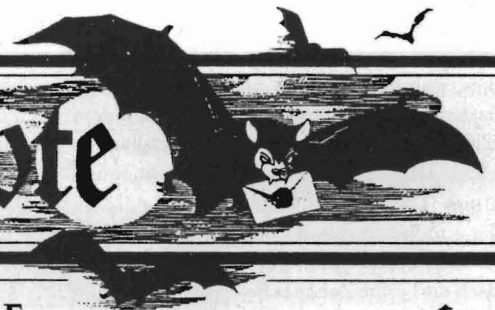


# Aventurischer Bote



DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE

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:*

*Beim verdienten Siegesfest in Misamund, da tut er wahr und treu das Neue kund.*

*Beim Abt, der wohl auch fürstlich war gewollt, berichtet er von Melwyns Sternengold.*

*Und selbst bei der Wahl im Bornenland, hält man den neuen Boten in der Hand.*

Einzelpreis  
2,50 EUR  
Ausgabe

125

August/September 2007

Aventurischer Bote, Heesinde 1029 BF

— Rondra, Kor und Ucuri sind uns hold! —

## Misamund vom Joch der Feinde befreit

**Heerfahrt von Kaiserin und Herzog befreit die tobriische Grafschaft Misamund – Die Belagerer von Ilsur fliehen – Xeraans Herrschaft zerschmettert**

»21. Travia anno 1029: [...] Wenn ich von der Burg auf die Stadt herabblicke, sehe ich wieder Leben: Bauern bringen Holz, Korn und Vieh zum Markt. Die Waffentreuen<sup>1</sup> aus Gareth und den Drachensteinen bauen eine neue Brücke, scherzen und spielen Lieder. Die Wimpel vieler Schiffe wehen im Hafenwind. Störche machen auf ihrem Weg in wärmere Lande des Südens Rast. Jeder bestaunt den Heiligen Garten der Göttin, wo auch Herzog und Kaiserin gemeinsam gebetet haben und zum Dank für den erfolgreichen Kriegszug Opfer brachten. Xeraan ist tot, und seine Schergen sind in die Löcher zurückgekrochen, aus denen sie gekommen waren. Erstmals seit Jahren kann ich bis zum Horizont und seinen Wäldern, Wiesen und Bergen laufen, die mir immer unerreichbar waren. Ilsur ist nach acht Jahren der Belagerung endlich frei.«

—Nana Treublatt, Schreiberin auf Burg Klippenstein zu Ilsur

macht wandte sich im östlichen Tobrien gegen Dämonenmacht. Die jüngst gekrönte Kaiserin des Mittelreichs und der Herzog von Tobrien versammelten nahebei in Weißtobrien Kämp-

fer. Als sich die Anzeichen verdichteten, dass Xeraan bald unterliegen würde, ließen sie zum Heereszug in das von Xeraans Vasallen gehaltene Misamund blasen. Die Schwäche des schwarzen Herrschers sollte dem Mittelreich zum Nutzen gereichen.

Zur Heerschau der Mittelreicher auf den Val-lusanischen Weiden entboten der Herzog und Kaiserin Rohaja Mitte Efferd vielen hundert Kämpfern den Kriegsgruß. Die meisten Streiter waren Waffentreue des feudalen Aufge-



### In dieser Ausgabe

Grafschaft Misamund befreit!	Seiten 1–5
Das Bornland wählt!	Seite 6
Bornischer Handel in Krise	Seite 8
Salamander	Seite 11
Machtkämpfe im Svelltland	Seite 12
Sieg in der Rabenmark	Seite 27
Neuer Anconiterabt in Albenhus	Seite 28
Editorial	Seiten 30–31

**Heerfahrt in Xeraans Reich**  
Seit Ende 1028 BF musste sich der Heptarch Xeraan an der Piratenküste der Invasion des maraskanischen Herrschers Helme Haffax erwehren. Dämonen-

<sup>1</sup> Im ständischen Mittelaventurien Freie und Adlige, die zeitlich begrenzten Heeresdienst leisten.

bots, während Soldaten nur noch eine Minderheit bildeten. Es zeigte sich, dass mit dem Jahr des Feuers die Zeit der großen stehenden Heere vergangen ist. Garetier, Perricumer und einige Töchter und Söhne der verbündeten Stadt Vallusa standen auf den Weiden, doch die größte Zahl der Bewaffneten stammte aus Tobrien selbst, das nur gering von den Katastrophen und Kämpfen der Jahre 1027/28 BF betroffen gewesen ist. Nun sollte daraus neue Stärke erwachsen.

An Herzog Bernfried von Ehrensteins Augen und Stimme war zu merken, wie sehr er sich und sein Haus dem Kampf um Tobrien verpflichtet sah. Wie ein Chronist vermerkte, begleitete selbst sein neunjähriger Sohn

und Erbe Jarlak den Zug, um seine erste Heerfahrt zu erleben und vom Vater die erste scharfe Klinge zu erhalten – eine Waffe, die aus der Schmiede des legendären Sildroyan<sup>2</sup> stammen soll.

Im Nieselregen wurden letzte Geräte und Vorräte vom Tross verladen. Das Blutopfer eines Stieres und zweier erlegter Wölfe sollten Rondra, die Herrin der Kämpfe, und Firun, den Schutzpatron Tobriens, gnädig und gewogen stimmen. Die Banner der Feldzeichen hingen schlaff und nass herab, als das Heer auf der alten Straße von Vallusa nach Eslamsbrück südwärts aufbrach. Die Stimmung hob sich, als eine erste Turmburg in Xeraans Reich von seinen Wächtern verlassen vorgefunden wurde. Später machte die Vorhut in einem Dorf ein Dutzend Söldner des Feindes nieder und nahm weitere gefangen.

## Die Belagerung von Wolfenstein

Die erste große Festung an der Piratenküste war Wolfenstein, ein steinerner Riese abseits der Handelsstraße, der den Tobriern bereits bei einem Vorstoß zum Meer im Frühling 1025 BF getrotzt hatte. Das Heer nahm Lager beim Dorf Wolfen, wo man begann, eine Garnison einzurichten. 700 Streiter unter Führung des langjährigen tobrischen Marschalls Frankwart Gerdenwald begannen am 24. Efferd die Belagerung der Feste, während der größere Teil des Heeres weiter nach Osten zog.

In die Burg hatten sich einige örtliche Amtsträger des xeraanischen Reiches zurückgezogen. Geweihte spürten eine unheilige Präsenz im Bollwerk, deren starke Mauern kaum bezwingbar waren. Die Bauern sprachen von einem "Tempel" in der Festung, aus dem "die Augen der Niederhöhlen starren". Das felsige Gelände und schmale Wege machten einen Einsatz schweren Belagerungsgeräts unmöglich.

<sup>2</sup> legendärer Schmied und Herrscher Tobriens aus bosparanischer Zeit

Laut bellte Gerdenwald Befehle zu den Waffentreuen, die Sappen<sup>3</sup> und Feldwerk anlegten. Immer wieder schossen die bockenden Onager<sup>4</sup>. Doch die Verteidiger konnten jeden

Stammburg. Sie war bei Waffengängen verletzt worden und wurde auf der weiteren Reise vom Wundfieber geschwächt, das ihr Tag für Tag mehr Kraft nahm.

## Der Heerzug (wie er von den Vallusanischen Weiden aufbrach)

**Befehlshaber:** Kaiserin Rohaja von Gareth (Kaiserliche und Königlich Garetische), Herzog Bernfried von Ehrenstein (Herzoglich Tobrische), Marschall Frankwart Gerdenwald, Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg (Perricumer), Mythram Leuensschlag (Rondrianer)

**Waffentreue** (meist Leichtes Fußvolk und Schützen, einige Leichte Reiter und Ritter): 100 aus Gareth und anderen kaiserlichen Gütern, 200 Garetier, 100 Perricumer, 700 Tobrier (u.a. aus dem Regiment 'Yslistein' und dem Misamunder Schützen-Regiment 'Mikail von Bjaldorn'), 50 Vallusaner, 50 Freiwillige aus dem Bornland

**Soldaten** (insbesondere Leichtes und Schweres Fußvolk, Schwere Reiterei): 300 Kaiserliche (aus den Regimentern 'Löwengarde' und 'Ferdoker Lanzerinnen'), 250 Herzoglich Tobrische (u.a. aus dem Regiment 'Wolfengarde')

**Söldner** (Schweres Fußvolk und Schützen): 150 Almadaner und Garetier (u.a. 'Almadaner Hakenspieße'), 100 Söldner vom 'Sturmbanner'

**Kirchliche und andere:** 30 Rondrianer (u.a. Ardariten und Yppolitaner), je ein Dutzend Sonnenlegionäre, Hammerschwingerinnen, Draconiter, weitere 30 Priester, 30 Arkane

**Tross:** um 1.300 Angehörige, Köche, Handwerker, Marketender, Lustknaben, Feldschere

**Gesamt:** um 3.400, davon 2.100 Kämpfende

Angriff aus der Deckung ihrer Zinnen abwehren. Sie verfügten über Zauberei und vermochten niederhöllische Mächte anzurufen, die ihnen zu Diensten waren. Die tobrischen Streiter flüsternten, der Namenlose selbst würde in der Festung hocken. Nach zwei Wochen ging der Lutas in den Zelten der Weißtobrier um – gesandt von Siechendaimonen des Feindes? Es würde eine lange Belagerung werden.

## Sturm auf Burg Misamôr

Am 27. Efferd kreiste das Heer Burg Misamôr ein. Einst war diese Befestigung gräfliche Residenz Misamunds, heute Sitz eines 'Barons', der sich sein Amt von Xeraan gekauft hat. Über die Heide hallten Hammerschläge von der Bereitmachung der Katapulte. Die Belagerten lehnten ein Angebot Kaiserin Rohajas ab, die ihnen zur Kapitulation versprach, Alten und Kindern freien Abzug zu gewähren und jedem, der seine Seele nicht den Niederhöhlen verkauft habe, das Leben zu belassen. Die Misamôrler töteten den Herold der Herrscherin und sandten seinen Schädel zurück.

"Schickt sie in die Niederhöhlen!", sprach da die Kaiserin.

Schwere Rotzen<sup>5</sup> und Onager ließen Stein und Feuer auf die Burg herabregnen, sprengten Mauern und verbrannten Schanzverkleidungen. Am 29. Efferd bezwangen Widder<sup>6</sup> das Tor, Sturmleitern die Wälle. Herzog Bernfried stürmte selbst mit der *Wolfengarde* in die Festung, seine Klängen *Wolfsfang* und *Wolfszahn* nahmen Blut und Leben von Feinden. Unter dem Jubel des Heeres hisste er den doppelköpfigen Wolf, das Banner Tobriens, auf Misamôr. Wendrewka von Korswandt, die alte, schon grauhaarige Gräfin von Misamund, betrat nach fast zehn Jahren erstmals wieder ihre

<sup>3</sup> unterirdische Gänge und Gräben zur Unterminierung der Mauern einer Befestigung

<sup>4</sup> Katapulte

<sup>5</sup> Torsionsgeschütze

<sup>6</sup> eine Form von Rammböcken

Das Gericht der Kaiserin verurteilte noch am selben Tage gefangene Wortführer aufgrund von Bündelei mit dem götterlosen Feinde sowie Verrat an Schutzbefohlenen und an Rondras Tugenden zum Tode durch den Strang. Jedem gestattete die Herrscherin sieben Sätze, sich zu rechtfertigen. Tod durch das Feuer verhängten die beiden höchsten Praios-Geweihten, die Illuminati Luceo

de Ghuné und Arrius von Wulfen, an aufgefundenen Dämonenanbetern und -buhlen. Wer sich an weltlichem wie kirchlichem Gesetz zugleich vergangen hatte, dessen Leib erfuhr beiderlei Strafe.

Am 1. Travia, dem heiligen Tag der Heimkehr, rastete das Heer. In den folgenden Tagen zog es weiter über oft schlechte Wald- und Moorwege durch die Lehenslande Gräflisch Misamündel, Grünauen, Kaiserlich Schallingspfort und schließlich gen Alst. Es gab keine geeinte Streitmacht Xeraans, die sich den Mittelreichern entgegenstellte. Nur wenige örtliche Vasallen und deren Schergen lieferten sich Scharmützel. Die meisten ergaben sich, flohen vor den Eroberern oder versuchten, ihre Gesinnung mit neuem Waffenrock zu verbergen. Die Dörfler huldigten mal zaghaft, mal überschwänglich den Befreiern, nachdem ihre früheren, ausbeuterischen Herren plötzlich fort waren. Manche Rotte des Feindes zog sich in abgelegene Siedlungen in den Niedermooren zurück. Das vom Lande aus schwer zugängliche Port Syrdalok blieb abseits des Heerzugs.

## Das Schicksal von Alstfurt

Am 8. Travia erreichte ein glühender Irrwisch das Heer und überbrachte Kunde von der 'Baronin' von Alst, einer berüchtigten Dienerin des Gierigen Feilscher und Auspresserin ihrer Untertanen. Sie bot an, die Baronie und die Stadt Alstfurt kampfflos aufzugeben, wenn ihr dafür freier Abzug mitsamt ihrer Schätze gewährt würde. Die Kaiserin lehnte ab und ließ verbreiten, dass derjenige 200 Dukaten erhalten solle, der die Tyrannin tot oder lebendig vor sie bringt. Unter den Finsterlingen in Alstfurt ging Angst um, als man erfuhr, dass die Kaiserin keine Gnade walten lassen wird. Schergen der 'Baronin' erschlugen nachts ihre Herrin, rafften die Schätze an sich und flohen – nicht ohne im Morgenrauen noch Alstfurt in Brand zu stecken.



Als das Heer bald darauf die Stadt erreichte, stand diese lichterloh in Flammen. Während Löschketten gebildet wurden, riefen zwei Efferd-Geweihte die Umstehenden zum Beten auf. Die Priester priesen die Namen der Winde und baten den Herrn der Wasser um seine Gunst. Wolken ballten sich daraufhin dunkel zusammen, und ein mächtiger Regen setzte ein. Die Feuer wurden gelöscht. Die Stadt war gerettet.

Das Heer rastete und fouragierte bei Alstfurt, dessen Bewohner ihre Befreiung feierten. Nach einigen brutalen Plünderungen von Höfen und Häusern durch gartische Waffentreue verbot Rohaja jede freie Erbeutung von Gütern, Speisen und Vieh beim Tod durch den Strick. Einige Exempel verbesserten die Disziplin; man begnügte sich fortan mit der kargen zugeteilten Kost.

## Gen Ilsur

Am Dogul zog der Kriegshaufen weiter gen Ilsur und hinterließ Garnisonen an den Befestigungen und Übergängen am Fluss. Späher hatten gemeldet, dass jenseits des Dogul Regimenter von Haffax ziehen und plündern. Burgtrutz Milastein war schnell genommen, musste sich aber wenige Tage später eines Angriffs unbekannter Dämonenbeschwörer erwehren. Die hier wachenden Söldner des Sturmbanners bewiesen ihren Mut und ihre Erfahrung mit dämonischen Gegnern. Sie ließen sich auch von ausgesandten Kuttendämonen mit Schwert und Peitsche und stinkenden Pockenfratzen nicht in die Flucht schlagen, sondern hielten die Mauern.

Weiter östlich nahmen die Rondrianer vom Orden der Hohen Wacht und den Ardariten einen Tempel des Borbarad im Handstreich, töteten die verblendeten Priester und zerstörten die blasphemischen Altäre, Statuen und Bildnisse. Vor der Invasion der Verdammten war dieses Gebäude der 'Wehrtempel Unserer Herrin Rondra zur Wacht am Dogul'. Und eben

dieser erstand erneut, als die Geweihten der Göttlichen Leuin unter Leitung ihres Heermeister Mythram Leuensschlag das Haus weihten und der Göttin nicht weniger als 117 erbeutete Waffen darbrachten. Kurz bevor das Heer Ilsur mit den Heilenden Quellen und den gesegneten Priestern der Peraine erreichen konnte, berief Herr Boron Gräfin Wendrewka von Korswandt zu sich. Sie erlag ihrem Wundfieber.

Ilsur empfing Kaiserin und Herzog an der Spitze ihrer Streiter am sonnigen 14. Travia.



Die Belagerer waren geflohen, nachdem ihr Herr Xeraan beim Kampf um die Heiligen Quellen der Stadt gefallen war. Die Würdenträger reichten den Heerführern die Hand als Gastgeber, Dankende und Bündnispartner: Tharleon von Donnerbach, der vernarbte Stadtkommandant, und Diener des Lebens Leatmon Phraisop, der Ilsur auf Weisung der Göttin zum neuen Hauptsitz der Peraine-Kirche erkoren hat. Im Hafen lag bereits ein gutes Dutzend der Süd- und Perlenmeerflotte vor Reede, die die Kaiserin schon im Praisomond zur Unterstützung der Stadt ausgesandt hatte. Der Feldzug war erfolgreich, Misamund und Ilsur sind frei. Großzügige Opferungen an die

## Grafschaft Misamund

Das nordöstliche Tobrien zwischen den Flüssen Misa und Dogul ist mäßig besiedelt, besitzt wenig ertragreichen Boden und wird von vielen Wäldern, Niedermooren und unwegsamem Hüggelland bedeckt. Vor allem die sumpfigen Gebiete nahe der Küste machen 'den Mund', wie die Einheimischen sagen, zu einem "Land, in dem man stecken bleibt". Während der Herrschaft der Schwarzen Horden hat sich mancherorts Dämonenbetung entwickelt. In den Mooren und Küstensümpfen hausen bisweilen fremdartige und unheilige Kreaturen wie Irrlichter, Gal'kzuulim<sup>7</sup> und Hummerier<sup>8</sup>. Das flache Küstenland ist Sturmfluten ungeschützt ausgesetzt, so dass

das Meer manchmal tief in das Marschland vordringt. Fischerdörfer liegen auf Warften oder sind als Pfahldörfer erbaut.

