, aus dem mächtigsten und unbesiegtsten Geschlecht des Göttlichen Horas, du Sohn des Sieges, den man Kha'Sâr [Träger / Vollstrecker des Schicksals, im Garethi später zu 'Kaiser verschliffen] und Heliodan [Lichtbote, Lichtbringer, Geschenk des Lichts] nennt, mein Gebieter.«

Den alten Horas-Kaisern war sagenhaft das *Kaiserheil* zu Eigen, das – von den Göttern gegeben – dem Kaiser nicht nur Weisheit, sondern auch Unverwundbarkeit gewährte, ihm die Wundermacht verlieh, Dämonen, Geister und Seuchen auszutreiben, und ihm das Recht gab, "Adlige zu erkennen und zu erheben" (wobei 'Adlige' hier noch im Sinne "von den Göttern Ausgezeichnete" zu verstehen sind).

Die Szepter der Herrschaft

Wenn in den Schriften der Rechtsgelehrten und zeitgenössischen Philosophen vom linken und rechten Szepter der Macht die Rede ist, ist dies symbolisch zu verstehen: Hier werden die geistlichen, dort die weltlichen Pflichten versinnbildlicht. Man darf sich allerdings fragen, ob die alten Schriften ebenso abstrakt zu interpretieren sind oder ob es nicht einst ein materielles Szepter gegeben hat, das gleichermaßen liturgische und repräsentative Funktion besaß. Die wenigen Gelehrten, die

dieser These anhängen, sind sich einig: Ein solches Artefakt aus Aventuriens Frühzeit dürfte die erstaunlichsten Eigenschaften besitzen. Genährt werden die Spekulationen durch Erzählungen über echsische 'Szepter der Macht', aber auch über die Geschichte des *Aarensteins*, die unlängst bekannt wurde: Dieses Kronjuwel des Lieblichen Feldes zierte früher einmal das Szepter der alten Horas-Kaiser. In Wahrheit ist der rot leuchtende Stein jedoch nichts anderes als der Karfunkel des Wurms von Chababien, der von Geron dem Einhändigen zu Horas' Zeiten erschlagen wurde. Die schwer verständlichen Überlieferungen, laut denen das Szepter nach dem Tode *Fran-Horas'* des Blutigen in zwei Teile geteilt und später von Hela-Horas wiedervereinigt wurde, gewannen so eine einfache Deutung.

Über den Kult des Sonnengottes aus jenen Tagen wissen wir nicht viel, da Dokumente die Dunklen Zeiten und Bosparans Fall nur fragmentarisch und willkürlich überstanden haben. Immer wieder erwähnt wird das Erscheinen *Garafans* im Jahre 837 v. BF: Der Marschall der Greife erschien dem jungen Kaiser Seneb-Horas II. am Orakel von Balträa auf der Zyklopeninsel Baltraea und erteilte ihm klugen Rat. Die Begegnung hat den ersten der *Friedenskaiser* offenbar so tief berührt, dass "er die Worte des Greifen allzeit im Herzen bewahrte und sie seinen Nachfolgern mitgab" – uns sind sie leider nicht überliefert. Auch Kaiser *Fran-Horas'* 'der Blutige' war noch Oberhaupt des Staatskultes der Göttlichen Sonne und Erster Priester *Praianos'* (was im Laufe des nächsten Jahrhunderts zum heutigen *Praios* verkürzt wurde). *Frans Frelv* waren jedoch so groß, dass die Götter ihn und sein Reich strafen: Die Dunklen Zeiten brachen an, eine Epoche wilder Macht- und Religionskämpfe. Kaiser *Olruk-Horas* umgab sich mit einer großen Leibgarde, der 'Legion der Sonne', scheiterte aber kläglich bei allen Bemühungen, die Ordnung im Reich wiederherzustellen. Manche seiner (rechtmäßigen und unrechtmäßigen) Nachfolger sind nicht einmal mehr namentlich bekannt.

Lechmin von Weiseprein

Die junge Kriegerin aus dem kleinen Vorposten *Saljeth* (dem heutigen *Greifenfurt*) wurde in eine Zeit hineingeboren, in der die Orks die Grenzen des Alten Reiches überrannten. Als ein gefangener Schwarzpelz gestand, in seiner Heimat die "goldenen Leuenadler" (Greifen) am Himmel gesehen zu haben, die aus der *Senebs-Legende* bekannt waren, brach *Lechmin* auf, um sie zu suchen. Ihre gefährliche Reise führte sie 267 v. BF ins ferne, unbekannte *Orkland*, wo sie die Greifen fand, mit ihnen sprach und auf ihren Rücken durch die Lüfte flog. Sie kehrte zurück, empfing die Weihe des Sonnengottes und zog nach *Gareth*, das von den Orks besetzt war. Dort starb sie den Opfertod.