Die bedeutendsten Siedlungen sind die Stadt Alstfurt (700 Einwohner) sowie der Hafen Port Syrdalok (600 Einwohner, darunter einige Gal'kzuulim). Herzog Bernfried nahm Merishja von Korswandt als Gräfin von Misamund den Lehenseid ab, nachdem ihre Mutter und Vorgängerin Wendrewka verschieden war. Baronie und Stadt Ilsur (1.000 Einwohner) gehören bereits zur Grafschaft Mendena und werden im Süden und Westen vom Dogul begrenzt, im Osten vom Halkenmoor und Perlenmeer.

Götter und eine rauschhafte Siegesfeier, die wohl alles Gegorene und Geschlachtete der Stadt aufbrauchte, gingen nahtlos ineinander über.

## Der Winter naht

Herzog Bernfried sagte der Stadt Hilfe beim Bau von Palisaden zu, bestimmte Vögte und besetzte die Befestigungen am Dogul mit Sol-

<sup>7</sup> Abscheulich deformierte Menschenähnliche, die unter Einfluss Charyptoroths entstanden sein sollen.

<sup>8</sup> Menschenähnliche Hummerwesen.

daten und Söldnern. Die Nebel des Herbstes wurden dichter, die Luft kälter. Immer wieder kam die Angst vor einem Vorstoß Haffax' Richtung Norden auf, doch nie verstärkten sich Anzeichen für einen Angriff des Fürst-Komturs, der bald alles Land südlich des Flusses fest in der Hand hatte.

Mit dem Heereslob, bei dem man auch der eigenen Gefallenen des Feldzugs gedachte (fünf Dutzend, darunter sechs von Stand), wurden die Waffentreuen entlassen und konnten noch vor dem ersten Schnee mit mal mehr, mal weniger Beute (und manch einem angehefteten Orden für herausragende Taten) ihren langen Weg in die Heimat antreten. In der Zeit des nahenden Winters verließ auch Kaiserin Rohaja mit Hof und Garde Ilsur. Die Schiffe der Flotte sollten sie nach Perricum bringen, denn das gebeutelte Misamund konnte und sollte nicht den Aufwand der kaiserlichen Hofhaltung und Unterhaltung so vieler Bewaffneter im Winter tragen. Mit in die Ferne ging der Herzogssohn Jarlak, den Bernfried der Kaiserin als Pagen und künftigen Knappen angetragen und anvertraut hatte.

Die wichtigsten Wege, Siedlungen und Befestigungen sind im Nordosten Tobriens in der Hand des Herzogtums. Die Heerfahrt hat das Land Bernfrieds in seiner Größe fast verdoppelt. Die Ernte der Felder konnte größtenteils schon von den neuen Herren eingefahren werden. Es gibt jedoch noch immer manche marodierende Banden und seltsame Kreaturen der Moore, die im Spätherbst nur teils von den unregelmäßig patrouillierenden Ritterhaufen

vertrieben oder gefangengesetzt wurden. Festung Wolfenstein hält sich noch immer; die Belagerung wurde nach sechs Wochen aufgegeben. Spähposten und die Garnison in Wollen behalten den Hort des Feindes im Blick.

Die größte Aufgabe liegt aber vor den viel zu wenigen Prais-Geweihten, die entscheiden sollen, wer im Misamund nur unter der Knute schlimme Taten beging und wer aus Überzeugung

schandhaft handelte oder Dämonen anbetete. Fast jeder scheint in der dunklen Zeit seine Seele befleckt zu haben – ob mit oder ohne Schuld. Wo sich exemplarisch Hass und Denunziation entladen haben, ist der Rest nur Schweigen.

Auch nachdem ein Dutzend unheiliger Götzenstätten niedergerissen wurden, sollen noch manche versteckte Tempel und Zirkel im Land existieren.

AW, mit Dank an  
Chris Gosse und Ulrich Kneiphof

## Morast, Fieber und geborstene Schwerter

Vom Leben im Heerzug. Ausschnitt aus den Erzählungen des Waffentreuen Bogdan und weiterer Teilnehmer des Heerzuges – getreulich aufgezeichnet durch Ihre Gnaden Aurelia von Finsterkamm, Dienerin der Herrin Hesinde.

Herrin Hesinde, ebenso wie die Schrift, dem Element Eis gewidmet, heiligst Du die Sprache, geboren aus dem Feuer des Geistes. So schreibe ich diese Zeilen in der einfachen Stimme desjenigen, der sie mir diktierte. Die Worte sollen nicht an Wahrhaftigkeit verlieren durch meine Übersetzung in das Idiom der Gelehrsamkeit. So sei getreulich dokumentiert, was mir berichtet wurde von jenen Tagen im Herbst des Jahres 1029 nach dem Fall des vieltürmigen Bosparan, als ein Heerzug der Mittelreicher in schwarze Lande stieß. [...] Beginnen will ich mit den Worten des Freien Bogdan aus Erschwerd, einem Dorf im nördlichen Tobrien, bekannt durch das dortige Zwölfgötterkloster. Bogdan ist ein Anhänger des grimmen Herrn Firun und bestellt nicht nur den Boden seines Gutes, sondern hat auch als Jagdpächter Erfahrung. Er berichtet, dass schon seine Ahnen den Junkern und Herzögen Waffengefolschaft leisteten. [...]



von der Heimat, aber auch von Gareth und dass die Stadt schwer gelitten hätte, aber ungebrochen sei. Warum? Weil sie sich dort die tobriischen Brüder und Schwestern als Vorbild nehmen. Als Vorbild der Stärke. Da waren mir meine geflickten Schuhe wieder egal und ich fiel ein in die Schlachtrufe meiner Mistreiter.«  
—Waffentreuer Bogdan

Und wenn mir der Yeho nicht noch einen Sack vor der Nase weggeschnappt hätte, wäre auch bare Münze mein gewesen. Die Lindenhild hat wieder so richtig Glück gehabt, jetzt wird sie über beide Ohren feixen bis an ihr Lebensende: Der Xeraanier, der sich ihr ergab, hat sich als Adliger aus der Familie Spogelsen zu erkennen gegeben. Da hat ihn die Lindenhild am Leben gelassen. Der Baron von Gabelweyhe hat ihr den Gefangenen abgekauft – für 400 Silber! Bestimmt hofft er, entweder von den Führern Xeraaniens oder der Familie Spogelsen ein fettes Lösegeld zu erhalten. Die Lindenhild hätte ja gar nicht die Möglichkeit, den blaublütigen Fang anständig auszuhalten, bis er anderen verkauft wird. Na, man muss nehmen, was man kriegen kann. Heute Abend erst mal in sauberem Stroh schlafen und mit dem Hilpert schön würfeln. Ich glaub' aber, der beschießt.«  
—Waffentreuer Bogdan

»20. Efferd 1029 BF: Nun Euer Gnaden, was soll ich sagen? Mein Bannerherr, der ehrenwerte Ritter Wulfhelm von Schnakensee, führte unsere Lanze<sup>1</sup> an, die Ende des Efferdmonds die Vallusanischen Weiden erreichte. Mit Hilpert und Lindenhild war ich guten Mutes, da wir schon oft in Fehde und Krieg gezogen sind. Doch dem jungen Yehodan, der für seinen siechen Vater den Waffendienst leistete, steht die Unsicherheit ins bleiche Gesicht geschrieben. Als wir für die Heerschau unseren Platz zwischen den Rumpenfelsenern und dem lächerlich kleinen Aufgebot der Kevünsbrücker einnahmen, gab es Rängeleien mit ein paar anderen Waffentreuen. Da ist dem Yeho das Herz schon in die Hose gerutscht. Was soll erst werden, wenn wir auf Dämonenwölfe und Wandelhumer treffen? [...] Es war ein sehr schöner Tag, so wie ich mich erinnere. Früher gab es bei Heerschauen viel mehr geordnete Reihen von Soldaten, heute waren's überall die bunten Haufen der Waffentreuen, wohin man auch sah. Der Herzog hat zu uns gesprochen. Er saß auf seinem Streitross und war angetan in eine prächtige Rüstung aus Kette und Platte. Fest und entschlossen war seine Stimme, als er zu uns über die alte Heimat sprach. Dass wir unser Bestes geben sollten und dass die Brüder und Schwestern in den besetzten Gebieten auf uns bauen würden. Doch wie sollen wir das anstellen, dachte ich bei mir? Meine Schuhe waren mit Stroh gestopft. Mein Schwert war ob der vielen Kämpfe stumpf und meine Rüstung zu oft geflickt. Außerdem knurrte mir schon seit Tagen der Magen. Dann kam sie – ich meine unsere gnädige Frau Kaiserin! Sie sprach auch

»2. Travia 1029 BF: Als wir zuerst den Boden des Feindes betreten, dachte ich bei mir: Pass bloß auf! Bald schon stehen dir Tausende der finstersten Kreaturen gegenüber. Doch nichts! Gar nichts! Burg Misamör in der Grafschaft Misamund fiel schon nach drei Tagen Belagerung. Keine großen Worte haben wir mit den Dämonenknechten und ihren Schergen gemacht. Geheult und bepisst haben sie sich! Keine Dämonen und Kalten Alriks (Anm. der Schreiberin: gemeint sind Untote) erhoben sich, um uns aufzuhalten! Gräflisch Misamündel, Grünauen und Kaiserlich Schallingspfort wurden ohne große Gegenwehr genommen! Wir sind unbezwingbar! [...] Bei einer Erkundung durch die Dörfer am Rande der Moore traf unser Aufgebot abseits des Haupttheeres plötzlich auf eine Rotte des Feindes, vielleicht 50 Söldner und Gardisten Xeraaniens, die sich gerade mit Sack und Pack aus dem Staub machen wollten. Die Söldner formierten sich schon, während wir noch aufgeregert herumkrakeelten. Unsere Obristin ließ zu Reih und Glied blasen, doch ein paar Junker und Barone scherte das nicht. Sie wollten Ruhm und Beute sammeln, brachen aus unserer Kampflinie und stürmten mit ihrem Gefolge auf die Feinde los. Na, da wollte unser Ritter Wulfhelm natürlich nicht zurückstehen und peitschte uns zum Angriff. Hinein liefen wir in das Hauen und Stechen, während hinter uns noch die Obristin fluchte wie ein Gossengoblin. [...] Hab nicht einmal einen Schwertstreich getan, aber schon Beute gemacht. Bei uns waren die meisten Söldner geflohen und haben ihr Hab und Gut zurückgelassen. Die, die es nicht geschafft haben, wurden meist niedergemacht. Tja, nu' gehören mir ein Esel, Proviant, vier Krüge Wein, ein paar kostbare Glasbecher und ein teures Pferdegeschir.

»5. Travia 1029 BF: Konnte gestern eigenhändig bei einem kleinen Gefecht so einen Maraskaner – glaub' ich – fertig machen. Laufen konnte er mit seiner Beinwunde am Ende nicht mehr, und er wirkte auch nicht so, als ob er Geld einbringt. Also habe ich ihn durchbohrt und der Gnade des Herrn Boron anempfohlen. Ist, glaube ich, der Sechste, den ich in meinen fünfzehn Jahren als Waffentreuer in Fehden, gegen Goblins und gegen die Dämonenkriecher getötet habe. Tja, wie sich die Zeiten ändern. Vor zehn Götterläufen sind wir vor denen weggerannt. Heute rennen die. Schallingspfort, wo wir lagern, ist ein Drecksloch. Sumpfig, feucht und viel Ungeziefier. Überall jucken mich die Flöhe. Hab' Hilpert ganze zwei Dutzend Wanzen aus der Kleidung geholt. Essen wird auch mieser. Ritter Wulfhelm sagt, dass wir uns nicht so anstellen sollen. Der hat gut reden. Der schläft in einem schönen Hof. Wahrscheinlich bei einer ebenso schönen Bauerstochter. Na ja, Hauptsache es regnet nicht!«  
—Waffentreuer Bogdan,

»6. Travia 1029 BF: Seit Stunden nur Regen. Die Lieder sind leiser geworden und erklingen seltener. Der Vormarsch auf Ilstur hält an, aber oft sind wir nur so lahm wie Schnattermoorschnecken. Der Dumpfschädel geht um und macht Hilpert ganz blöde im Bregen. Kann sein Geschwätz nicht mehr ertragen. Ein paar im benachbarten Banner kacken sich die Seele aus dem Leib und verenden jämmerlich am flinken Difar. Dann doch lieber von Dämonen gefressen werden. Das Schlimmste ist aber: Mein Schwert ist zerbrochen und ich werde zwei Wochen nicht sitzen können. Bin immer vorsichtig, habe meine blanke Waffe

<sup>1</sup> traditionelle Einheit im Heerbann von ca. 10 Personen



immer dabei, auch wenn ich austrete. Und wo mein Schwert nun so gegen den Baum gelehnt ist, rutsche ich aus und – zack – mit dem blanken Arsch und meinem ganzen Gewicht auf die flache Klinge. Das hat gewirbelt! Schon meiner Großmutter hatte das Schwert gehört und nun ist es entzwei. Ich verstecke die geborstene Klinge vor meinen Kameraden und dem Ritter in der Scheide. Die lachen mir nur aus. Ich hoffe, es reicht, wenn ich mit dem Bogen hantiere. Darf mir halt kein schwarzer Söldner mehr zu nahe kommen.»  
—Waffentreuer Bogdan

»9. Travia 1029 BF: Dank sei dem Herrn Efferd! Seinem göttlichen Wunder ist es zu verdanken, dass die brennende Stadt Alstfurt gerettet wurde. Die feigen Diener der 'Baronin' von Alstfurt haben die Stadt angezündet, ihre eigene Herrin ermordet und sich verpisst. So eine Schweinerei! Die Flammen haben viele Häuser verschlungen. Aber wartet nur! Wir kommen! Auch hier haben wir mit dem verbliebenen Rest der Besatzer kurzen Prozess gemacht! Hab' mit Lindenhild auf Befehl von Ritter Wulfhelm den Kadaver der Baronin verbrannt. Hatte wieder 'ne üble Laune, der Herr Ritter. Muss mal eine schöne Frau gewesen sein, die Baronin, bevor sie ihr das Gesicht ... na, lassen wir das mal lieber.»  
—Waffentreuer Bogdan

»11. Travia 1029 BF: Ritter Wulfhelm ist gefallen. Ein Pfeil hast seinen Hals durchbohrt. Es war ein Kundschafter des Feindes. Den haben wir dann aber noch gekriegt. Firun bi<sup>2</sup>, Herr Ritter Wulfhelm! Immerhin geht es Hilpert besser. In den Dörfern empfängt man uns wie hohe Herren. Die Bauern geben uns Essen, frisches Brot und Wurst und Käse. Ihr Götter habt Dank, es scheint doch noch gute Menschen in diesem Landstrich zu geben. Ist doch immer schöner, als wenn wir mit Gewalt fouragieren müssten. Nur der Gilderich hat mir erzählt, dass er es lieber mag, wenn er die Angst in den Augen der Leut' sieht und alles anschreien darf.»  
—Waffentreuer Bogdan

»14. Travia 1029 BF: Endlich Ilsur! Wir konnten die Stadt bei Morgengrauen sehen. Ich umfasste den Griff meines Schwertes fester. Kundschafter hatten noch berichtet, dass in Ilsur heftige Kämpfe ausgebrochen waren und der Bucklige selber vor Ort wohl Tatsachen schaffen wollte, bevor unser Heer eintreffen würde. Doch unseren Augen konnten wir kaum trauen, als wir sahen, dass die Belagerungsanlagen des Feindes verlassen und abgebrannt waren. In unseren Reihen stimmten wir das Ilsur-Lied an und sangen Schwestern und Brüder zur Freiheit. Ich war früher mal bei einer Base in Ilsur und da sah die Stadt noch ganz anders aus. Aber an diesem Tag, wo wir die Stadt betreten konnten, ohne dafür zu kämpfen, war sie so schön wie nie. Ja, ich weiß nicht, Euer Gnaden, es überkam mich einfach. Ich sank auf mei-

ne Knie, dachte an all die Keilereien und Schlachten der Vergangenheit, bei denen ich dabei gewesen bin, und dankte den Göttern unter Tränen für diese unglaubliche Gnade.»  
—Waffentreuer Bogdan

»17. Travia 1029 BF: In Ilsur sind wir vom Banner zum Teil in der Ruine einer Schänke untergekommen. Die Menschen hier haben nicht viel, und doch teilen sie mit uns das Wenige, über das sie verfügen.  
Yehodan ist tot. Hat sich bei der Siegesfeier so besoffen, dass er mitten in der Nacht einfach umgefallen ist, den Beilunker Donnerschlag noch in der Hand. Dabei hatte der Junge auf dem Heerzug schnell seinen Mut gefunden und sich redlich geschlagen. Was erzähl' ich nur seinem Vater?  
Ich frage mich, wie es wohl zuhause ist. Ob meine Familie es geschafft hat, die Ernte einzubringen, und die Wettergötter mit ihnen waren? Ob es schon geschneit hat? Der Winter fängt ja auch immer früher an. Man sagte uns, dass wir noch vor dem ersten Schnee entlassen werden und uns zurück auf den Weg nach Hause machen könnten. Für die Stadt würden dann die regulären Truppen des Herzogs sorgen. Schau'n wir mal.»  
—Waffentreuer Bogdan

Andere Stimmen aus dem Heer, ebenfalls getreulich niedergeschrieben von Aurelia von Finsterkamm:

»Auf den Vallusanischen Weiden stießen wir zum Heer. Tapfere Tobrier! Wir sind mit unserem Rudel aus Ebelried abgezogen worden für den Heerzug, und bei Kor, wir haben uns darauf gefreut, gegen den Gegner anzurennen! Mit den Rudeln vom Sturmbanner haben wir die Truppen verstärkt, viele Ritter mit ihren Landwehren, Söldner, Waffengefährten! Niemandem von denen rutschte das Herz in die Hose.»  
—Wulf Skandobar, Rudelführer der Söldnereinheit Sturmbanner

»Als der Illuminatus des Herren Praios, Eminenz Luceo de Ghuné, nach vorne trat und den großen Zwölfgötterdienst mit einem Segen beendete, waren alle von Eifer und Siegesglauben erfüllt – die Heerführung, voran Kaiserin und Herzog Bernfried, dankte dem Konzil und ritt die Reihen des Heerbanns entlang. Ein erhebender Moment für uns alle, als die Lanzen, Speere und Fahnen sich ehrerbietend senkten. Als Kaiserin Rohaja dann ihre Stimme erhob und vom Kampf um Gareth und dem Stolz des Reiches auf die tapferen Tobrier sprach, erscholl ein Jubel, der noch in Ebelried zu hören gewesen sein muss!«  
—Dhan von Anderath, Prolegat der Rondra-Kirche im Zwölfgöttlichen Konzil Perainefurten

»Burg Wolfenstein war ein harter Brocken, irgendwie war klar, dass die Besatzung nicht aufgeben wollte. Hoch auf dem Felsen gelegen, auf drei Seiten mit Geröll übersäte Hänge. Nur auf einer Seite mit Vorburg, Zugbrücke und Turm gesichert. Die Dörfler sagen, die Feste wäre mit Wachdämo-

## Lieder des Heerzuges

### Schwestern und Brüder zur Freiheit!

Schwestern und Brüder, zur Freiheit  
Kämpfer, die Schwerter empor.  
Hell in den dunklen Landen  
leuchtet nun Zukunft hervor.

Seht, wie der Zug der Tausenden  
endlos aus Ebelried dringt.  
Bis euer Sehnsucht verlangen  
Tobimora und Dogul überspringt.

Brüder, in eins nun die Hände  
Brüder, das Sterben verlacht:  
Jetzt der Sklaverei ein Ende  
Heilig die letzte Schlacht!

(Frei nach: „Brüder zur Sonne zur Freiheit“  
Text: Leonid P. Radin, 1897  
Nachdichtung: Hermann Scherchen, 1918  
Musik: russische Volksweise)

### Ilsur

Refrain:

Ilsur, Perle am Meer  
So fern, so fern, so fern von Dir  
Ilsur, Perle am Meer  
So schwer ach wird das Herze mir!  
Ilsur!

Ich spüre die feuchten Küsse der Gischt,  
schmecke das Salz der tobenden See,  
als Fackel im heftigen Windstoß verlicht  
Erinnerung bringt mir Heimweh!

Die rauschenden Wellen erzählen von ihr  
Flüstern in ruhlosem Sang!  
Warum musst ich fort? Warum steh ich hier?  
Fern von ihr bin ich schon lang!

Ihren Namen es kreischen die Möwen so  
rauh  
Und silbrig ruht der Mada Schein  
Auf kaltem Gewässer in schwärzlichem Blau!  
Oh könnte ich bei ihr nur sein!

Durften die Wellen sie schon liebkosen?  
Haben Wind und Gischt sie geseh'n?  
Klingt auch bei ihr dieses wogende Tosen?  
Oh könnt ich den Sinn nur versteh'n!

Ich hoffe, dass sie meine Sehnsucht erkennt  
Die im stürmischen Winde erklingt!  
Und das die See, die heute uns trennt  
Zu ihr zurück mich einst bringt!

(Text und Melodie: Martina Noeth,  
enthalten auf dem Album **Bardensang**  
von Amber und Gefährten.  
Siehe auch [www.rabenflug.com](http://www.rabenflug.com))

<sup>2</sup> charakteristischer Gruß im Tobrischen, in etwa: "Firun mit uns!"

nen verwoben, was wir erst verlachten, doch beim nächtlichen Geheul ist uns alles vergangen. Im Felsen soll es Kavernen geben, und wir wissen nicht, wie laulos sie einen Ausfall durchführen könnten. Bei dem Gelände mag es viele Gänge geben. Unter des Marschalls Befehl fingen wir mit der Belagerung an, und uns war gar nicht wohl! Selbst der Fels roch modrig und faulig, und jeder Schritt auf die Festung zu fiel schwer. Zu übermächtig schien das Bollwerk über uns.»

—Alrine Derenschleger, Landwehr aus Heidligen im Gefolge Marschall Frankwart Gerdenwalds

»Die Sümpfe in Schallingspfort hielten uns auf, und einige kamen von den Pfaden ab, aber mit phexischem Glück nur etwas verwirrt wieder zu uns zurück. Könnte Lutas sein oder auch Irrwichte.

Es gibt Kreaturen da drin ... ich schwör's! Aber die Geweihten beteten mit uns, und die Ritter trieben die Landwehren an. Wenn nur nicht die

Schuhe so gedrückt hätten! Und bei den Weiden hier musste ich an meine Felder daheim denken, und was an Korn wohl für uns überbleibt – wenn ich dies hier überstehe!«

—Firmwald aus Schilfsend, Späher der Tobimorgarde

»Der Weg war matschig, und der Siffdrang in die Schuhe ein, wenn man nur auftrat. Es ist eine Qual, hinter den Reitern zu laufen! Der Fluss Dogul, wie Ritter Bernhelm von Weißbrunn sagte, war noch weit, versprach aber frisches Wasser und endlich saubere Füße. Als wir am Abend schließlich Kunde erhielten, dass wir bald Alstfurt erreichen würden, flammten Kampfeswille und neue Hoffnung auf.«

—Siegind Nachtweyh, Bognerin

»Drei Soldaten unterschiedlicher Einheiten und zwei Marktenderinnen wurden nach Weisung aufgeknüpft und das Heer an den Galgenbäumen

entlanggeführt. Sie hatten in Alstfurt geplündert und einige der Alten und Kinder erschlagen. Schimmliches Brot, faules Wasser in vielen Brunnen, flinker Difar und kaum was zu beißen – es war allen klar gewesen, dass dies kein Spaziergang würde, doch diese Verpflegungslage ist hart!«

—Eischild, Marktenderin

»Der Dogul half der gesamten Truppe, nachdem wir hart durchgreifen mussten. Es gab hier frisches, gutes Wasser! Nach Meinung der Geweihten nicht verdorben. Wir gaben den Landwehren einen Tag Ruhe, hießen die Marktender Schuhe zuschneiden und neu zu beschlagen. Einige liefen mittlerweile barfuß, sahen zerschunden und müde aus. Zwei Wochen Märsche, ständige Obacht – das zehrt auch ohne starke Gegenwehr des Feindes.«

—Rittfrau Gerund von Seichtwiesen, Wolfengarde  
Kolja Behrens / Christian Hötting,  
mit Beiträgen von AW

Festumer Flagge, Boron 1030 BF

## Das Bornland wählt

### Adelsmarschallwahl angekündigt – die Ära der Ilmensteinerin geht zu Ende

FESTUM. Vier Jahre nach ihrer unfreiwilligen Wiederwahl als Adelsmarschallin des Bornlandes wird Thesia von Ilmenstein, gefeierte Heldin der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden und Trägerin der Adlerflügel, das Amt abgeben und auf die eigene Scholle zurückkehren. Der neue Adelsmarschall wird am 8. Firun diesen Jahres gewählt. Wir erinnern uns: Nachdem Thesia von Ilmenstein im Jahre 1018 BF von finsternen Ahnungen getrieben zunächst erfolglos für das Amt der Adelsmarschallin kandidiert hatte und dabei knapp Tjeika von Notmark unterlegen war<sup>1</sup>, wurde sie im Praios 1021 BF direkt nach der siegreichen Schlacht auf den Vallusanischen Weiden von der eilends einberufenen Adelsversammlung zur Marschallin ernannt<sup>2</sup> und führte das Bornland durch die schwere Zeit der Bedrohung durch Borbarads Schergen von Norden wie von Süden. Als nun, wie die Tradition es wollte und bornisches Recht es gefügt hatte, am 8. Firun 1026 BF erneut die Adelsmarschallwahl abgehal-

#### Auf zur Wahl, wertes Spielervolk!

Schon etliche Jahre liegt die letzte Wahl des bornischen Adelsmarschalls zurück, die unter Beteiligung der Spielerschaft entschieden wurde (im Jahre 1995 wurde diese Wahl im AB 57 ausgerufen, die Ergebnisse dann bekannt gegeben im AB 59) – denn in der jüngeren Vergangenheit fand die Ernennung der Marschallin zumeist unter eher ungewöhnlichen Umständen statt. Nun aber soll an diese gute alte Tradition angeknüpft werden, und das bedeutet, dass nun abermals Sie, werte Spielerinnen und Spieler, über den Ausgang der Wahl mitentscheiden können. Zu diesem Zweck können Sie kurzfristig in die Rolle eines selbsterdachten bornischen Adligen schlüpfen und als solcher eine Wahl zwischen den vorgestellten Kandidaten treffen, die Sie uns dann mittels eines frei zu gestaltenden Wahlbriefs kund tun (der sehr gern auch eine Begründung für die getroffene Entscheidung enthalten darf), den Sie an die folgende Adresse senden:

[marschallwahl@ulisses-spiele.de](mailto:marschallwahl@ulisses-spiele.de)

Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2007

Das Wahlergebnis wird im Boten Nr. 127 präsentiert – und wir freuen uns bereits darauf, dabei auch aus den hoffentlich zahlreich eintreffenden Wahlbriefen aus der Spielerschaft zitieren zu können.

ten werden sollte, trat ein ungewöhnliches Ereignis ein: Denn als der Landkanzler die Kandidaten aufrief, da herrschte Schweigen im Rund. Niemand meldete sich, niemand stand auf. Baron Ugo von Eschenfurt, der am Vorabend in meskinnesseliger Runde noch lautstarke Ankündigungen gemacht hatte, war aufgrund der Nachwirkungen des Besäufnisses gar nicht erst zur Versammlung erschienen, und auch der junge Ischtan von Quelledunkel, der bereits im Vorfeld seine Kandidatur erklärt hatte, blieb verschwunden; er habe wohl doch noch das Muffensausen bekommen, munkelte man<sup>3</sup>.

Und die amtierende Adelsmarschallin selbst? Nun, Gräfin Thesia hatte bereits verlauten lassen, dass sie das Amt niederlegen und sich wieder verstärkt um ihre Grafschaft Ilmenstein zu kümmern gedenke. Sie sähe ihren Dienst am bornischen Land nach fünf Jahren als erfüllt an. Doch nun, da sich kein neuer Marschall finden wollte? Für diesen bis dato noch nie eingetretenen Fall sieht das bornische Recht vor, dass die amtierende Marschallin weiter regieren muss, bis sich die Adelsversammlung auf einen Nachfolger geeinigt hat<sup>4</sup>.

Dies ist nunmehr fast vier Jahre her, und noch immer regiert Thesia von Ilmenstein als Adelsmarschallin des Bornlandes. Zwar hat es in der Vergangenheit mehrere Versuche insbesondere von verarmten festenländischen 'Brückenadligen' gegeben, die rechtlich ungewöhnliche Situation auszunutzen und auf einer der halbjährlich stattfindenden Adelsversammlungen kurzfristig als Kandidat aufzutreten und eine Wahl in das höchste bornische Adelsamt zu erzwingen. Doch scheiterten solche Versu-

<sup>1</sup> Siehe AB 57, Seite 4ff., und AB 59, Seite 1ff.

<sup>2</sup> Siehe AB 71, Seite 3

<sup>3</sup> Zu den wahren Hintergründen ihres Ausbleibens siehe die Meisterinformationen im AB 103, Seite 18.

<sup>4</sup> Zu diesen Ereignissen siehe AB 103, Seite 26.



che meist an der Weigerung der Adelsversammlung, sich tatsächlich, wie es das Gesetz vorsähe, auf den entsprechenden Kandidaten *zu einigen*, also – so die eilig herangezogene Interpretation – dem unerwünschten Kandidaten die Mehrzahl der Stimmen der Versammlung zukommen zu lassen. Andere solcher missliebiger Marschallsanwärter wurden am Tag der Wahl schlicht nicht mehr gesehen – nachdem betuchte Bronnjaren sie mit prallem Geldsäckel aus der Stadt hinausgejagt haben sollen, um der ehrwürdigen Adelsversammlung eine weitere Farce zu ersparen.

Doch nun, gut zwei Monate vor der nächsten Adelsversammlung am 8. Firun 1030 BF, der auch als der traditionelle Tag der Wahl des Adelsmarschalls gilt, haben kurz hintereinander gleich mehrere aussichtsreiche Kandidaten ihr Interesse bekundet und sich – wie es auch bislang die gute Tradition geboten hatte – formal vorgestellt.

## Die Kandidaten

Durchaus kein Unbekannter dürfte **Graf Firutin II. von Gulnitz zu Schlüsselfels** sein, hat er doch als amtierender Landkanzler seit geraumer Zeit Erfahrung in der hohen bornischen Politik. Anderweitige Bekanntheit genießt seine Familie im Bornland durch das sich hartnäckig haltende Gerücht, sie würde trotz aller nach außen zur Schau getragenen Bescheidenheit, ja Geizigkeit, auf einem gewaltigen Schatz aus Zwergengold sitzen.



In der Adelsversammlung nimmt Graf Firutin häufig eine Mittlerrolle zwischen den traditionell verfeindeten Fraktionen der sewerischen Bronnjaren und Festumer Handelsherren ein. Auf diese Rolle begründet er im Wesentlichen auch seine Kandidatur: "Gerade in Zeiten, wo der von den Widrigkeiten der Blutigen See geprägte Außenhandel die wirtschaftliche Versorgung des Landes so schwierig macht, sollten wir diese Schwierigkeiten nicht noch

dadurch vergrößern, dass Händler und Bronnjaren sich gegenseitig schaden, wo sie nur können." Vielmehr, so Graf Firutin, müsse ein einträgliches Miteinander angestrebt werden, von dem beide Seiten profitieren könnten – eine Meinung, von der man nur hoffen kann, dass sie auch bei den konservativen Seweriern auf offene Ohren stößt.

Der zweite Kandidat, **Junker Ischtan von Quelledunkel**, ist dem bornischen Adel wie der geneigten Leserschaft bisher vor allem durch seine wenig rühmlichen Auftritte bei verschiedenen Adelsversammlungen der Vergangenheit und seinen ähnlich unrühmlichen Spitznamen 'Brüderchen Bartlos' bekannt, da ihm in der Jugend lange kein rechtes Barthaar sprießen wollte. Nunmehr im Alter von 27 Jahren hat sich selbiges zwar endlich eingestellt – welches Junker Ischtan auch stets, seinen Spöttern zum Trotz, als gepflegten, wenn auch noch immer etwas spärlichen Vollbart zur Schau trägt –, der unleidliche Name indes ist ihm geblieben.



Unbeirrt all dessen stellt sich Junker Ischtan nunmehr erneut als Kandidat für das Amt des Adelsmarschalls zur Wahl, denn er ist überzeugt, dass er "während der unrechtmäßigen Amtszeit des Ilmensteiner Hexenweibes genug Zeit hatte zu lernen, wie man dieses Amt *nicht* ausfüllt und dieses Land *nicht* regiert. Vorbei ist nun endlich die Zeit, da Gräfin Thesia hinter der Maske der großen Heldin ihre Macht schamlos zum eigenen Vorteil ausnutzt und den stolzen Adel unseres Landes nach ihrer Pfeife tanzen lässt. Nein, dies alles muss und wird ein Ende haben!"

Hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, dass der Junker von Quelledunkel in Wahrheit ein Strohmann des berühmten Alderich von Notmark sei, der allerdings auf Anfrage der *Festumer Flagge* "keinerlei Interesse an dem Hüh und Hott in Festum" hat (und dies unserem Korrespondenten in Notmark auch mit einem heftigen Tritt in den Allerwertesten verdeutlichte).

Der Dritte im Bunde der Kandidaten ist **Baron Ugo Damian von Eschenfurt**, ein Veteran der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, der als trinkfreudig, tolerant und gutmütig bekannt ist und bereits zweimal zur Wahl antrat. Aufgrund einiger Wirren hatte Baron Ugo bereits vor Jahren das Amt des Adelsmarschalls für wenige Tage inne. Damals hatte er die Gunst der Stunde genutzt, um einen umfassenden Schuldenerlass für amtierende Adelsmarschälle einzuführen – was ihn selbst auf einen Schlag aller finanziellen Probleme entledigte und ihm von manchen seiner Standesgenossen heute noch übel genommen wird. Diesmal jedoch, versprach der 54-jährige, werde er seine Kandidatur mit aller gebührenden Ernsthaftigkeit und Besonnenheit verfolgen, denn: "Das Bornland braucht eine ruhige, aber starke Hand, die die erfolgreiche Politik Thesia von Ilmensteins fortsetzt."