Der Kirche des Praios gilt *Lechmin* als zweite Hochheilige. Sie wird als Nothelferin angerufen und vor allem in den Nordmarken verehrt, wo man zahlreiche Legenden von Wundern kennt, die die Heilige auf ihren

Reisen durch die Region vollbracht haben soll. In *Greifenfurt* erzählt man sich dagegen, dass *Lechmins* Beispiel und Fürbitte viele Jahre später den Greifen *Scraan* dazu bewogen haben soll, in die Schlacht von *Saljeth* einzugreifen und die verklavte menschliche Bevölkerung zum Kampf gegen die Orks zu ermutigen (141 v. BF.).

Erst die Dynastie der *Kusliker Kaiser*, beginnend mit *Brigon-Horas* dem Einiger, bringt wieder Licht ins Dunkel (etwa ab dem Jahr 150 v. BF). *Brigons* Sohn und Nachfolger, *Silem-Horas*, verschreibt sich nach der Sicherung seiner Herrschaft den Wissenschaften und der Religion. Die Götter begünstigten ihn mit Eingebungen und Gesichtern. Es war *Silem*, der im Jahre 98 v. BF das *Zwölfgötteredikt* erließ und den Menschen den wahren Zwölfkreis offenbarte. Als Kaiser und höchster Priester verbot er alle Kulte anderer Götzen und bekämpfte sie, so weit sein Arm reichte. So soll er höchstselbst in *Kuslik* die Statue des *Brazoragh* aus dem Tempel *Hesinde* geworfen und dessen Geweihte getötet haben. Zu seiner Unterstützung berief *Silem* erstmals die acht *Wahrer der Ordnung*, die er als Repräsentanten seines Willens in Teile seines riesigen Reichs entsandte oder nach *Silas* zum Rat einberief, wie es die Ereignisse erforderten. Seine *Herolde*, die *Ucuriaten*, trugen das Zeichen des Goldenen Falken und waren per kaiserlichem Dekret sakrosankt. Als *Silem der Erwählte* ist der tüchtige Kaiser der dritte Hochheilige des Praios-Kultes. Die Geschichte der alten Horas-Kaiser endet mit *Hela-Horas*, der Schönen Kaiserin, die wie ihr Vorfahr *Fran* der Versuchung der Macht erliegt. Im Jahr 1 v. BF lässt sie sich zur 'Herrin aller Menschen und Götter' ausrufen und besiegelt damit den Untergang des Bosparanischen Reiches.

Magier und Geweihte

Bemerkenswert ist, dass keine Kirchenregel aus der Zeit vor *Bosparans Fall* überliefert ist, die die Verwendung von Magie verdammt. Sehr wohl gibt es Verordnungen – v.a. aus der Zeit *Silems* – gegen "Invokation, Dämonie und Sanguinismus" (Beschwörung, Dämonbuhlerei und Blutzauberei), aber diese verbieten in erster Linie die Anrufung und Anbetung von Entitäten außerhalb des zwölfgöttlichen Pantheons sowie verschiedene Praktiken, die als ketzerisch oder gefährlich gelten. Hat sich die Haltung der Praios-Kirche zur Zauberei vielleicht erst mit den Untaten *Frans* und *Helas* von Vorsicht zu Ablehnung gewandelt? Die Kirchenväter und -mütter seit *Yarum Praiofold I.*, dem ersten Lichtboten zu *Gareth*, haben stets die Gottgegebenheit des Magieverbots betont. Irrten sie oder handelten sie – Praios bewahre! – wider besseres Wissen? (Obacht: Wer derartige Thesen verkündet, darf sich über kurz oder lang vor einem Inquisitionstribunal verantworten.)

FWB

Wird in einem der kommenden Boten fortgesetzt!

Die Akademie-Siegel

»So soll eyne iede Halle & Gilde & Schule sich erkläeren, welchem Zweyge der arcanen Lehre sie sich verpflichtet fyhlet: dem Wege der lincken Handt, dem Wege der rechten Handt oder beyder. Dies soll geschehen ohn Ausnahm, ohn widren Trug und Vortheyl.«

—Codex Albyricus, Fol. VII, S. XIV

Derzeit kennt man etwa vierzig Akademien in Aventurien, die Magier ausbilden. Als besondere Ehre tragen ihre Absolventen ein Siegel auf der Haut, das sie als Magier ausweist. Dem durchschnittlichen Aventurier erschließen sich diese Symbole jedoch nicht. Er weiß zwar beim Anblick eines solchen Siegels, dass ein Magier vor ihm steht, jedoch fehlt ihm meist die nötige Fachkenntnis, um aus dem Zeichen Rückschlüsse auf Herkunft und Gesinnung seines Gegenübers ziehen zu können. Der gebildetere Bürger oder Adlige jedoch wird zumindest die Siegel der Akademien seiner Heimatstadt kennen – und vielleicht ist ihm darüber hinaus einmal ein freundlicher Magier aus der Fremde begegnet, an dessen Siegel er sich noch erinnern kann.

Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth

Genauer Name der Akademie: Academia Armarorum Astralis Garethiensis

Haupt-Merkmale: Antimagie, Metamagie

Symbolik: Im Zentrum dieses Siegels befindet sich der Greif, das Wappentier des Raulschen Reiches. Die ausgestreckte Handfläche symbolisiert die Gesetze von Schutz und Abwehr, passend zur Ausrichtung der Gareth Schule, die sich der Antimagie verschrieben hat.

Hand und Greif werden von einer stilisierten Sonne umrahmt, dem Symbol des Götterfürsten. Zwischen ihren Strahlen steht der Satz "Eum qui potestate sua abutitur ira Praiotis percutiet" geschrieben. Aus dem Bosparano übersetzt, bedeutet er: "Den, der seine Macht missbraucht, wird Praios' Zorn treffen." Die ist ein weiterer Hinweis auf die Praios-Gefälligkeit der Akademie.

Hintergrund: Die seit nunmehr über 300 Jahren bestehende Akademie ist eine der Vorzeigschulen des Mittelreiches. Neben den magischen Lehrmeistern werden die Eleven auch von einem Gesandten des Praios-Kultes in allen wichtigen und vor allem magierelevanten Gesetzen unterrichtet.

Universität von Al'Anfa

Genauer Name der Akademie: Fakultät der theoretischen und angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie der groß-alanfanischen Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet auf Geheiß Seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus

Haupt-Merkmale: Hellsicht, Schaden

Symbolik: Es wird bewusst anstelle des gekrönten Raben, dem alanfanischen Symbol für 'Boron herrscht', das zerbrochene Rad als Zei-



chen Borons gewählt: Die Akademie bringt damit zum Ausdruck, dass ihre Abgänger nicht herrschen, sondern dienen. Als Verneigung vor der Macht Hesindes – der Mutter des Halbgottes Nandus – ist auch die Schlange zu deuten, zu der sich das Boronsrad umformt. In Inneren des Symbols sind Auge und Stab zu sehen, als Zeichen für die beiden Hauptmerkmale der Akademie. Umrahmt wird das Siegel von dem in Zhayad-Runen geschriebenen Leitspruch der Akademie, "scientia potestas est" (Wissen ist Macht).

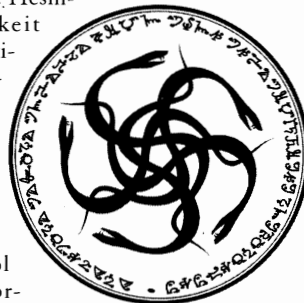
Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Genauer Name der Akademie: Halle der Metamorphosen und Transmutationen, wie sie Unserer Herrin Hesinde und den Meistern der Elemente wohlgefällig sind, gestiftet zu Kuslik von Seiner Weisen Magnifizienz Rohal I. (vormals: Accademia Magica Mutanda Forumque Metamorphoses Cusliciensis – Akademie der verändernden Magie und Halle der Metamorphosen zu Kuslik)

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Form

Symbolik: Die fünf Schlangen im Siegel verdeutlichen die Hesinde-Gefälligkeit dieser Institution. Dabei umschlingen die Körper der heiligen Tiere einander in Form eines Pentagramms – ein Symbol der Metamorphose, die Hauptlehrgebiet der Kusliker Akademie ist. Eingefasst wird das Siegel vom alten Namen des Instituts, in Zhayad-Runen geschrieben.

Hintergrund: Bei der Halle der Metamorphosen handelt es sich um eine sehr traditionsbewusste und der Hesinde gefällige Einrichtung, die mittlerweile mit dem Hesinde-Tempel zu Kuslik eng verbunden ist.



Pentagramm-Akademie zu Rashdul

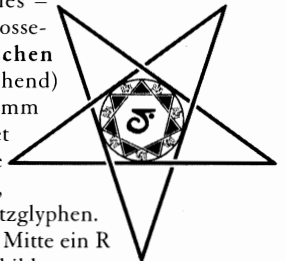
Genauer Name der Akademie: Akademie von Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zu

Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul



Haupt-Merkmale: Elementar, Herbeirufung
Symbolik: Das Siegel des Elementaren Zweiges (zweite Spalte unten) zeigt ein Pentagramm, in dessen Mitte ein abgewandeltes tulamidisches Lotossiegel eingelassen ist: ein Hexagramm, das Elementarsymbolen in altem Tulamidya in den Zacken trägt. Im Zentrum erkennt man den Buchstaben R für die Stadt Rashdul in der Geheimschrift Amulashtra.

Auch das Siegel des – mittlerweile geschlossenen – Dämonischen Zweiges (nebenstehend) weist ein Pentagramm auf, jedoch befindet sich in dessen Mitte ein Heptagramm, umrandet von Schutzglyphen. Auch hier ist in der Mitte ein R in Amulashtra abgebildet.