Als Adelsmarschall wolle der als ausgezeichnete Krieger bekannte Baron von Eschenfurt die wehrhafte Tradition seines Landes verkörpern, dabei aber auch nicht vergessen wissen, "wie wir Bornländer zu trinken und zu feiern verstehen".

Dass der Eschenfurter tatsächlich die harte Linie der Gräfin von Ilmenstein weiterführen wird, die sich während ihrer Amtszeit ständige Auseinandersetzungen mit den Festumer 'Pfeifersäcken' geliefert hatte, um trotz der wirtschaftlich prekären Lage des Landes keinerlei Zugeständnisse an das Bürgertum machen zu müssen, darf bezweifelt werden, gilt Baron Ugo in Konflikten doch eher als zurückhaltend und um Einigung bemüht.

Besonders überrascht die Kandidatur von **Junker Fjadir von Bjaldorn**. Der junge Erbe des gefallenen Barons Trautmann von Bjaldorn residiert derzeit bei Graf Tsadan von Norburg und ist dafür bekannt, schon seit geraumer Zeit – weitgehend erfolglos – im Bornland für sein Anliegen zu werben, mit der Macht der bornischen Flügelträger sein verlorenes Erbe, die vom Eisreich Glorania eingenommene Stadt

Bjaldorn, zurückzuerobern. Dass besagte Ansinnen denn auch sein Vorhaben leitet, Adelsmarschall des Bornlandes zu werden, daran lässt der Junker selbst keinen Zweifel, denn: "Das Eisreich ist nah, und welches höhere Ziel könnte es für edle Ritterinnen und Bronnjaren des Bornlandes in diesen Zeiten geben, als die heilige Stadt des Firun aus den Klauen der Dämonenbuhle Glorana zu befreien?"

Ein wahrhaft ehrenwertes Anliegen des stolzen Jünglings, dem man einen flammenden Kampfeswillen nachsagt – indes muss doch vorerst ein Rätsel bleiben, wie es Junker Fjadir überhaupt gelungen ist, in die Reihe der offiziellen Kandidaten aufgenommen zu werden, weiß doch ein jeder, dass das kleine Städtchen Bjaldorn in den Nordwälder Höhen – wiewohl einst als bornischer Vorposten gegründet – heutzutage mitnichten zum Bornland gehört. Mit Sicherheit wird dieser kecke Vorstoß noch einige Diskussionen in der Adelsversammlung nach sich ziehen – dass Fjadirs Gönner Graf Tsadan und Graf Wahnfried von Ask hier ihren Einfluss geltend gemacht haben, darf vermutet werden.



Der Vollständigkeit halber soll noch eine weitere Anwärterin erwähnt werden, die allerdings schlechterdings nicht als Kandidatin bezeichnet werden kann, da sie die wichtigste Voraussetzung nicht erfüllt: Die Ron-

dra-Geweihte **Leudara von Firunen** entbehrte bislang jeden Nachweis über ihre Stimmberechtigung in der Adelsversammlung. Den Nachweis, dass sie Nachfahrin der Theateritter und damit traditionsgemäß sehr wohl berechtigt sei, in der Adelsversammlung zu wählen und sich dementsprechend auch selbst wählen zu

lassen, werde sie noch beibringen, erklärte Ihre Gnaden. Denn, so die Geweihte weiter, es sei für die Zukunft von außerordentlicher Bedeutung, dass das Bornland in diesen Zeiten von einer Marschallin regiert werde, die "das ehrwürdige Erbe der

Theateritter nicht nur dem Namen nach, sondern aus vollem Herzen und Glauben vertrete". Die Gründe dafür könne sie derzeit noch nicht öffentlich machen, sie vertraue jedoch darauf, dass die Herrin Rondra die Bronnjaren zur rechten Entscheidung leiten werde. Meister des Bundes Gernot von Halsingen enthielt sich auf Nachfrage unserer Korrespondentin jeden Kommentars zu dieser ungewöhnlichen Kandidatur.

Wie seit Jahren nicht mehr ist unter den bornischen Adligen die Diskussion um die Zukunft ihres Landes entbrannt, und man fiebert gespannt dem Wahltag entgegen.

Einzig Baron Pettar von Gradnochsjepegurken, einst selbst Kandidat, antwortete auf Anfrage der *Festumer Flagge* nur erstaunt: "Ja, ist denn schon wieder Adelsmarschallwahl?"



*Katharina Pietsch,  
mit Dank an  
Mark Wachholz,  
Tyll Zybura,  
Lars Feddern,  
Daniel Jödemann  
und Oliver Baeck*

Festumer Flagge, Efferd 1030 BF

## Bornländischer Handel in schwerer Krise?

### Handelshaus Stoerrebrandt erhält Schiffe aus bornländischer Flotte

FESTUM. Zwei Jahre ist es bereits her, dass Stover R. Stoerrebrandt sein Handelshaus nach Gareth umziehen ließ und dort sein Sohn Emmeran die Leitung übernahm. Emmeran Stoerrebrandt versprach zu dieser Zeit, dass das mächtige Handelshaus seine Wurzeln im Bornland nicht vergessen würde. Vielmehr gedenke man auch weiter im Land zwischen Born und Walsach Präsenz zu zeigen. Nicht wenige hatten damals diese Aussage angezweifelt und gar die Heimatverbundenheit Emmeran

hauses Stoerrebrandt übergehen würden. Auf Anfrage der *Festumer Flagge* ließ sich in Erfahrung bringen, dass der Erlass unter den Kaufleuten der Stadt große Besorgnis hervorgerufen hatte. Offensichtlich hatte die Adelsversammlung den Beschluss gegen den Widerstand Festums gefasst. Eine Kauffrau, die nicht namentlich genannt werden wollte, gab der *Flagge* gegenüber die folgende Stellungnahme ab: "Die Nutzung der bornländischen Flotte war immer von gemeinschaftlichem Neben-

dersetzungen. Nun scheint es jedoch so, als wären angesichts der neuesten Entwicklungen alle Rivalitäten zum Erliegen gekommen. Arvid Stoerrebrandt, Leiter des Festumer Kontors und Großneffe Stover Stoerrebrandts, erklärte auf Anfrage: "Wir freuen uns, dass wir uns mit der Adelsmarschallin einigen konnten. Es soll schließlich nicht vergessen werden, dass ohne die Initiative und die monetären Mittel des Handelshauses Stoerrebrandt die bornländische Flotte im Grunde gar nicht existieren würde. Es ist also nur angemessen, dass wir nun die Schiffe überantwortet bekommen, die uns von Rechts und Anstands wegen ohnehin zustehen."

Er erklärte weiter, dass viele der überantworteten Schiffe in Zukunft neue Heimathäfen erhalten würden (wie Perricum und Khunchom). Die Frage, ob man vorhabe, einige der Schiffe für die Expansionspläne im Südmeer einzusetzen (*wir berichteten in unserer Ausgabe 124 auf Seite 8*) ließ Stoerrebrandt unbeantwortet. Das Handelshaus werde aber natürlich weiterhin Schiffe in Festum und Neersand belassen, da man selbstredend nicht vorhabe, den Handel mit dem Bornland ganz aufzugeben.

*Daniel Jödemann*

#### Die bornische Handelsmarine

Die Schiffe der bornländischen Flotte waren schon immer Kriegs- und Handelsschiffe zugleich. Finanziert wurde die Flotte früher von den Städten Festum und Neersand sowie dem Adelsmarschall (dessen Anteil wiederum hauptsächlich aus Krediten der Kaufleute bestand).

Das Anwachsen und die Modernisierung der bornländischen Flotte in den letzten 50 Jahren (vor allem die Einführung der neuartigen Geleitschivonen) war dabei vor allem Stoerrebrandts Gold zu verdanken.

Stoerrebrandts in Frage gestellt. Nun scheinen sich diese Unkenrufe zu bewahrheiten. Ein Erlass der Adelsversammlung (repräsentiert durch die Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein) legte nun fest, dass eine Reihe von Schiffen aus der bornländischen Flotte ausgeliefert und in den Privatbesitz des Handels-

haus gefüllt werden?" Nicht wenige Kaufleute hatten sich nach Stoerrebrandts Weggang darum bemüht, dem mächtigen Handelsherren nachzueifern und kleinere Geschäftszweige, die er bei seinem Umzug ganz aufgab, an sich zu reißen. Bisweilen kam es dabei gar zu heftigen Auseinan-



## Schlechter Scherz oder böses Omen?

BALDROM/NIEDERMARK. Weithin bekannt im ganzen Bornland ist die *schwarze Marschalls-eiche von Baldrom*<sup>1</sup>, die einigen als der Peraine, anderen gar als der Sumu heilig gilt. Es heißt (nicht nur beim einfachen Volk), der dunkle Stamm sei verzaubert und berge den Geist eines Magiers, einer Fee oder einen Teil der Erdriesin selbst. Seit der Niederschlagung der Goblins in dieser Region ist es Brauch, dass zuerst die siegreichen Markgrafen von Drachenstein, später die Adelsmarschalle des Bornlands ihren Namen auf hölzernen Tafeln und mit hölzernen Nägeln an den Baum schlagen ließen, um ihre Vormundschaft über das Land zu bezeugen.

Siehe Das Land an Born und Wälsach, S. 108.

Unlängst jedoch gelangte die Kunde aus der Niedermark bis ins einen guten Tagesritt weiter firunwärts gelegene Festum, dass die schwarze Eiche über Nacht aller Anschläge entledigt worden war – alle Tafeln mit ihren hochherrschaftlichen, teils längst verwitterten Namenszügen lagen am Boden verstreut, alle Nägel waren aus der dunklen Rinde gerissen worden.

Eine Untersuchung des örtlichen Schulzen machte schnell den Übeltäter aus: Der Leib-eigene Petja, seit vielen Götterläufen als mürrisch und aufrührerisch verschrien und undankbar gegenüber der Gnade seines Herrn, mochte wohl die Gerüchte um eine baldige neue Wahl des Adelsmarschalls als Anlass für diesen dreisten Scherz und diese Auflehnung

gegen die Obrigkeit gesehen haben. Seine Nachbarn hatten ihn noch des Nachts durch das Dorf streunen sehen, kurz bevor die Tat geschehen sein muss. Der Alte jedoch hat, selbst als er den Stock spürte, so heißt es in Baldrom, steif und fest die Tat geleugnet. Die große Eiche selbst, so greinte er, dass man es im ganzen Dorf hören konnte, habe die Namen der Herrscher von sich abgeschüttelt, als sei sie sie nach so vielen Jahren doch leid geworden. Ein böses Omen, sollte es sich als wahr erweisen – doch hat man Tafeln und Nägel in aller Sorgsamkeit längst wieder an der schwarzen Eiche angebracht, ohne dass diese ihren vermeintlichen Unmut noch einmal kundgetan hätte.

Lars Feddern

Festumer Flagge, Travia 1029 BF

## Szenen einer Jagd

NORBURG. Hält man von Norburg aus zum nördlichen Horizont Ausschau, so sei in manchen Nächten der eisige Hauch Gloraniens nicht nur zu spüren, sondern gar als schwarz-blaues Band aus knirschender Kälte zu sehen. Doch Hoffnung verspüren die Menschen, wenn die Götter ihnen ein Zeichen senden.

Seit den frühen Morgenstunden schon waren der junge Graf Tsadan von Norburg, Herr nicht über die freie Stadt, aber das Norburger Umland, und sein ebenso junger Begleiter, der mutige Junker Fjadir von Bjaldorn, Herr nicht über die Stadt und doch ihr rechtmäßiger Erbe, zur Jagd in den nordöstlichen Wäldern ausgeritten. Doch jetzt, weit nach der Mittagsstunde, da der Herr Efferd es ihnen unablässig in die Gesichter regnen ließ, war die kleine Jagdgesellschaft samt Knechten, Treibern und Bediensteten längst bei den Pferden zurückgeblieben. Nur die beide jungen Edelleute hatten es sich in den Kopf gesetzt, nicht eher zurückzukehren, bis Firuns Glück an ihrer Seite war. Nasser hätten ihre teuren Pelzmäntel und das feine Leder nicht sein können, wären sie mit ihnen in den Born selbst gesprungen.

Mürrisch blickte der Graf Tsadan unter den triefenden Haaren hervor, den Entschluss vielleicht schon wieder bereuend, derweil Junker Fjadirs Augen weiter aufmerksam der Spur folgten, die sie vor einer Stunde in der weichen Erde entdeckt hatten und die wohl von einer jungen, prächtigen Wildsau stammte, so hatten sie sich beide freudig und auf Firun vertrauend versichert. Tief schon waren sie in die Wälder vorgedrungen.

Nun hetzten sie eilig über Fels und Gestrüpp, zertrampelten Farn und Moos, wichen Laub

und Geäst aus. Der Wind aus Gloranas Norden war eisig, peitschte ihnen auch hier, im dichten Wald, den kalten Regen ins Gesicht. Doch der Herr Firun war ihnen wohl hold, denn bereits nach etwa einer halben Stunde erblickten sie einen stattlichen Keiler zwischen den Bäumen. Wortlos bedeutete Junker Fjadir dem jungen Grafen zu schweigen. Dieser nickte und übergab seinem jungen Freund mit leisen Fingern den kostbaren Bogen aus altem Norburger Familienbesitz.

Pfeil und Bogen bereit zum Schuss, suchte Junker Fjadir mit geübtem Blick sein Ziel, ließ das Geschoss von der Sehne schnellen – vorbei an Bäumen und Gestrüpp, hinein in den ah-

unedelmännisch – zuerst der Junker, dann der Graf zu dem toten Tier hinüber, als just in diesem Augenblick eine junge Frau in der dicken Kleidung einer Jägerin aus den Büschen trat, den Bogen schon wieder mit einem neuen Pfeil belegt.

“Bei Ronda! Dieser Schuss gehörte uns!”, brach es aus dem durchnässten Grafen hervor. “Wer wagt es, sich an meinem Tier zu vergehen? Nenn mir deinen Namen, Jägerin, damit ich weiß, wer meine Knute zu spüren bekommt!”

Er hatte vielleicht ob der plötzlichen Überraschung etwas lauter gesprochen als beabsichtigt, doch die Rechte bereits auf den schlanken Knauf seiner Klinge gelegt. Und mit dem, was er sagte, sprach er recht, denn Wilddieberei wurde auch in den Norburger Landen schwer geahndet.

Doch die Jägerin blieb mit hoch erhobenem Haupt stehen, das braune Haar schwer im Gesicht hängend, den Blick jedoch nicht um einen Fingerbreit gesenkt.

“Nidaria Schwanenflug werde ich genannt”, antwortete sie selbstsicher, nur um stolz nachzusetzen: “Und Firuns Reich gehört niemandem.”

Dem Junker Fjadir tänzelten diese Worte bereits wohlwollend um die Ohren, den gräflichen Bogen hatte er längst gesenkt. Doch der Graf Tsadan war noch immer erbost über den fremden Pfeil, auch wenn er selbst gar nicht geschossen hatte. “Du ... du dreiest dich?”, stieß er hervor und war vor den jungen Fjadir getreten.

“Die Wahrheit zu sprechen?”, gab die ernste Jägerin, wohl eine Dekade älter als die beiden Edelmänner und von schmaler, kleiner Statur, kühn zurück. “Ja, so wohl!”



nungslosen Keiler! Ein trefflicher Schuss, wie der Graf wohlwollend anmerkte.

Doch wie erstaunt waren die beiden Edelleute, als sie da plötzlich zwei Pfeile in der Beute stecken sahen. Vorsichtig schlichen – ganz

Der Kopf des Grafen begann eben schon in dunklem Rot zu erglühen (sicher wegen des peitschenden Windes, aber auch vor Zorn), als aus Fjadirs Munde ein lautes Lachen erschall: "Du gefällst mir, Jägerin! Nicht viele würden es wagen, solche Worte in den Mund zu nehmen. Junker Fjadir von Bjaldorn werde ich gerufen, und dies ist mein ehrenwerter Begleiter, Graf Tsadan von Norburg, in dessen Wäldern du hier wilderst. Und ich befürchte, dass du nicht des Grafen Dispens hast, um hier zu jagen. Einer Strafe wirst du so wohl kaum entgehen."

Damit nickte Junker Fjadir dem gleichaltrigen Grafen lächelnd zu, der seinerseits ins Grübeln kam.

"Junker Fjadir, einen Dispens, wie Ihr es nennt", antwortete die Jägerin, noch immer ohne je den Blick von den beiden gewandt zu haben, "gab mir nicht der Herr Graf, sondern die Herrin Ifirn, als ich einst ihre Weihe annahm."

Wohl schienen die beiden Edelmänner mit Vielem gerechnet zu haben, nicht aber damit, einer Dienerin Ifirns zu begegnen – deren Kleidung, das stand fest, Graf Tsadan nach wie vor an eine Jägerin erinnerte. Die neuerliche Überraschung hatte nun gänzlich den Zorn aus des Grafen Gesicht gewaschen, und beide nahmen die Pelzmützen ab, der Geweihten zum huldvollen Grube – Grad Tsadan noch immer nach Worten suchend, Junker Fjadir mit einem erstaunten, wenn auch verschmitzen Lächeln.