Hintergrund: Die Pentagramm-Akademie wurde wahrscheinlich schon zu Zeiten der Stadtgründung errichtet, und zwar durch den legendären Rashdul al-Sheik, den legendären ersten Tulamidenherrscher und ersten Großmeister der Schule. Es wird darum bisweilen spekuliert, dass der zentrale Buchstabe des Siegels nicht für den Stadtnamen, sondern für Rashdul steht.

Halle des Windes zu Olporter

Genauer Name der Akademie: keiner; im üblichen Sprachgebrauch reden sowohl die Olporter als auch die restlichen Thorwaler von der 'Runajasko' (Runengemeinschaft)

Haupt-Merkmale: Umwelt, Elementar
Symbolik: Das Siegel zeigt eine Scheibe mit drei stilisierten Drachenköpfen. Eingefasst wird sie von der Inschrift "Runa Jasko Löguneyti" (Gemeinschaft der Runajasko) und den Zeichen der Elemente Wasser, Luft und Eis.

Besonderheit: In typisch thorwalscher Manier erhalten alle Mitglieder der Gemeinschaft der Runajasko – seien es nun Magier, Skalden, Handwerker oder sonstige Künstler – das Siegel in einer Zeit raubenden Zeremonie als Hautbild auf Schulterblatt, Oberarm oder Brust gestochen. Diese Gleichbehandlung war der Großen Grauen Gilde des Geistes (aus der die Olporter Schule seit neuestem ausgeschlossen ist) seit jeher ein Dorn im Auge – jedoch wird nur bei den Magiern das Zeichen mit der geheimnisvollen Zauberkraft der Runen durchwoben.



AUS DEN MAGIERGILDEN

Drachenei-Akademie zu Khunchom

Genauer Name der Akademie: Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash-Hualay, wieder errichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie



Haupt-Merkmale: Objekt, Telekinese

Symbolik: Das Akademiezeichen bildet einen Drachen ab, der sich in einem Ei befindet. Umrahmt wird jenes Ei von Ligaturen des Amulashtra, die da lauten: "magach ma'-

had wa medresa ay al'ka'drakor ay yash'hualay dar khunchom lil abrhass magia wa mah'deh" (Übersetzung: "Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen von Yash'Hualay in Khunchom zur Erforschung von Magie und Materie"). Dazwischen finden sich die alten tulamidischen Symbolen der sechs Elemente.

Hintergrund: Das Siegel der altehrwürdigen Drachenei-Akademie zu Khunchom versinnbildlicht zunächst den Namen der Schule. Ob darüber hinaus die Elementarsymbole auf eine Verbindung mit dem Drachen Pyrdacor hinweisen, ist unbekannt. Da dieser jedoch als der Hüter der Elementaren Schlüssel galt und nach wie vor gemunkelt wird, dass der Karfunkel des großen Drachen hier, in Khunchom, aufbewahrt werden soll, sind solche Vermutungen nicht von der Hand zu weisen.

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Genauer Name der Akademie: Alte und Erhabene Al-Achamie-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar

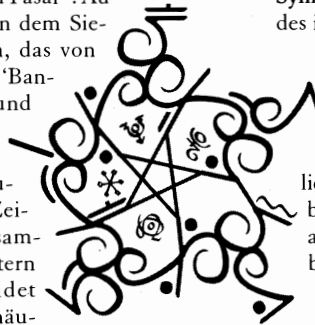
Haupt-Merkmale: Einfluss, Herrschaft

Symbolik: In verschlungenen Symbolen die Ligatur des Satzes: "Ma'had al'jasar Al'Achami hawshaltarra dar Fasar", was übersetzt bedeutet: "Akademie der linken Hand Al'Achami der geistigen Kraft zu Fasar". Außerdem findet sich in dem Siegel ein Pentagramm, das von den Glyphen 'Geist', 'Bannung', 'Ursprung' und 'Wahrnehmung' eingerahmt wird.

Die Ligatur: Ligaturen sind komplexe Zeichen, die durch Zusammenziehen von Lettern einer Schrift gebildet werden. Besonders häufig finden Zeichen des Zhayad oder Amulashtra Verwendung, denen schon von Hause aus eine mystische Kraft nachgesagt wird; möglich sind aber auch solche aus dem Alten Alaan, dem Isdira oder gar dem Kusliker Schriftsatz des modernen Garethi.

Die verbreitetste Herangehensweise besteht darin, das gewünschte Wort niederzuschreiben, alle Vokalzeichen und doppelt vorkommenden Konsonanten (Lautzeichen, Ideogramme oder gar Silben) zu streichen und dann aus den verbliebenen Buchstaben eine Ligatur zu bilden, die nach mystischen Prinzipien oder dem künstlerischen Empfinden des Zeichners durchgeführt wird.