"Verzeiht, Euer Gnaden. Dass Ihr Euch hier eingefunden habt, den Segen der milden Göttin in mei... diese Wälder zu tragen, erfreut mich zutiefst", antwortete der Graf, die Hand zum freundschaftlichen Grube reichend.

So traten denn alsbald der junge Fjadir und die Ifirn-Geweihte Nidaria in Verhandlung über das erlegte Tier – mit dem Ergebnis, dass man es sich an diesem Abend gemeinschaftlich teilen möge. Schon stieß der Graf ins Horn, die Helfer zu rufen, und bis zur Abenddämmerung briet der Keiler tropfend über dem Feuer.

Verführerisch stieg der zehnköpfigen Jagdgesellschaft mitsamt ihrem neuen Gast der Brandduft entgegen, und etwas später saßen alle über die Maßen gesättigt um die wärmenden Flammen. Diese Nacht wollten die hohen Herren noch nicht so schnell loslassen, und so waren rings um das Feuer bereits Zelte aufgeschlagen worden.

Nun schließlich war es an der Zeit, dass Junker Fjadir die Ifirn-Priesterin nach dem Grund ihres Aufenthalts in den Wäldern fragte. Sie käme, so berichtete Nidaria, von einer Queste aus dem finsternen Eisreich, deren Ziel die Stadt Norburg sei. Der Ruf der Göttin habe sie ereilt, den verlassenen Tempel des Herren Firun – im Namen seiner Tochter – zu neuem Glanze zu führen. Der Herr der Jagd und die milde Schwanenfrau stünden bereit, jedem Gläubigen im Kampf gegen die zwölfmal verfluchte Eishexe zur Hilfe zu kommen. In Norburg

solle der neu geweihte Tempel ein erstes Zeichen für die guten Götter sein.

Als er dies hörte, straffte Junker Fjadir voll Freude den Rücken. Mit loderndem Blick lauschte er Nidarias Plänen und bestärkte die zierliche Frau bei jedem ihrer Worte gegen das verhasste Glorania. Zum ersten Male zeigte die Dienerin Ifirns ein Lächeln – ließ sie sich etwa selbst von der Begeisterung des Edelmanns mitreißen?

Der Graf hingegen schwieg. Erst nach langer Zeit griff er in das Gespräch ein, als es für ihn wohl eine Schande gewesen wäre, noch länger zu schweigen, sich nicht wider die Dämonenbuhlin zu äußern. Doch da ereiferte er sich so sehr, dass mancher sich wunderte, weshalb er so lang geschwiegen hatte.

So saßen sie dort, die beiden jungen Herren mit ihrer Gesellschaft und die junge Geweihte, in der kalten Nacht. Eng an das wärmende Feuer gerückt, die Decken über die Schultern geschlagen, unterhielten sie sich flüsternd, und der Wald trug vielleicht so manches ihrer Worte bis zu den Grenzen des Eisreichs.

"Doch die Befreiung von Firuns Land kann nicht von heute auf morgen geschehen", sprach die Geweihte mit ernster Miene. "Ein langer, ein kalter Weg liegt vor uns, die Weihe des Tempels ist nur der erste Schritt."

Da ergriff auch den flammenden Junker Fjadir ein Hauch der Verzweiflung, dieweil er von seinen vielen gescheiterten Versuchen berichtete, Verbündete im Streit gegen das Reich des unbarmherzigen Hetzers zu gewinnen. Kaum einer der hohen Herren des Bornlandes hatte sich erweichen lassen, für den Kampfe mehr als ein paar wohl gesetzte Worte der Ermutigung zu finden.

"Selten traf ich einen solchen Bruder im Geiste wie den Grafen zu Norburg", wobei er dem jungen Grafen zunickte, "und vielleicht, so will ich hoffen, habe ich auch in Euch eine Schwester im Kampfe gefunden."

Lange noch blieben die Edelleute am Feuer sitzen und lauschten bis in die tiefste Nacht gebannt der Geschichte Nidarias. Von der Sklaverei berichtete sie, in die auch sie nach den Goldfunden an der Letta geraten war, als Glorania ihre eisige Herrschaft im Hohen Norden angetreten hatte. Zuerst in Paavi selbst, dann in den kargen Eisfeldern, wo die Heptarchin dämonische Nadeln in Sumus Leib gerammt hatte.

"Doch die Götter waren auf meiner Seite, ein Lichtstrahl, scheinbar direkt vom Götterhort Alveran gesandt, errettete mich: Es war Iloinen, die göttliche Schwanenrosetochter, die mich und andere mit dem Ifirnsrudel befreite und die Daimoniden erschlug."

Niemand schlief in dieser Nacht, zu gebannt waren Diener wie Edelleute von Nidarias Schicksalsgeschichte, die einem dunklen Märchen, einer bitteren Sage zu gleichen schien. Zwei Monde sei sie dann wohl mit der Tochter Ifirns gezogen, bis der Tag des Abschieds gekommen war. Dieser traurige Tag jedoch war

gleichsam der Anfang ihres neuen Lebens gewesen, berichtete die Geweihte, den Blick in die schwarze Ferne außerhalb des Feuers gerichtet – und ein jeder, der ihr an diesem Abend lauschte, wusste, dass sie seitdem ganz und aus innigstem Herzen der milden Göttin Ifirn dienen wollte.

Nach langem Schweigen war es Graf Tsadan nun, der seine Stimme erhob: "Lange haben die Norburger den Glauben an Ifirn und ihren Vater mit Zurückhaltung gestraft. Doch nun, da wir Euch in unserer Mitte gefunden haben, wollen wir jeden Eurer Schritte – auch den ersten – nach Kräften unterstützen. Setzt ein Zeichen in dem leeren Tempel unserer Stadt, so wie es Eure Queste befiehlt, und lasst mich von einem Wunder aus dieser Gegend berichten."

Fragend blickte Nidaria ihn mit glänzend grünen Augen an. Auch Junker Fjadir hielt gebannt den Atem an. Ihm sei, so der Graf, von einem Zeichen, einem Geschenk Ifirns, berichtet worden. In einem kleinen Dorf mit Namen Jarlak, einige Meilen praioswärts von Norburg in der Grafschaft Ask gelegen, würde jedes Jahr eine Blume aus reinem Eis erblühen. Jene Blume, eine Rose, sähen die Jarlaker als Geschenk der milden Göttin an, als Dank für ihren festen Glauben an die Herrin. Manche Norburger vermuteten dahinter zwar lediglich eine List der Jarlaker, um die Aufmerksamkeit auf sich und ihren kleinen Weiler zu ziehen, und einige wenige Stimmen behaupteten gar, die Rose sei Teil einer Intrige Gloranas.

Des Grafen Tsadan väterlicher Freund, Seine Hochwohlgeborene Wahnfried von Ask, habe ihm die Existenz der Rose derweil jedoch bestätigt und zusätzlich herausgestellt, dass diese seit dem Winter vor neun Jahren erblühe – jenem ersten ewigen Winter Gloraniens. Dies sei wohl Beweis genug, so schloss der Graf, dass es sich bei der die Rose um ein göttliches Zeichen handeln müsse.

Nidarias Augen begannen zu leuchten – als hätte ihr ein Licht in ewiger Nacht den Weg gewiesen, und die folgenden eindringlichen Fragen an den Grafen bestätigten diesen Eindruck. Des Grafen Wissen über jene 'Eisrose von Jarlak' schien aber mit dem, was er berichtet hatte, schon erschöpft zu sein. Doch versprach er Nidaria, bereits am kommenden Morgen eine Depesche gen Ask zu entsenden, um den Grafen Wahnfried um Unterstützung zu bitten – er wollte ihn dazu bewegen, ihm jene Rose als Geschenk für den zukünftigen Tempel der Ifirn zu übergeben.

Doch mittlerweile war es spät und kalt geworden, und darum beschlossen alle, sich in Borons heilige Arme zu flüchten. Nidaria Schwanenflug aber lag noch lange wach, und ebenso tat es auch Fjadir von Bjaldorn, und beider Herzen waren von Hoffnung erfüllt.

*Anil Paralkar / MW*



# Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Efferd oder Travia 1030 Bf

## Spektabilität Corollku ertrunken

NEERSAND. Der gildenmagischen Gemeinschaft sei hiermit bekannt gegeben, dass Magister Corollku Talasanya, Gründer und Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand, kürzlich durch einen Unfall ums Leben gekommen ist.

Dass Magister Corollku stets großen Wert auf die körperliche Ertüchtigung seiner Eleven legte und diesbezüglich mit gutem Beispiel voranging, ist ihm nun offenbar zum Verhängnis geworden. Den Informationen des *Salamanders* zufolge sei der Siebzigjährige bei den täglichen Leibesübungen im Perlenmeer ertrunken. Gerüchte allerdings wollen wissen, dass sich der Unfall ausgerechnet während einer Lehrstunde bei der praktischen Demonstration des elfischen *Wasseratem*-Cantus ereignet haben soll<sup>1</sup>.

Der aus Fasar stammende und an der Akademie der Geistigen Kraft ausgebildete Corollku ist der Fachwelt insbesondere durch seine Vergangenheit als Schüler des berühmten Borbaradianers Liscom Ghosipar, durch seinen langen Aufenthalt bei Firnelven im hohen Norden und das Fehlen von Beiträgen in einschlägigen Fachpublikationen bekannt.

Fakt ist, dass er von seiner Reise zu den Firnelven einen umfangreichen Kanon unbekannter elfischer Sprüche mitbrachte, die er fortan neben klassischen Beherrschungssprüchen an seiner im bornischen Neersand gegründeten Schule weitergab, wobei er eine dubiose 'harmonieorientierte' Philosophie des Zauberwirkens predigte.

Die Gerüchte um seinen Tod nahmen Vertreter der Weißen Gilde nun zum Anlass, auf die

Gefahren des leichtfertigen Umgangs mit der wilden und unberechenbaren Elfenmagie hinzuweisen und eine stärkere Reglementierung der Verbreitung eben jener Sprüche anzumahnen.

Die der Großen Grauen Gilde des Geistes zugehörige Schule der Beherrschung zu Neersand, die sich stets auch um die Bildung des Bürgertums verdient gemacht hat, wird zukünftig von Magistra Gritten Raudups geleitet, einer Neersander Wirtstochter, die zu den ersten Eleven der Schule gehörte und später als enge Vertraute der Spektabilität galt. Welche Auswirkungen das Dahinscheiden des eigenwilligen Akademiegründers auf den Lehrplan der Schule haben wird, ist indes noch nicht absehbar.

Katharina Pietsch

<sup>1</sup> Ein wohl ursprünglich aus dem Auelfenvolk stammender Spruch, mit dem der Anwender, einem Fisch gleich, unter Wasser atmen kann.

Salamander, Phex 1029 Bf

## Thalusisches Dorf ausgelöscht

### Große Graue Gilde des Geistes in Aufruhr

Auf Bitten Seiner Spektabilität Khadil Okharim von Khunchom waren seit dem mysteriösen Verschwinden des Adeptus minor Rohaldor von Mersin (siehe AB 123) eine Hand der Grauen Garde des ODL auf der Spur des Hochstaplers. Es heißt, Seine Spektabilität soll sehr erzürnt gewesen sein, dass der Adept durch sein schändliches Tun ein solch schlechtes Licht auf die altehrwürdige Drachenei-Akademie und die Verleihung des Schwarzen Auges von Khunchom geworfen hat.

Mit dem gleichen Ziel, von Mersins habhaft zu werden und ihn vor ein Gildengericht zu bringen, soll Ihre Spektabilität Methlessa ya Comari von Zorgan eine Hand voll wagemutiger Glücksritter beauftragt haben, wobei sie das Kopfgeld von 50 auf über 200 Dukaten erhöht hat. Während von diesen Abenteuern noch jede Nachricht fehlt, ist das Schicksal der fünf ODL-Magiern geklärt, die den Abtrünnigen im kleinen thalusischen Dorf Thabuleth aufspüren konnten.

»Sie kamen des Nachts, fünf grau verhüllte Meister der Sternenkraft. Ohne viel Federlesens durch-

störten sie sämtliche Hütten, ehe sie ihn fanden. Ihn, den sie mit 'Verräter von Mersin' ansprachen. Ihn, der unter seinem Arm Großvaters alten Bronzespiegel hielt. Ihn, den sie langsam einkreisten, die Zauberstäbe auf ihn gerichtet, mystische Zauberworte murmelnd. Von meinem Versteck aus konnte ich einen Blick auf sein stoppeliges Gesicht werfen, im Fackellicht der ängstlich und zugleich neugierig dreinblickenden Schar der Meinen – denn es war selten, dass wir auch nur einen Zauberkundigen zu Gesicht bekamen. Die Miene des 'Verräters von Mersin' schien unbeeindruckt, allein seine Augen, sie waren ganz weiß, weiß wie das Papier, das erst noch beschrieben werden muss. Er hob den Spiegel, murmelte einige Worte. Ein eisig kalter Wind löschte auf einen Schlag sämtliche Lichtquellen, dann hörten wir das Wispern der Stimmen, das leise, hämische Lachen – und kaum drei Wimpernschläge später die ersten Schmerzens- und Todesschreie. Als hätte Marhibo<sup>1</sup> selbst ihre Todesboten geschickt, wandten sich die fünf Zauberer uns Dorfbewohnern zu und töteten einen nach dem anderen. Nichts hat-

ten wir dieser geballten Sternenkraft entgegenzusetzen. (...) Und als wäre das nicht genug, entbrannte ein heftiger Kampf zwischen den Magiern selbst, den keiner überlebte. Er aber, der Großvaters Bronzespiegel entwendet hatte, war wie vom Erdboden verschwunden – mit dem Spiegel. Die Götter mussten ihre schützende Hand über mich gelegt haben, dass ich entkommen konnte.«  
—Sefira, einzige Überlebende des Massakers von Thabuleth

Die Kunde von dem Massaker sorgte für großen Aufruhr innerhalb der Grauen Gilde. Der Hochmeister des ODL, Tarlisin von Borbra, versprach umgehend, die genauen Umstände dieses Unheils aufzuklären und den Urheber Rohaldor von Mersin seiner gerechten Strafe zuzuführen. Zahlreiche Gildenräte drängten auf eine außerordentliche Sitzung des Gildenrates, die sich ausschließlich mit dem Fall 'von Mersin' befassen soll. Der *Salamander* wird sich darum bemühen, seine Leserschaft weiterhin über die Taten des Flüchtigen auf dem Laufenden zu halten.

Elias Moussa

<sup>1</sup> thalusische Todesgöttin

# Sternengold für den ersten Hofmagus

**REISENDER KAISERHOF.** Wie gut unterrichtete Kreise berichten, soll sich der erste kaiserliche Hofmagier Magister Melwyn in den ersten Sommertagen des Jahres 1030 BF vermehrt mit reisenden Glücksrittern und Abenteurern getroffen haben.

»Weder Herkunft noch Stand, sondern ein tapferes Herz und ein wacher Verstand lassen einen die richtigen Entscheidungen treffen. Dazu gehört es, sich zu fragen, wie der Sternenregen und die blutrote Mondfinsternis im Jahre 1029 BF (Die Boten 118 und 120 berichteten) zu deuten sind und welche Maßnahmen getroffen werden müssen. Ich teile nicht die Auffassung des geschätzten Hofkaplans Arrius von Wulfen, hier sind andere Mächte im Spiel als die Zwölfe. Nun gibt es aber wahrlich geeignetere Personen, dem Geschehen auf den Grund zu gehen, als zwei alte oder verletzte, auf alle Fälle verbohrt und engstirnige Männer wie Arrius und mich.«

—Magister Melwyn, Anfang Praios 1030 BF

Tatsächlich wurden bereits mehrere Gruppen in den Norden gesandt. Wie so oft vertraute Magister Melwyn bei der Auswahl der Wagemutigen auf das Zusammenspiel von arkaner und weltlicher Macht sowie geistlichem Beistand. Auch Anfang Praios reiste eine kleine Gruppe Wagemutiger ins Svelltland, wie es heißt, um dem ersten Hofmagus einige vom Himmel gefallene Steine zu bringen. Die Ankunft der angeheuert Gruppe, die unter anderem eine Botschaft an die kaiserliche Gesandte in Lowangen überbringen sollte, blieb dort nicht unbemerkt.



Magister Melwyn Stoerrebrandt

»Soso, einer meiner talentlosen Nachfolger, der sich erster Hofmagus schimpft, interessiert sich plötzlich für unser schönes Land? Dann bereiten wir seinen Handlangern doch einen gebührenden Empfang.«

—Erzmagus Oswyn Puschinske zu seiner Assistentin Magistra Semirhija Jushibi Al'Kasim

Bis jetzt ließen sich die Gerüchte nicht bestätigen, dass es zu Auseinandersetzungen zwischen den Gesandten Melwyns mit der 'Halle der Macht' und einigen Schwarzpelzen kam, doch gilt die ausgesandte Gruppe mittlerweile als verschollen. Offenbar ist der erste Hofmagus nicht der einzige, der sich für das Sternenmetall interessiert – und wie es scheint, ist ihm auf dem Weg zu seinem Ziel jedes Mittel recht.

Elias Moussa

## Kampf um die Oberhäuptlingswürde

**RORKVELL.** Seit über einem Jahr schon haben die Bewohner des von den Rorwhed-Orks besetzten Städtchens den greisen Häuptling Mardugh Orkhan nicht mehr zu Gesicht bekommen. Als im Efferd 1029 BF der Sternenregen über das Svelltland niederging, zog sich der Gravesh-Priester in seine Schmiede zurück. Nur seinem alten Gefährten, dem Zwergen Turven Sohn des Turgai, und seinem Ziehsohn Morak Mardugh gewährte er den Zutritt, sowie einigen Sklaven, die unablässig Nahrung, Kohle und von Orkkriegern gefundenes oder erbeutetes Sternenmetall herschleppten.

»Egal zu welcher Tages- oder Nachtzeit, ja, Jahreszeit, stets fand ich ihn über die Esse oder Amboss gebeugt, den Hammer fest in der Hand, den Blick konzentriert auf das Metall gerichtet, das er gerade mit kräftigen Schlägen bearbeitete. Sein grauer Pelz war an vielen Stellen angesengt, sein abgemagerter Körper unterstrich die kräftigen Sehnen und Muskeln. Keine Ahnung, wann er sich je Ruhe gönnte. In seinen Augen glomm das Feuer des Besessenen, wie ich es erst einmal bei der Verbrennung der alten Lidwunja gesehen hatte, als der Inquisitor sie hinrichtete. (...) Eine Kette, eine in den verschiedensten metallenen Farben schimmernde Kette stellte er her – ein ganzes Jahr lang, ohne Unterlass. Orks!«

—Skłavin Yppa, Efferd 1030 BF

treuer Mardughs hatte dem fähigen Krieger und überzeugten Menschenfeind etwas entgegenzusetzen, der nach einigen blutigen Kämpfen die Häuptlingswürde an sich riss. Ein Jahr lang beherrschte er mit eiserner Hand Rorkvell, während Mardugh Orkhan an seinem Werk schmiedete.

»An dem Tag, als der alte Häuptling aus seiner Schmiede trat, hielten alle gespannt den Atem an. Wie würde er auf die geänderten Verhältnisse reagieren? Hoch erhobenen Hauptes schritt er an Trufagh und den anderen Orks vorbei und würdigte sie keines Blickes. Er trug einen großen Sack auf seinen Schultern, aus dem immer wieder ein metallisches Rasseln zu vernehmen war. Er schritt auf den Zwerg Turven zu, der mit zwei gesattelten und ausgerüsteten Orklandponys auf ihn wartete. Seine letzten Worte galten seinem Ziehsohn Morak: "Dies alles ist dein." Dann ritt er, zusammen mit dem Zwergen und ohne ein weiteres Wort, davon.«

—Skłavin Yppa, Efferd 1030 BF

Daraufhin soll der ältere Bruder Mardughs, Sholocham Breitschwert, der sich während des Jahres von Trufaghs Herrschaft ruhig verhalten hatte, eben diesen mit einem einzigen Schwertstreich in Tairachas Reich geschickt haben. Doch statt nun selbst die Oberhäuptlingswürde für sich zu beanspruchen, wie es unter Orks der Brauch war, forderte er den jungen Morak zum Zweikampf auf.

Der ungleiche Zweikampf – Sholocham war Morak um Längen überlegen – sollte allerdings ein überraschendes Ende nehmen, besiegte Morak doch seinen Gegner, der mit diesem

letzten Dienst an seinem geliebten Bruder sein Leben aushauchte. So erlangte der junge Morak Mardugh die Oberhäuptlingswürde. Wohin es seinen Ziehvater, dessen alten Gefährten Turven und die Kette Graveshs zog, ist nach wie vor unbekannt.

Elias Moussa

## Phexcaer wird belagert!

**PHEXCAER.** Seit dem im Jahre 795 BF geschlossenen Vertrag zwischen dem 'Grauen Vogt' Jirtan Orbas und den unterlegenen Zholochai-Orks hatten die Schwarzpelze sich nicht mehr an der größten menschlichen Siedlung im wilden Orkland vergriffen. Seit Anfang Ingerimm 1029 BF häufen sich allerdings die Meldungen, wonach Reisende aus Phexcaer nur mit Mühe und Not den weiten orkischen Belagerungsring um die Stadt passieren können. Schon werden in Phexcaer die ersten Stimmen laut, man solle das 'Erbe des Grauen Vogtes' lüften oder gar den Bund mit dem Riesen Orkfresser erneuern, um der Orkplage Herr zu werden. Hilfe von außen erwartet kaum jemand in der Diebesstadt.

Die Schwarzpelze selbst werden von einem jungen Krieger namens Sharraz Eisauge angeführt. Bisher ist nicht bekannt, zu welchem Stamm er gehört und in welcher Beziehung er zum Aikar Brazoragh in Khezzara steht. Sicher scheint allerdings, dass er es mit der Belagerung durchaus ernst meint: Davon zeugen die verbrannten Felder vor Phexcaer und die rings um die Stadt aufgepfälhten Menschenköpfe.

Elias Moussa



## Impressum

### Das Schwarze Auge

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

**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:** K. Behrens, H. Brendel, L. Feddern, M. Friedrich, A. Hachmann, Ch. Hötting, D. Jödemann, E. Moussa, A. Paralkar, N. Passon, K. Pietsch, Ph. Seeger, T. Shaikh, V. Weinzheimer, T. Zybura

**Illustrationen:** Caryad (8), Ina Kramer (1), Mia Steingraber (1), Horst Thiele (3), Anton Weste (1), Tyll Zybura (1)

**Motto:** Eva-Maria Filla

**Satz & Layout:** ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2007 by Ulisses Spiele GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe unten.

### Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Neigel  
Von-Humboldt-Straße 11  
26180 Rastede  
oder per eMail an:  
avbote@fanpro.com



*Liebe Leser,*  
• wir weisen darauf hin, dass der  
• *Aventurische Bote* ab sofort einen  
• neuen Vertriebspartner hat, der sich  
• ausschließlich um alle Abonne-  
• mentbelange kümmert.  
• Bitte nutzen Sie als Abonnent zur  
• Kontaktaufnahme ausschließlich  
• und einzig die nebenstehenden  
• Kontaktdaten.  
• Die Botenredaktion ist weder für  
• den Vertrieb, noch für sonstige Fra-  
• gen zu einem bestehenden oder  
• neu abzuschließenden Abonnement  
• zuständig. Lieben Dank!  
• Uli Kneiphof, für die  
• Botenredaktion

## FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

**Media-Print PerCom GmbH & Co. KG**

– Abo-Service –  
Postfach 280  
24756 Rendsburg

Tel.: 04331 / 8 44 – 0

(MO-DO 08<sup>00</sup>-16<sup>00</sup> Uhr FR 08<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr)

Fax: 04331 / 8 44 – 3 33

Mail:

abo@mediaprint-percom.de

## NACHBESTELLUNG

Gegen je 2,50 EUR (in Briefmarken) pro Ausgabe bei:

**Ulisses-Spiele GmbH**  
Langgasse 3b

65529 Waldems Wüstems

oder 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](http://www.f-shop.de).)

## REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und ausschließlich per E-Mail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

## KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

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

oder per E-Mail an

**Ulrich Kneiphof**

avbote@ulisses-spiele.de

**Unaufgefordert eingesandte Artikel oder Manuskripte werden nicht bearbeitet.**

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Media-Print PerCom GmbH & Co. KG, Abo-Service, Postfach 280, 24756 Rendsburg

## 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 • 13,00 (Ausland • 15,00) einschließlich Porto und Versand.

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems (bitte den Coupon **n i c h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 – 92 41 80, Homepage [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de), HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer sind Patric Götz und Markus Plötz.

### Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen):

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

Straße, Nummer: \_\_\_\_\_

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

### Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen von folgendem Konto abzubuchen (Inland = • 13,00 für 6 Ausgaben • Ausland = • 15,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

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 **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG, Abo-Service, Postfach 280, 24756 Rendsburg** ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

(Datum und Unterschrift des Kontoinhabers)

### Zum Verbleib beim Abonnenten:

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

**Vertrauensgarantie:** Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG, Abo-Service, Postfach 280, 24756 Rendsburg** 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, liebe Leserin!

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

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

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

### Timeline der Ereignisse im Aventurischen Boten 125:

**20. Efferd 1029 BF:** Heerschau eines mittelreichischen Kriegshaufens unter Kaiserin Rohaja und Herzog Bernfried auf den Vallusanischen Weiden

**21. Efferd 1029 BF:** Das mittelreichische Heer dringt in das Reich Xeraans vor.

**24. Efferd 1029 BF:** Beginn der Belagerung der Festung Wolfenstein

**27.–29. Efferd 1029 BF:** Sturm auf Burg Misamôr, die von den Mittelreichern erobert wird.

**8.–9. Travia 1029 BF:** Brand der Stadt Alstfurt, der durch ein Efferd-Wunder gelöscht wird.

**14. Travia 1029 BF:** Herzog Bernfried und Kaiserin Rohaja erreichen Ilsur.

**Travia 1029 BF:** Nördlich von Norburg treffen Graf Tsadan von Norburg und Junker Fjadir von Bjaldorn auf die junge Ifirn-Geweihte Nidaria Schwanenflug. Gemeinsam beschließen sie, im nahen Winter nach der *Eisrose von Jarlak* Ausschau zu halten.

**Travia/Boron 1029 BF:** Herzog Bernfried festigt die Herrschaft über die gewonnene Grafschaft Misamund und Ilsur. Der kaiserliche Hof reist vor dem Winter per Schiff nach Perricum und weiter nach Rommily.

**Mitte Phex 1029 BF:** Massaker von Thabbuleth, Rohaldor von Mersin tötet fünf ODL-Magier und setzt seine Flucht fort.

**3. Rondra 1030 BF:** Eklat bei einem Ball zu Ehren der Märker Kadettenakademie. Die Erkrankung Irmenellas von Wertlingen lässt sich nicht länger verheimlichen.

**Rondra 1030 BF:** In Elenvina wird die Gründung des Raulsches Reiches gefeiert

**Efferd 1030 BF:** Magister Corollku Talasanya, Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand, ertrinkt. Nachfolgerin wird Gritten Raudups.

**Efferd 1030 BF:** Das Handelshaus Stoerrebrandt zieht nach Verhandlungen mit der Adelsmarschallin mehrere Schiffe der bornischen Flotte ab. Die Schiffe gehen in den alleinigen Besitz Stoerrebrandts über.

**Efferd 1030 BF:** Egtor Tolman Leomar Ula-man von Alberna wird neuer Abt des Anconiterklosters zu Albenhus.

**Travia bis Boron 1030 BF:** Im Bornland lassen sich überraschend mehrere Adlige als Kandidaten für die Wahl eines neuen Adelsmarschalls aufstellen.

### Misamund vom Joch der Feinde befreit, Seiten 1–3

Als Vorgeschichte zur Eroberung Misamunds können erfahrene Helden den Zusammenbruch von Xeraans Herrschaft und dessen Tod sowie die Rettung der Heiligen Quellen von Ilsur im Abenteuerband *Der Unersättliche* miterleben.

Mehr zur Invasion von Helme Haffax an der Piratenküste erfahren Sie im **AB 120, 122 und 123**. Die Geschehnisse um die Peraine-Kirche und den neuen Hauptsitz des Kultes in Ilsur werden im **AB 124** näher illustriert. Eine Beschreibung der Region mit Stand 1030 BF ist in der Spielhilfe *Schild des Reiches* zu finden. Sie, lieber Meister, können die Helden als Späher und kämpfende Mitstreiter der Heerfahrt oder als Begleiter im Tross an der Eroberung Misamunds teilhaben lassen. Das vorgefertigte Szenario *Vatermörder* nimmt den Heerzug und die Eroberung der Stadt Alstfurt als Ausgangspunkt für eine wilde Jagd durch das Misamunder Land. Sie finden es auf den Seiten 16–21 in dieser Ausgabe.

### Das Bornland wählt, Seite 6

Dass sich nach vier Jahren weitgehender Untätigkeit so plötzlich gleich mehrere verheißungsvolle Kandidaten um das Marschallsamt bewerben, hat einen Grund: Angesichts der schlechten wirtschaftlichen Situation der freien Städte sowie der Tatsache, dass die Adelsmarschallin mit der Überstellung mehrerer Schiffe aus der bornischen Flotte in den Privatbesitz des Handelsmagnaten Stoerrebrandt den Interessen der bornischen Händler zusätzlich schadete (siehe auch den Artikel *Bornländischer Handel in schwerer Krise?* in diesem Boten auf Seite 8), versuchten verschiedene Festumer Händler gemeinsam, heimlich einen adligen Kandidaten für eine neue Adelsmarschallwahl anzuwerben, der in diesem Amt ihren Interessen dient.

Dieses Vorhaben kam Zuchtmeisterin Ildara von Schimjontken zu Ohren, die dem vorsteht, was man mit viel gutem Willen den 'bornischen Geheimdienst' nennen könnte. Die Zuchtmeisterin (deren erst jüngst eingeführtes Amt mit der Wahl des Adelsmarschalls ebenfalls zur Disposition steht) setzte umgehend Thesia von Ilmenstein davon in Kenntnis – und

unterstrich damit ganz nebenbei Bedeutung und Nutzen ihrer eigenen Person. Die Adelsmarschallin handelte schnell: War sie sich doch nur zu bewusst, dass die Händler in der derzeitigen Lage mit ihrem Vorhaben durchaus Erfolg haben könnten. Um dem zuvorzukommen, überredete Thesia ihren alten Freund Ugo von Eschenfurt, sich alsbald öffentlich als Kandidat für das Amt vorzustellen.

Dieser Ankündigung folgten die Verlautbarungen weiterer Anwärter, und auch die Händler mussten nun nachziehen: Ziel ihrer Bemühungen ist ein Erfolg Graf Firutins II. von Gulnitz zu Schlüsselfels. Als Anreiz für eine fruchtbare Zusammenarbeit dient ein einst als Pfand gegen eine Verschuldung der Grafen von Schlüsselfels bei der Nordlandbank hinterlegtes, überaus wertvolles Familienerbstück: ein angeblich von den legendären Zwergenschmieden Aurin und Raurin gefertigtes Prunkdiadem aus lauterem Gold, um dessen Rückergalt sich Graf Firutin bereits seit geraumer Zeit vergeblich bemüht (siehe dazu auch *Das Land an Born und Walsach*, Seite 80).

### Bornländischer Handel in schwerer Krise, Seite 12

Der Beschluss der Adelsversammlung kam für alle Seiten recht überraschend – vor allem für die Händler, die nun auf eine Reihe von Schiffen keinen Zugriff mehr haben (oder aber Stoerrebrandt für deren Nutzung ein erhebliches Sümmchen zahlen müssten).

Tatsache ist, dass das Handelshaus Stoerrebrandt, das jahrzehntelang die bornländische Flotte zu großen Teilen finanzierte, überraschend gefordert hatte, einige Schiffe zur alleinigen Verwendung überantwortet zu bekommen. Es ist zu vermuten, dass Stoerrebrandt plant, sich demnächst ganz aus dem Flottenprogramm des Bornlands zurückzuziehen. Welche Auswirkungen dies langfristig auf den bornländischen Handel hat, bleibt abzuwarten. Überraschend für viele war auch, dass die amtierende Adelsmarschallin, Gräfin Thesia von Ilmenstein, sich so offensichtlich auf die Seite des mächtigen Handelshauses schlug und Stoerrebrandts Forderungen nachgab (offiziell untersteht die Flotte schließlich allein der Krone, auch wenn diese den geringsten Beitrag zu Unterhalt und Aufbau leistet). Als Repräsentantin der Feudalpolitik hatte sich die



Adelsmarschallin in der Vergangenheit eigentlich nie gut mit den bürgerlichen Stoorrebrandts verstanden. Bemerkenswert ist auch, dass Thesia den Handel so überaus rasch abschloss. Bislang lässt sich nur vermuten, was zwischen Stoorrebrandts Unterhändlern und der Gräfin hinter verschlossenen Türen besprochen wurde – es kann sich aber nur um Abmachungen von allerhöchster Bedeutung handeln, wenn die Adelsmarschallin mit ihrem Vorgehen in Kauf nimmt, sich dem Zorn der reichen Festumer auszusetzen.

## Ein fürstlicher Anconiterabt,

### Seite 28

Während der ersten Herrschaft Isoras über Albemia von 1011 bis 1013 BF genoss die Fürstin die Unterstützung ihre engen Freundin Amene-Horas – und auch heute noch verfügen sowohl die Fürstin als auch ihre Kinder Emeraldal und Egtor über exzellente Kontakte zum horasischen Herrscherhaus Firdayon. In diesem Licht muss auch die fürstliche Hochzeit zwischen der albemischen Kronprinzessin Invher und dem Kusliker Erbprinzen Rommin Galahan im Jahre 1018 BF betrachtet werden, verbündete sich damit doch das Haus Bennain mit den wichtigsten Feinden der Firdayons, dem Kusliker Fürstenhaus.

Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss – als Graf von Elenvina der Lehnsherr Baronin Idras und gleichzeitig als Provinzherr mit seinen Truppen und vor allem seinem Gold der Garant der Herrschaft Isoras in Albemia – ist der einzige, der den Hass der verfeindeten Schwestern Idra und Isora im Zaume hält. Er versucht eine Politik des Ausgleichs im Hause Elenvina, was ihm bisher auch gut gelang. So legte etwa Isora auf seinen Wunsch hin nach ihrer Fürstenkrönung die Krone der Barone zu Elenvina zugunsten ihrer Schwester Idra nieder.