Beim vorliegenden Siegel wurde die tulamidische Geheimschrift Amulashtra benutzt. Die Buchstaben der verwendeten Wörter wurden jeweils zu Dreiergruppen zusammengefasst. Bei der weiteren Darstellung wurden sowohl die Buchstaben als auch die Wörter selbst gegen den Uhrzeigersinn angeordnet (entsprechend einer Schreibrichtung von rechts nach links). Von oben nach unten ergibt sich dabei Folgendes: MHD-JSR-CHM-HLR-FSR.



Schule der Austreibung zu Perricum

Genauer Name der Akademie: Kaiserlich Garretische Lehranstalt der Magie wider Geister und transspährische Wesenheiten zu Perricum

Haupt-Merkmale: Antimagie, Geisterwesen

Symbolik: Inmitten eines achtspeichigen Rades ist das Bannschwert abgebildet, das Symbol der Austreibung von Geistern. Das Zeichen des Rades verweist auf die enge Zusammenarbeit mit der Boron-Kirche. Da man sich in Perricum seit Jahren der Heilung der menschlichen Seele verschrieben hat, ist jenes Rad allerdings nicht zerbrochen – wie beim Symbol des Totengottes –, sondern vollständig gerundet: Hier möchte man das, was fast dem Tod geweiht war, heilen und so einen neuen Anfang schaffen.

Des Weiteren zeigt das Siegel drei Federn, die den Speichen des Rades entspringen, und den Schriftzug "Vadite, lemures et daemonia, hostes humanae salutis", der ins Garethi übersetzt bedeutet: "Weichet, Geister und Dämonen, Feinde des menschlichen Heils!"



Mit freundlicher Genehmigung von Kathrin Lembcke, deren Homepage www.aka-demiesiegel-projekt.de Text und Zeichnungen entnommen wurden. Die Botenredaktion bedankt sich bei ihr und den restlichen Illustratoren – namentlich André Moersch, Nina Jaeschke, Annika Heidrich und Christian Fischer – für die kunstfertige Ausarbeitung der Siegelzeichen.

BN

Anzeige

LARP - PROJEKT

präsentiert:

Finsterkamm II – Blutzoll!

23. – 27.08.2006 auf Burg Lohra bei 99759 Großlohra (Thüringen)

Mit ohrenbetäubendem Getöse lösen sich Unmengen von Erde und Gestein und dicker Dunst hängt schwer in der Luft. Ein schier unüberwindlichen Hindernis aus Fels und Sand scheint die Schlucht zu erfüllen. Also heißt es: Anpacken. Doch bis der Pass wieder frei ist, sammeln sich viele Reisende, die der Weg von Nordhagen Lowangen führt, beim Weggasthaus im Schutz der Burg am Fuße des Finsterkammes. Doch in Sicherheit können sie sich in diesen Zeiten dort nicht wiegen. Sowohl außerhalb als auch innerhalb der alten Mauern geschehen wunderliche und besorgniserregende Dinge.

Legenden von Thorwal IV

15. – 17.09.2006 im Pfadfinderlager Lilienwald, 61184 Karben

Eilifs Zug aus Haibuthar hat endlich ein Ziel gefunden. Eine neue Heimstatt für die thorwalschen Siedler ist entdeckt. Die Neugründung der Ottajasko wird natürlich ordentlich aufs Thorwalschste begossen und gefeiert. Da darf der neue Haibutharer Volkssport nicht fehlen: Willkommen zu den Ersten Hjalddinger Trollballspielen!

Infos & Anmeldung unter www.aventurien-larp.de/
10% Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!

Wie die Lykanthropie in die Welt kam¹

Entnommen den »Trollzacker Manuskripten«, Puniner Originalversion, ca. 600 BF,

mit Anmerkungen von Nandaron, Geweihter der Hesinde

Zu der Zeit, als die Götter noch über Deren wandelten, hatte die weise Göttin HESinde eine liebe Tochter. Mada, wie das Kind hieß, nahm alles, was ihr die Mutter beibringen konnte, in sich auf, lernte die Tiere und Pflanzen Deres zu lieben und zu schätzen. Sie sprach mit ihnen, denn damals konnten sich alle Tiere und Menschen miteinander unterhalten. Die liebsten Geschöpfe² zogen mit der jungen Göttin³, wenn sie PERaine bei der Saat zusah, oder TSA bei einer neuen Schöpfung. Doch sie konnten Mada nicht überallhin folgen, da manche von ihnen nicht schwimmen und andere nicht fliegen konnten, die junge Göttin jedoch mit ihren magischen Kräften reisen konnte, wohin sie wollte. Als Mada dies nun sah, war sie zutiefst bekümmert. Doch dann besann sie sich ihrer Kräfte und gab den von ihr geliebten Wesen die Kraft der Verwandlung. Wenn nun Mada EFFerd, dem Gott der Meere, einen Besuch abstattete, so verwandelten sich ihre Freunde in Fische und schwammen an ihrer Seite. Und flog Mada hoch in den Himmel, um PHEX bei seiner leuchtenden Arbeit am Sternenhimmel zuzusehen, so legten sich ihre Freunde ein Federkleid zu.

Mit der Zeit jedoch sah Mada, wie sich die sterblichen Geschöpfe Deres für ihr Überleben mühen mussten. Sie sprach zu ihrer Mutter: "O HESinde, warum können diese Geschöpfe nicht einfach wie wir die magischen Kräfte⁴ benutzen?" Und HESinde antwortete: "Kind, sie können diese Kräfte nicht nut-

zen. Es ist so vereinbart worden im Mysterium von Kha. Der Elementarherr der Kraft bewacht den Kristall⁵, in dem die Herrschaft der Unsterblichen über die Magie festgeschrieben steht."

Mada ging zurück auf Deren und rief ihre sterblichen Freunde zu sich. Sie erzählte ihnen von der Magie und bot ihnen an, sie ihnen zu verschaffen. Gemeinsam warteten sie die Nacht ab. Kaum war die Praiosscheibe hinter dem Horizont verschwunden, wurde es stockdunkel, denn das Madamal gab es damals noch nicht und PHEX hatte noch nicht sehr viele Sterne für das Firmament gesammelt⁶. Da öffnete Mada für sich einen Weg zur Feste des Elementarherren der Kraft im Urgrund der Welt und schlüpfte hindurch. Kein sterbliches oder göttliches Wesen hatte sich zuvor in diese Sphäre gewagt. Hier unten trennte sich Sein vom Nichtsein und nur die Elementarherren herrschen hier. Doch in ihrer langen Wacht waren sie unaufmerksam geworden und achteten nicht auf den Eindringling. Mada indes hatte aufmerksam ihrer Mutter zugehört und wusste, wie man den Kristall zerstören konnte⁷.

Kaum war der Kristall zersprungen, bahnte sich die Kraft ihren Weg hinaus in die Sphären. In tausend leuchtenden Adern wand sie sich durch die Welt. Die Götter gerieten in Aufruhr und schrien Verrat. Der Elementarherr der Kraft ergriff Mada⁸ und brachte sie vor PRAios, den Götterfürsten. PRAios war sehr zornig über Madas unbedachte Tat, denn

er kannte die finsternen Neigungen in den Herzen der Sterblichen. So verurteilte er sie zu einem ewigen Leben am Firmament und übergab sie PHEX⁹, damit er sie dort bringe. Der Fuchs unter den Göttern band sie mit leuchtenden, silbernen Fesseln. Als die sterblichen Freunde Madas sahen, wie sie leuchtend am Himmel stand, wurden sie halb wahnsinnig vor Zorn¹⁰. In Raserei verfallen, liefen sie umher, alles zu zerstören und zu töten, was sich ihnen in den Weg stellte. Mada war sehr bekümmert, als sie dies von oben her sah. Sie sprach zu Phex: "Lockere meine Fesseln etwas, damit meine sterblichen Freunde nicht so außer sich geraten." Der Fuchs gab ihr sein Einverständnis und nahm ihr schrittweise die Fesseln ab¹¹. Mit jeder Fessel ließ auch der Lichtschein nach. Kaum war sie frei, sprang sie wieder hinunter nach Deren, um ihre Freunde zu trösten. Doch Phex holte sie noch vor Morgengrauen zurück und erneuerte ihre silbernen Fesseln. Und so geschieht es seither Mond für Mond¹². Wenn das Madamal leuchtend am Himmel steht, verwandeln sich ihre Freunde und verbreiten Schrecken und Tod. Zwar schuf der Götterfürst den Roten Drachenschlund¹³, damit die Menschen ein Mittel hatten, den Verwandelten die Gabe Madas wieder zu nehmen, doch es blieben Geschöpfe übrig, die sich beherrschen lernten und Madas Gabe pflegten und weitergaben¹⁴.

Ralf Renz, Anton Weste

¹ Allgemeine Anmerkung: Der Sagentext aus den Trollzacker Manuskripten weicht erheblich von der Urschrift der Madasage aus den Annalen des Götteralters ab. Insbesondere wird Mada hier kaum als Sünderin und Frevlerin am Mysterium von Kha dargestellt, sondern, wie die Überschrift schon zeigt, als Verursacherin der verwerflichen Lykanthropie geradezu verherrlicht.

² Diese Geschöpfe bezeichnen sich in der Urschrift als die Menschen jener Tage, während in dieser Version eindeutig auch Tiere gemeint sind und der schaffende Mensch nur einer unter Vielen ist.

³ Obwohl Mada als Tochter Hesinde und eines Menschen gilt, wird sie hier direkt als junge Göttin bezeichnet, was auf einen Madaanhänger als Autor hindeutet.

⁴ Der Autor vertritt hier die Meinung von Noleander Kupfersteins Objektivitätstheorie, nach der sich das göttliche Karma nicht von der Magie der Sterblichen differiert. Es sei hier noch einmal bekräftigt, dass die Kräfte der Götter die von LOS geschenkten Mächte des Waltens der Welt sind und in keinen Zusammenhang mit der Zauberkraft stehen.