Der starke Fluss der magischen Kräfte im Hause der Barone zu Elenvina (es gibt in jeder Generation mindestens einen, üblicherweise aber zwei oder drei Magiebegabte) ist ein ungelöstes Geheimnis. Hinter vorgehaltener Hand wird in Fachkreisen spekuliert, dass die Familie derer zu Elenvina von einem Kind abstamme, das vor vielen Generationen der Verbindung eines nordmärkischen Herzogs mit einem finsternen Feenwesen entsprungen sei. Dass die geächtete Königin Invher die Tochter einer (heimlich) magiebegabten Baronin Elenvinas ist, und Kaiserin Rohaja deren Enkeltochter, macht die Angelegenheit zu einer reichsweiten Affäre. Die Häuser von Gareth, Bennain, vom Großen Fluss und von Elenvina schweigen jedenfalls in seltener Eintracht zu diesem Thema, und offenes Spekulieren über diese Frage ist, gelinde gesagt, nicht ungefährlich. Ein Magier aus dem aventurischen Norden, der auf einer Fachtagung in Punin kürzlich einen Aufsatz über *Die Überwahrscheinlichkeit astraler Begabung in neureichischen Fürstenfamilien* ankündigte, ist seither spurlos verschwunden. Sowohl die Pfeile des Lichtes als auch die praisoskirchliche Inquisition schienen sich für ihn zu interessieren.

## Große Parade in Elenvina,

### Seite 29

Das Neue Reich Kaiser Retos lebt fort – und zwar in Elenvina. Dies sollte die große Militärparade in Elenvina allen Untertanen Rohajas verkünden, und auch in Selindians Metropole wird man die Machtdemonstration am Großen Fluss richtig verstehen. Herzog Jast Gorsam stützt sich auf seine unangefochtene Position als mächtigster Provinzherr des Reiches und auf die Reichsverwaltung, die sich in Elenvina unter seinem Sohn, dem Reichserzkanzler Hartuwal, offenbar mit dem 'Verlust' Gareths abgefunden hat.

Die Grafen, Barone und Landadligen der Nordmarken indes beurteilen den Aufmarsch kritisch. Nicht, dass sie sich Kaiserin Rohaja gegenüber loyal gefühlt hätten, eher im Gegenteil. Stein des Anstoßes war vielmehr, dass Herzog Gorsam das bürgerliche Element des Raulschen Reiches so stark betonen wollte. So fanden sich zur Militärparade in Elenvina auffällig wenige nordmärkische Adlige ein. Die Kritik am wachsenden Einfluss der Städte und Reichsbürgerschaft auf die Geschicke der Nordmarken ist kaum mehr zu überhören. Wie es scheint, wird die doppelte Rolle Herzog Gorsams als Hüter der Reichsordnung einerseits und Feudalherr der Nordmarken andererseits mehr und mehr zum politischen Spagat.

## Erneuerung eines Klosters,

### Seite 32

Tatsächlich hat Lucina Lechmin von Hartsteen schon seit einer geraumen Weile keine Vision des Götterfürsten mehr erhalten. Die Zerstörung des Tempels zu Gareth und das Erlöschen der Heiligen Flamme haben innerkirchlich eine Reihe von Fragen aufgeworfen, welches die richtige Ausprägung der Lehre sei. Als Braniborierin sieht sie sich einerseits beständig den Anfeindungen der Greifenfurter Edlen ausgesetzt, andererseits durch die Bitten ihrer Anhänger hin- und hergerissen – eine sehr schwierige Lage, zumal sie sich nicht sicher ist, wie sie das Schweigen des Götterfürsten in Bezug auf ihre Lehre deuten soll.

## Ist die Greifin krank?, Seite 32

Die Markgräfin glaubt seit ihrer Schwangerschaft die Stimme ihres ungeborenen Kindes in ihrem Kopf zu hören; ein Zustand, der auch nach dessen Geburt weiter anhält und der ihr langsam den Verstand zu rauben droht.

Anzeige



präsentiert:

## Finsterkamm IV - Spuren der Vergangenheit

01. – 03.11.2007

Jugendwaldheim Rotenberg (bei Herzberg am Harz)

Der Finsterkamm. Ein schroffer, von Sagen und Mythen umrankter Gebirgszug im Norden Aventuriens und natürliches Bollwerk zwischen dem Raul'schen Kaiserreich und dem seit dem Orkensturm durch die Schwarzpelze besetzten Svellttland. Doch nicht nur der Schwarzpelz plagt die gebeutelten Bewohner dieser Lande. Immer wieder rottet sich dort, wo der Arm des Gesetzes kaum hin reicht, Gesindel zu Banden zusammen. Zeit, diesem räuberischen Treiben ein Ende zu bereiten. Die Räuberhatz ist eröffnet, doch ist nicht alles so einfach, wie es zunächst scheint. Und was eine weidener Edeldame zum Totenfest an die Ruinen ihres Familiensitzes führt, erfährt nur, wer mitmacht.

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

**10 % Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!**

# VATERMÖRDER

Ein Abenteuer im Misamunder Land für einen Meister und 3 bis 6 erfahrene Helden von Tyll Zybura

mit Dank für hilfreiche Kommentare an Magnus Epping, Katharina Pietsch, Mark Wachholz, Dominic Wäsch und Anton Weste

**Vatermörder** spielt in Misamund zwischen der Stadt Alstfurt und der Perlenmeerküste am Rande der Eroberung der Region durch das Heer Kaiserin Rohajas und Herzog Bernfrieds im Herbst 1029 BF. Die Helden werden angeworben, ein verfluchtes Schwert aus dem Besitz eines fliehenden Schurken zu bergen. Auf der Jagd stellen sie fest, dass eine weitere Partei Interesse an dem Artefakt hat – und leicht werden Jäger zu Gejagten. Das relativ offene Ende hält die eine oder andere Versuchung parat.

Die Helden können während des Abenteuers durchaus scheitern. Wenn sie es nicht schaffen, das Schwert an sich zu bringen, wird es von der zweiten Verfolgerpartei erobert und nach Transsylvien gebracht. In offiziellen Publikationen wird das Artefakt nicht mehr verwendet.

Für diesen Spezialauftrag bieten sich Helden mittlerer Erfahrung an, die im Umfeld des Heeres oder direkt mit diesem gereist sind (siehe Artikel auf den Seiten 1–5). Gefördert sind vor allem Wildnis-Charaktere, Kämpferinnen und Geweihte, aber auch Zauberer und Heillichtuerinnen können viel beitragen. Das Szenario ist nicht auf eine bestimmte 'Gesinnung' angewiesen, die Helden können im Rahmen ihres Auftrags selbstlos oder eigennützig handeln und ehrenhaft oder hinterhältig vorgehen. Die meisten Handlungsschauplätze können vom Meister frei auf der Karte angesiedelt werden (siehe dazu Seite 3 in dieser Ausgabe).

## DER AUFTRAG

Am 9. Travia unmittelbar nach der Eroberung der Stadt Alstfurt werden die Helden angesprochen. Je nach Ruf und Erfahrung ist ihr Auftraggeber entweder der Illuminierte *Luceo de Ghuné* (angesehene, integere Helden) oder der tobrische Marschall *Frankwart Gerdenwald* (unerfahrene oder etwas zwielichtige Helden). Sie erhalten die Information, dass der Hofpriester der toten Baronin von Alst, der Tasfarel-Paktierer *Viqar Muhlsion*, mit einer kleinen Söldnerschar und einem Maultier voller Schätze geflohen ist: darunter auch das ehemalige Richtschwert *Ysilias*, **Vatermörder** (weitere Informationen zu diesem Schwert finden Sie im **Anhang**), das unbedingt erobert und der Verwahrung der Praios-Kirche übergeben werden soll. Die Helden können 15 Dukaten Belohnung pro Kopf erwarten (5 Dukaten im Voraus) und zusätzlich je ein Zehntel der even-

tuell zurückgebrachten Schätze – Priorität hat aber eindeutig das Richtschwert. Die Helden sollen es nach Ilstur bringen, wo auch das Heer bald eintreffen wird.

## AUF DER JAGD

Die Richtung der fliehenden Söldner ist bereits bekannt: Die meisten – darunter auch *Viqar Muhlsion* – haben sich in kleinen Gruppen nach Osten abgesetzt, um das Küstendorf Port Syrdalok zu erreichen und von dort möglichst mit einem Piratenschiff weiterzufliehen. Nur wenige versuchen ihr Glück im Westen bei den Truppen Transsylviens. Im nächsten Weiler können die Helden die Spur von *Viqar* aufnehmen, sie führt über Bauernpfade direkt in den Wald hinein – er hat einen Vorsprung von mehr als einem halben Tag.

Die Spieler sollen mit ihren Helden nun vor allem die Fährnisse der xeraanischen Wildnis erleben und das raue, stellenweise verderbte Land und dessen ausgeblutete, zerrüttete oder verblendete Bevölkerung kennen lernen. Es geht nicht darum, ob es gelingt, *Viqars* Spur zu folgen, sondern wie beschwerlich der Weg wird, bis sie ihn stellen können. Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung neben den folgenden Hinweisen an der Beschreibung *Xeraanies* in **Unter der Dämonenkron** 98ff.

### Noch mehr Verfolger

Durch gutes *Fährntensuchen* können die Helden früh bemerken, dass es eine zweite Verfolgergruppe gibt. Bei geschicktem Vorgehen im Weiler Alstkar (siehe unten) können sie zudem genauere Informationen über diese Gruppe erhalten.

Es handelt sich um *Baronin Irmegunde von Zoßberg*, eine schwarze Scharfrichterin (Blakharaz-Paktiererin) und langjährige Trägerin von *Vatermörder*, die ihr Richtschwert zurückerlangen und *Viqar Muhlsion* für den Diebstahl zur Rechenschaft ziehen will. Alle relevanten Informationen zur Baronin finden Sie im **Anhang**; sie können recht großzügig verteilt werden, da *Irmegunde* und ihr Richtschwert in ganz Xeraanien hinreichend berüchtigt sind. *Irmegunde* bemüht sich während der Jagd, den Helden aus dem Weg zu gehen und *Viqar* schneller zu erreichen als die Gruppe.

## GEFAHREN DES WEGES I

Die durchreiste Gegend gehört zu den Misamunden, sie ist reich an kleinen Bächen und Tü-

mpeln, Feuchtwiesen, dichten Auwäldern und Niedermooren, die sich stellenweise in richtige Sümpfe verwandelt haben. Ackerland gibt es hier kaum, etwaige Wege sind in schlechter Verfassung. Wilde Haine, verlassene Katen und Weiler oder verfallene Wehrtürme können geschützte Rastplätze bieten, aber auch Heimstatt wilder Tiere sein. Einen Überblick bieten die Landschaftstabellen der **Zoo-Botanica Aventurica (ZBA): Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore** (S. 280) sowie **Mittelländische Wälder (Tobrishes Klima)** (S. 281).

Das Wetter ist der Jahreszeit entsprechend kühl und regnerisch-trüb, oft auch neblig oder stürmisch. Das Fortkommen ist durch schlechte Witterung, aufgeweichten Boden, Sumpf oder Wald stark erschwert: Mehr als 10 bis 15 Meilen am Tag sind nicht zu schaffen, Pferde müssen häufig geführt werden und gewähren deshalb keinen Geschwindigkeitsvorteil. Sie sind durch wilde Tiere und schwieriges Terrain zudem besonders gefährdet.

Die Helden können *Viqar* relativ leicht auf der Spur bleiben, seine Söldner und er sind ähnlich wildniserfahren wie die Helden – einholen können sie ihn jedoch erst nach einigen Tagen. Die Fährte besteht aus Abdrücken, Rastplätzen, abgebrochenen Zweigen, Maultierkot und Ähnlichem, gelegentlich auch einem Silberstück oder anderen verlorenen Dingen aus dem Schatz. Proben auf Natur-Talente geben Aufschluss darüber, wie lange die Verfolgung dauert und wie gefährlich sie sich gestaltet: Pro Tag können von *einem* als Führer ausgewählten Helden der Gruppe eine Probe auf *Fährntensuchen* und eine auf *Wildnisleben* verlangt werden, die die unten beschriebenen Auswirkungen haben. Die erzielten TaP\* der *Fährntensuchen*-Proben sollten pro Tag und als Gesamtsumme mitgehalten werden. Sobald eine der Proben misslingt, bemerkt *Viqar*, dass er verfolgt wird.

**Fährntensuchen-Probe ±0** (für die Verfolgung) **Patzer:** Die Helden haben die Fährte der Verfolgten mit der einer wilden Kreatur verwechselt oder sind einer Irreführung durch Baronin *Irmegunde* (siehe Kasten) aufgesessen (Terrain, Kreaturen und Pflanzen: *Lebensgefährlich*). Die richtige Fährte kann nach großem Umweg mühsam wieder aufgenommen werden.

**Misslungen:** Die Gruppe stolpert in eine Gefahrensituation hinein (Terrain *Lebensgefährlich*; Kreaturen oder Pflanzen: *Lebensgefährlich*, das andere *Harmlos*).

**Gelungen:** Die Gruppe muss ein schwieriges



Gebiet durchqueren (Terrain, Kreaturen und Pflanzen: *Bedrohlich*).

**7 TaP\***: Die Gruppe kommt leicht voran (eine Kategorie aus Terrain, Kreaturen, Pflanzen: *Bedrohlich*, die übrigen beiden: *Harmlos*).

**12 TaP\***: Der Weg der Verfolgten ist so offensichtlich, dass die Helden für einige Zeit einen sichereren Pfad gehen und die Spur später dennoch wieder aufnehmen können (Terrain, Kreaturen und Pflanzen aus der Kategorie *Harmlos* wählen).

**Wildnisleben-Probe +3** (für die Suche nach einem Rastplatz)

**Patzer**: Die Helden haben sich bei der Wahl eines Rastplatzes gründlich verschätzt oder sind dabei in eine Falle der Baronin Irmegunde getappt (siehe Kasten) (Rastplatz, Kreaturen und Pflanzen *Lebensgefährlich*).

**Misslungen**: Die Gruppe übersieht die Gefahr des Rastplatzes (Rastplatz *Lebensgefährlich*; Kreaturen oder Pflanzen: *Lebensgefährlich*, das andere *Harmlos*).

**Gelungen**: Die Gruppe findet einen Rastplatz, der nur zum Teil Schutz bietet (Rastplatz, Kreaturen und Pflanzen *Bedrohlich*).

**8 TaP\***: Die Gruppe findet einen sicheren Rastplatz (*Harmlos*).

**Ereigniskategorien** (Seitenangaben gelten für die **ZBA**, wenn nicht anders angegeben)

**Harmlos:**

*Terrain/Rastplatz*: Wildwechsel, Pfad, lichter Wald, Auwiese; Weiler Grunfeld

*Kreaturen*: Gefesselte Seele, Irrlicht oder Erscheinung (MGS 110ff.), 1–5 Sumpfechsen (180), viele Sumpffegel (89), einige Sumpfratten (155).

**Bedrohlich:**

*Terrain / Rastplatz*: dorniges Unterholz, verlassener Weiler, matschiges Seeufer, Moor; Weiler Alstkar

*Kreaturen*: 2–6 Griswölfe (188), Morfu (138), Nachtwind (140), Riesenspringegel (88), Spuk (MGS 111), 2 Waldspinnen (178), Weißer Hetzer (79)

*Pflanzen*: Schleimiger Sumpfknöterich (264), Tuur-Amash-Kelche (270), Waldwebe (272)

**Lebensgefährlich:**

*Terrain / Rastplatz*: Sumpf, dämonisch verseuchtes Gewässer, Spukruine; Kloster Azarilslicht

*Kreaturen*: 1–3 freie Untote (MGS 80), Gargyl (99), Ghul (102), Grubenwurm (im Sumpf, 82), Patrouille von 2–5 Hummeriern (an Gewässern), Tatzelwurm (in Ruinen) (87), Ulchuchu (freier Dämon, MGS 73)

*Pflanzen*: Iribaarsilie (241), Morgendornstrauch (254), Schwarmschwamm (265), Waserrausch (273)

## BEWOHNER DES LANDES I

Selbstverständlich reisen die Helden nicht nur durch Einöde, sondern durch ehemals dünn besiedeltes tobrisches Hinterland, das durch

die borbaradianische Invasion, durch Landflucht und Pervertierung der Elemente zusätzlich verwildert und verödet ist. Die Bevölkerung, der die Helden hier begegnen, besteht aus Tobiern, die ihre Heimat nicht verlassen konnten oder wollten, aber auch aus wenigen Neusiedlern: Söldner der borbaradianischen Armee (von unterschiedlichster Herkunft: Maraskaner, Aranier, Bornländer und Garetier), die sich niedergelassen haben, und gläubigen Borbaradianern, die in Xeraans Reich ihre Religion praktizieren. Die folgenden beispielhaften Ansiedlungen können beliebig entlang der Reiseroute platziert werden, korrespondierend zu den TaP\* der *Wildnisleben-Probe*.