⁵ Elementarherr und Kristall der Kraft sind nicht Elemente der Urfassung, sondern wurden erst zum Ende der Rohalszeit populär.

⁶ In diesem und den folgenden Absatz wirkt Madas Handeln profan, so als wäre sie nur eine Sterbliche. Dies mag darauf hindeuten, dass sich Mada zu diesem Zeitpunkt schon von ihren göttlichen Kräften getrennt hatte, da sie sich den Sterblichen verbunden fühlt - dieser Zustand wird in der Urschrift als das Dahinwelken Madas bezeichnet.

⁷ Weder hier noch in der Urschrift wird näher beschrieben, wie es Mada gelingen konnte, die Wächter, das vielleicht mächtigste Bollwerk der Sphären, zu umgehen und den Kristall zu zerstören (dass die Elementarherren unaufmerksam waren, ist wegen der Dämonenbedrohung schlicht unmöglich). Einige Freidenker behaupten, dieser dunkle Punkt der Sagenüberlieferung ist entstanden, weil es eine weit gespannte Verflechtung anderer Götter in diesen Frevel gab, die ihre wie auch immer geartete Beteiligung an der Tat nicht an die Sterblichen überliefern wollten. Mag diese Interpretation zu weit gehen, so bleibt doch weiterhin die Frage, wie der Halbgöttin die Zerstörung des siebten Kristalls gelingen konnte.

⁸ Die Urschrift berichtet vom Hohen Drachen Branibor mit den eisernen Flügeln, dem Hüter der Gerechtigkeit, der Mada nach Alveran trug.

⁹ Phex wurde Madas Hüter, da Praios seiner Schwester Hesinde hier nicht traute. Mit seinem nächtlichen Bruder hat er in dieser Version der Sage jedoch auch keine gute Wahl getroffen.

¹⁰ Dies weist nicht nur auf die Werwesen, sondern auch auf die Zauberkundigen hin, die oft als unberechenbar und schwankend gelten.

¹¹ Der Codex Dimensionis berichtet hier sehr plausibel von einem Handel zwischen Phex und Mada, der nicht näher erläutert wird, jedoch sicherlich mit der neuen magischen Kraft im Zusammenhang steht. An anderen Stellen (Silaser Symposium, Praiosspiegel) heißt es, der Namenlose hätte Madas Fesseln gelockert.

¹² Die Sage steht hier in Antithese zur gängigen Meinung, Mada sei bei Vollmond, der Zeit vieler magischer Handlungen, am freiesten, während sie bei Neumond nahe bei Praios steht und die Magie schwach ist.

¹³ Einigen Sagen aus dem Nordmärkischen zufolge weihte Praios das Blut eines von den Unsterblichen vernichteten Drachen, damit es zum Heilmittel wurde. Wo in Aventurien das Blut des Drachens hingespritzt war, wuchs der Rote Drachenschlund.

¹⁴ Der Fluch der Lykanthropie als positiv aufzufassende Gabe; vergleiche auch die schizophrene Sichtweise der Nivesen, die Madas Frevel als größte Katastrophe ihrer Geschichte ansehen, dagegen die Lykanthropie für das heilige Wolfserbe im Menschen halten.

Aventurischer Bote, Prais 1029 BF

Aufbruch im Perlenmeer?

GARETH. Kaum lichtet sich der Rauch des Krieges, verziehen sich die Wolken, um den Sonnenglanz auf unsere erhabene Kaiserin freizugeben, dringt sorgenvolle Kunde aus dem Osten an unser Ohr. Ein Protokoll der Hafenermeisterei verzeichnet, dass in den letzten Wochen eine große Anzahl schwer beladener Lastschiffe vor dem Golf von Pericum kreuzte – unter der verräterischen Flagge des Dämonenbündlers Helme Haf-fax. Vier tief im Wasser liegende Koggen und zwei dreimastige Holken bornischer Herstellung wurden gesichtet, begleitet von drei wendigen Karavellen und einer Piratengaleere. Sie kamen offenbar von Jergan auf Maraskan und setzten Kurs auf die tobrisch-Beilunker Küste. Unklar ist noch, ob ihr Ziel Beilunk oder Rulat hieß.

Unsere Reporterin vor Ort konnte in Erfahrung bringen, dass Seeleute schon seit Anfang des Rahjamondes Schiffe unter der Flagge Maraskans vor der tobrischen Küste erblickt hatten – darunter auch die unheilige Dämonenarche *Boransdorn*. Diese war ihren Angaben zufolge bis an die Dämonenhörner mit Söldnern und Geschützen bewaffnet. Eine Bestätigung dieser Angaben konnte bisher nicht vorgenommen werden. Mögen die Götter unsere junge Kaiserin und unser geliebtes Reich vor den Dämonenbündlern beschützen!

cg

Kosch-Kurier, Efferd 1029 BF

Erdbeben im Amboss

Anfang Efferd erschütterte ein Erdbeben das Ambossgebirge. Die Erdstöße waren nördlich noch bis nach Bragahn am Großen Fluss und südlich bis nach Jennbach in Almada zu spüren.

Das Beben versetzte menschliche wie zwer-gische Bewohner der Gegend in Angst und Schrecken, ließ zahlreiche Bauwerke ganz oder teilweise einstürzen, Erdspalten entste-

hen und Gerölllawinen herabstürzen. In der Nähe der kleinen Stadt Eisenhütt am Roterzpass riss durch die Macht der Erderschütterungen sogar die Straße auf, es blieb eine klaffende Schlucht zurück. Waldwacher Ambosszwerge haben bereits mit dem Bau einer Brücke begonnen, doch bis zu deren Fertigstellung kann der Roterzpass nur durch Umwege über Bergpfade passiert werden. Angesichts dieser Zerstörungen muss es geradezu verwundern, dass es zwar etliche Verletzte gab und angeblich sogar Kühe von der Erde verschlungen wurden, aber offenbar weder Menschen noch Zwerge ums Leben kamen. Fürst Blasius persönlich hat bereits Fürstliche Bergschützen als tatkräftige Hilfe in den Amboss entsandt, die den Bewohnern beim Wiederaufbau ihrer Behausungen zur Hand zu gehen sollen.

Währenddessen machen unter den Ambosszwer-gen Gerüchte die Runde, das Beben sei als Zeichen Angroschs zu deuten. Dabei wird das Ereignis von einigen in Zusammenhang mit einer Pilgerprozession gebracht, die Anfang des Efferd-Mondes die Bergfreiheit Tosch Mur bis zum Heiligtum Malmarzm durchreiste und angeblich ein bedeutsames Artefakt der Angrosch-Kirche bei sich getragen haben soll.

Katharina Pietsch

*(mit Dank an Daniel Jödemann
und Martin Lorber)*

Aventurischer Bote

Zwist in der

Markgrafschaft Pericum?

GARETH. Während Markgraf Rondrigan Paligan der Bitte einiger Neu-Pericum (ehemals süddarpatischer) Adliger nachkommt und mit Kriegsvolk und verschiedenen Gesandten um die südlichen Trollzacken für geordnete Verhältnisse sorgt, regt sich der Unmut im jüngeren Teil der Mark. So scheint die Entscheidung der Kaiserin Rohaja, die süddarpatischen Baronien mit der Edelgrafschaft Pericum zu einer Markgrafschaft zu vereinen (siehe AB 117), auf eini-

ge Kritik zu stoßen. Wie man gerücheweise vernehmen kann, findet der Erlass Rohajas bei einigen Adligen jenseits – aber wohl auch diesseits – des Darpats mehr oder weniger entschlossene Ablehnung.

Gründe dafür scheinen nicht nur die kulturellen Unterschiede zwischen beiden Landstrichen zu sein. Vor allem wird auf dem ehemals Trollzacker Darpatufer häufig geäußert, dass sich die 'Alt-Perricum' angeblich fast wie Besatzer aufführten und die bisherigen Darpaten eher dulden denn als ihresgleichen betrachten würden. Es sollen gar schon verschiedene Schmähchriften gegen den alten Perricum Adel und gar Seine Erlaucht Rondrigan Paligan selbst kursieren, wie auch Petitionen an den Hof der Kaiserin in Vorbereitung sein. Der Inhalt all dieser Schreiben scheint weitgehend der gleiche: die Forderung, die darpatischen Gebiete wieder aus der neu geschaffenen Markgrafschaft herauszulösen.

Wallbrord zu Vellberg, der neubestallte Herr der (einst darpatischen) Baronie, brachte die Stimmung wie folgt zum Ausdruck: "Wie kann man ernsthaft erwarten, dass beide Landesteile zu einer Einheit verschmelzen, wenn die eine Seite der anderen ihren Willen aufzuzwingen versucht? Das ist erbärmlicher als in einer novadischen Zwangsehe! Wie kann man erwarten, dass wir nach so viel Durcheinander jubilieren, weil wir nun unsere Blicke gen Süden auf das angeblich so strahlende Pericum zu richten haben? Von den hier vorbeikommenden Gesandten des Markgrafen hören wir nun, dass man in Pericum alles besser macht. Unseren Rat benötigt man anscheinend nicht. Es bleibt abzuwarten, ob der junge Markgraf nun auch innerhalb der Mark halten kann, was er versprochen hat: Frieden zu schaffen." Bisher jedoch zeigen sich die Spannungen zwischen den verschiedenen Gruppen nur unterschwellig und vor allem auf der Ebene des Hochadels. Gerade das Volk scheint zufriedener, endlich zu wissen, wessen Scholle gerade gepflügt wird.

Marcus Friedrich / Stefan Trautmann