**Weiler Grunfeld (harmlos)**: Grunfeld ist ein etwas versteckt an einem Seeufer gelegenes Dorf, dessen Bewohner Weidenruten schneiden und daraus Körbe flechten, die über Alstfurt nach Eslamsbrück und Mendena gehandelt werden. Im See werden Fische gefangen, deren Verzehr allerdings ob der jahrelangen Präsenz eines Ulchuchu (dem die Dörfler jedes Jahr ein Kind opfern) eine dämonische Krankheit nach sich zieht: Alle Dörfler haben graublaue Hautflecken und ständig tränende Augen. Die Helden werden fürchtensam und unterwürfig empfangen und als "Hohe Herrschaften" bewirtet. Sie sind hier sicher und können mit etwas Zureden oder herrischem Auftreten sogar einen Dörfler als Wildnisführer 'engagieren', falls nötig. Informationen haben die Grunfelder keine, von Xeraans Sturz oder dem kaiserlichen Heerzug haben sie noch nichts gehört.

**Weiler Alstkar (bedrohlich)**: Im düsteren Marktflecken Alstkar leben Schweinebauern, Torfstecher und Töpfer, die ölig-schwarzen Ton aus einem nahen Steinbruch verarbeiten. Seit die Mishkhara-Priesterin des Dorfes eine wütende Sieche geheilt hat, beten die Alstkarer vor allem zu dieser Erd dämonin. Von seinem efeuüberwucherten Wehrturm aus herrscht ein Ritter mit einer Hand voll Schläger, der die Dorfbevölkerung wie Sklaven behandelt. Die Stimmung im Ort ist angespannt, weil der Ritter noch unentschlossen ist, ob er vor den Kaiserlichen fliehen, sich mit ihnen arrangieren oder seinen Besitz verteidigen soll – die Helden werden als Fremde grob befragt und bedroht, ein Streit kann leicht zum Kampf eskalieren. Stellen die Helden sich gut mit dem Ritter oder suchen sie unauffällig Unterkunft in der Schänke (deren Wirt ein Mitglied der tobrischen Widerstandsgruppe *Wolfsfährte* ist), so können sie hier insbesondere erfahren, dass sie ihrerseits verfolgt werden (siehe Kasten).

**Kloster Azarilslicht (lebensgefährlich)**: Das ehemalige Golgariten-Kloster beherbergt seit etlichen Jahren eine mystische Gemeinschaft von orthodoxen Borbaradianern, die sich den prophetischen Schriften Azaril Scharlachkrauts

und Xeraans widmet. Die Helden können hier freundliche Aufnahme, gute Verpflegung und gegebenenfalls Heilung finden, wenn sie sich nur respektvoll benehmen. Allerdings war Viqar Muhlson kurz vor ihnen bereits hier und hat die Äbtissin mit einer großzügigen Spende davon überzeugt, dass seine Verfolger als 'Frevler' getötet oder aufgehalten werden sollten. Sie mischt den Speisen der Helden ein *Schlafgift* unter (**Geographica Aventurica 213**, die vergiftete Speise kann mit *Sinneschärfe* +7 oder *Gefahreninstinkt* +3 als solche erkannt werden, ansonsten wird eine KO-Probe +5 fällig: Gelingt sie, ist das Opfer bewegungsunfähig, kann aber noch verschwommen wahrnehmen, misslingt die Probe, fällt das Opfer für 7 SR in Tiefschlaf. Gelingt eine KO-Probe +15, hat das Gift keine Wirkung). Dann lässt sie sie in ein nahes Sumpfloch werfen. Können die Helden hingegen glaubhaft machen, dass sie selbst vor den Kaiserlichen fliehen (keine verräterische Ausrüstung und 7 TaP\* in einer *Überreden-Probe*), so können sie unbehelligt abreisen.

## DIE GRUBE

Sobald die Helden während der Verfolgung mindestens 36 TaP\* in ihren *Fahrtensuchen-Proben* angesammelt haben, werden die Spuren frischer und die Gruppe erreicht das (vorläufige) Ziel. Je nach Gelingen der Proben sind die Helden also seit drei bis sechs Tagen unterwegs, sie befinden sich etwa 40 Meilen Luftlinie östlich von Alstfurt.

Dort stoßen sie mitten im Wald auf eine gepflasterte Straße und gelangen kurz darauf zu einem unheimlichen Arbeitslager fernab jeder Ortschaft. Es handelt sich um eine große Grube: Das Erdreich ist am Rand einer Felswand rund 30 Schritt tief ausgehoben, die Straße wird am Rand der Grube von einem Turm bewacht und führt bis hinunter zum Grund. Zwei dunkle Tore klaffen in den unteren Ebenen der Senke.

Im Wachturm hat sich Viqar mit seinen Söldnern eingenistet: Er ist von einer Verletzung und den Strapazen der Flucht geschwächt und will aus der sicheren Position die Konfrontation mit seinen Verfolgern suchen. Während Viqar die drei Gefangenenwächter einfach davongejagt hat, hat er die zwanzig Arbeitssklaven als eventuelles Druckmittel zu sich in die Bastion geholt und im Erdgeschoss zusammengepfercht.

Die Bastion ist ein etwa 10 Schritt hoher tobrischer Wehrturm mit steinernem Erdgeschoss (fensterlos) und zwei Fachwerkaufbauten (je zwei Schießscharten an jeder Seite). Die Tür im ersten Stockwerk ist nur über eine schmale Holzterrasse parallel zur Steinwand zu erreichen, über einen Seilzug an der Wand können Lasten hinaufgehievt werden. Das Dach ist flach und mit niedrigen Zinnen versehen, von hier kann man die Grube und das Umland gut einsehen.

## ZEITPLAN

Falls die Helden durch sehr gute *Fährtsuchen*-Proben nur höchstens drei Tage bis hierher gebraucht haben (also die 36 TaP\* mit nur drei oder weniger Proben angesammelt haben), hat Baronin Irmegunde die Grube noch nicht erreicht und sie können *Vatermörder* bei geschicktem und schnellem Vorgehen vielleicht sogar erringen, bevor die Baronin ankommt. Andernfalls kommen sie gleichzeitig (4 Tage) oder kurz nach der Baronin (fünf und mehr Tage) an. Diese schlägt ein Lager knapp außerhalb der Schussreichweite des Turms auf. (Sollten die Helden länger als sechs Tage gebraucht haben, gehen Sie davon aus, dass Irmegunde den verschanzten Viqar einfach schmoren lässt, bevor sie ihn ausräuchern will.)

Die Ausgangssituation ist dann sehr offen, die Helden haben vielerlei Handlungsmöglichkeiten, zu denen im Folgenden der Rahmen erläutert sei.

## ZIELE UND METHODEN

### DER PARTEIEN

**Viqar Muhlson:** Der Paktierer will nur sein eigenes Leben retten und ist dafür auch bereit, seine Söldner, das Schwert und seine Schätze zurückzulassen (Letztere nur zähneknirschend und nicht ohne hartes Feilschen). Solange seine Söldner die Bastion verteidigen können, harret er aus, selbst kämpfen wird er nicht. Ein Ausfall erscheint ihm ob der Überzahl seiner Gegner aussichtslos. Wird er zu sehr unter Druck gesetzt, droht er den Helden jedoch, die Gefangenen nach und nach umzubringen; Baronin Irmegunde droht er, *Vatermörder* einfach zu zerbrechen. Er wagt es nicht, das Schwert für den Kampf seinen Söldnern zu geben, weil er die Macht des Artefakts fürchtet. Viqars Söldnerführer *Asgrim Gerion* will allerdings ebenfalls überleben und würde mit seinen Leuten fliehen, sich ergeben oder gar über-

laufen, bevor er für Viqar in den Tod geht. Für die Aussicht auf freien Abzug liefert er Viqar, das Schwert und den Großteil der Schätze jederzeit aus.

**Baronin Irmegunde:** Sie will das Schwert erobern, ihr Gerechtigkeitswahn gebietet es ihr aber auch, Viqar seiner gerechten Strafe zuzuführen (und Viqar weiß das). Deswegen würde sie sich nicht auf einen Handel mit ihm einlassen, bei dem er lebend davonkäme. Irmegunde geht wenig subtil vor, sondern versucht möglichst, die Bastion anzugreifen (mit Brandpfeilen und einem Heshthot als Unterstützung) und zu erobern. Dies kann ihr auch gelingen, wenn die Helden nicht eingreifen oder schneller sind.

Sie betrachtet die Helden als Ärgernis und beobachtet sie mit Argwohn, will aber vermeiden, dass sich ihre eigene Gruppe im Kampf aufreibt. Bei offenem Vorgehen der Helden gegen die Bastion wird sie sie zu behindern versuchen. Wird sie direkt attackiert, zieht sie sich zunächst zurück und wartet ab. Sie würde sich auch auf eine Zusammenarbeit einlassen, sofern die Helden ihr *Vatermörder* überlassen. Wenn die Helden das Schwert erobern, greift sie sie nicht direkt an, sondern verfolgt sie, um eine gute Gelegenheit abzupassen, sie aus dem Hinterhalt anzugreifen.

**Die Gefangenen:** Die Arbeiter sind zu schwach und furchtsam, um von sich aus zu handeln, ihr Ziel ist das nackte Überleben, hinter dem selbst der Freiheitswille zurücksteht. Ein rhetorisch geschickter Held (am besten ein überzeugender Geweihter), der ihnen konkrete Hoffnung auf Freiheit und Sicherheit im kaiserlichen Heer machen kann, könnte sie jedoch dazu bringen, bei einem Angriff auf die Bastion die Verteidiger zu behindern (5 TaP\* in *Überzeugen* oder 8 TaP\* in *Überreden*). Natürlich muss man dazu zuerst heimlich in den Turm gelangen.

**Die Helden:** Die Helden haben freie Hand, wie sie die Situation auflösen wollen, hier einige Möglichkeiten:

- ein Diebstahl des Schwerts aus der Bastion (sehr schwer wegen Viqars 'Schatzinstinkt').
- ein 'Kauf' des Schwerts (schwer bis sehr leicht, je nach Zugeständnissen der Helden).
- ein Sturmangriff (schwer).
- Überzeugungsarbeit, um die Söldner zur Aufgabe der Bastion zu bewegen (leicht, für freien Abzug).
- Überzeugungsarbeit, um die Söldner zum Überlaufen zu bewegen und sie in den eigenen Sold nehmen (schwer, die Helden müssen dafür tief in die Tasche greifen).
- Irmegunde die Drecksarbeit erledigen lassen (leicht), um das Schwert später von ihr zu erobern (schwer).
- Befreiung der Gefangenen (je nach Vorgehen recht schwer).

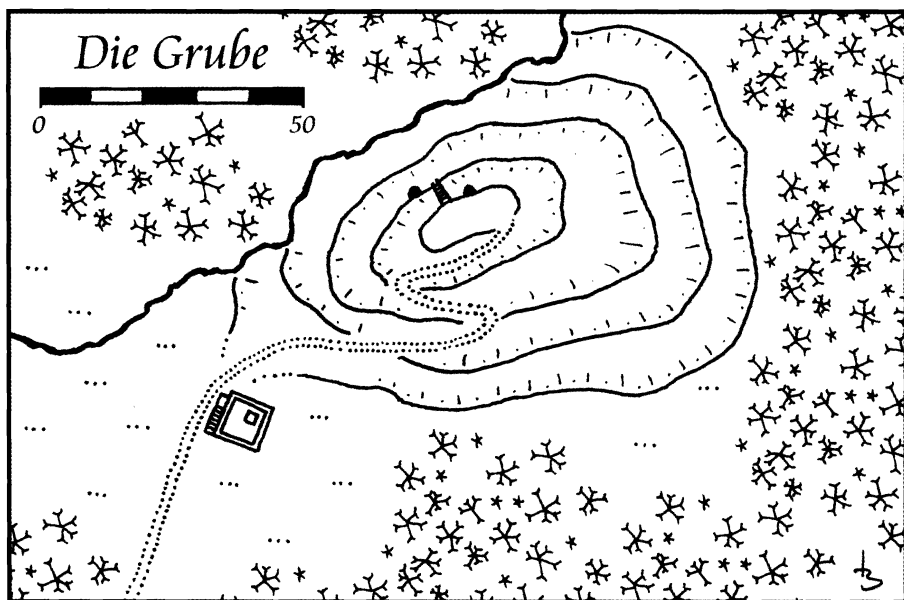
### Die Gefangenen

Im Arbeitslager sind zwanzig aneinandergekettete, ausgemergelte Gefangene interniert, viele von ihnen arbeiten seit zehn Jahren hier. Einige sind apathisch oder halb wahnsinnig, die meisten waren jedoch einmal starke und widerstandsfähige Menschen, deren Hoffnung auf Freiheit nicht ganz verloschen ist. Sie können den Helden auch Hintergrundinformationen über Baronin Irmegunde und *Vatermörder* mitteilen, die sie von den Wärtern aufgeschnappt haben.

Unter den Gefangenen befinden sich insbesondere zwei ehemalige Würdenträger: die ehemalige mendenische Efferd-Hochgeweihte *Manja Caligri* (die für den annehmbaren gesundheitlichen Zustand der Arbeiter verantwortlich zeichnet) und *Geromar von Gerling auf den Misafelden*, den seit zehn Jahren totgeglaubten legitimen Erben der Baronie Misafelden. Beide werden sich den Helden (wenn möglich) offenbaren und darum bitten, befreit zu werden. Sie kommen dann gemeinsam mit der Hälfte der Arbeiter im **Ausklang** in Illsur an. Ihre Befreiung kann den Helden nach dem Abenteuer mehr bringen als jede Belohnung: Sie können als Gönner, Mentoren, Informanten oder Auftraggeber auftreten und werden den Helden lange dankbar bleiben.

### Der Sinn des Grabens

Die Gefangenen wissen nicht, wonach Xeraan sie eigentlich suchen lässt – und den kann niemand mehr fragen. Als Meister können Sie das 'Geheimnis der Grube' frei festlegen (ebenso ihren exakten Ort) und in diesem oder späteren Abenteuern wieder thematisieren. Möglich wären zum Beispiel ein vergrabener Piratenschatz oder ein versunkenes Heiligtum, seltene oder mysteriöse Bodenschätze, ein altes Heldengrab oder Ähnliches.





## AUF DER FLUCHT

Das Ergebnis der Auseinandersetzung bei der Grube wird wahrscheinlich sein, dass entweder die Helden oder Irmegunde das Schwert in ihren Besitz gebracht haben. In beiden Fällen entwickelt sich eine erneute Verfolgungsjagd, bei der nun nicht mehr die Gefahren der Wildnis im Vordergrund stehen, sondern das schnelle Vorankommen und die Auseinandersetzung mit den Kontrahenten. Dabei ist es für beide Parteien am günstigsten, zurück nach Alstfurt zu reisen: Der Weg ist halbwegs bekannt und von dort aus kann eine Straße benutzt werden – Baronin Irmegundes Ziel ist es, sich hinter die transsylvanische Grenze zu schlagen (über Burg Windgau und Arnlan nach Yol-Ghurmak), während die Helden über die kürzlich eroberte Burg Milastein bequem nach Illur gelangen können.

## DAS ZIEL DER HELDEN

Die Helden verfolgen zwei alternative Ziele: Entweder wollen sie Baronin Irmegunde mit *Vatermörder* entkommen, oder sie wollen sie einholen und stellen, um ihr das Schwert zu entreißen.

Die Flucht gelingt den Helden, wenn sie innerhalb von drei Tagen mindestens 45 Gesamt-TaP\* aus täglichen *Orientierungs-* und weiteren Proben ansammeln, die erforderlich sind, um Irmegunde Hindernisse in den Weg zu legen (siehe unten). Wenn dies gelingt, brauchen sie keine finale Konfrontation zu bestehen, sie waren wegen überlegener Wildnis-Fähigkeiten erfolgreich und haben ihre Aufgabe bestens erfüllt. Dafür stehen sie nun sehr weit oben auf Irmegundes Schwarzer Liste der Missetäter, die früher oder später der lodernen Flamme der Gerechtigkeit geopfert werden müssen. Gelingt die Flucht nicht, kommt es zum **Finale** – ebenso (und dann natürlich ohne wiederholte Proben), wenn die Helden die Flucht aufgeben und sich Irmegunde stellen (oder sie in einen Hinterhalt locken) und sie bekämpfen wollen.

Sind die Helden die Verfolger, können sie die Baronin eingeholen, wenn die Helden innerhalb von drei Tagen mindestens 36 Gesamt-TaP\* aus täglichen *Fährtsuchen-* und weiteren Proben ansammeln, die erforderlich sind, um Irmegundes Hindernisse zu umgehen (siehe unten). Wenn das nicht gelingt, ist der Baronin die Flucht gelungen, sie lässt sich von transsylvanischen Grenztruppen aufgreifen und ist damit dem Zugriff der Helden entzogen – die Helden sind gescheitert und *Vatermörder* bleibt eine Bedrohung für zukünftige Abenteuer in Ihrer Runde. Gelingt die Verfolgung, kommt es zum **Finale**.

## GEFAHREN DES WEGES II

Abermals kann für jeden Tag eine *Fährtsuchen-* und eine *Wildnisleben-*Probe entsprechend

den Listen auf Seite 17 abgelegt werden, die Ereigniskategorie kann jedoch herabgestuft werden, da das Terrain jetzt bekannter ist (aus *Lebensgefährlich* wird *Bedrohlich*, aus *Bedrohlich* wird *Harmlos* – nur beim Patzer ändert sich nichts). Wurden auf dem Hinweg bereits Ortschaften durchreist, so werden diese jetzt natürlich in umgekehrter Reihenfolge und unabhängig von ihrer Kategorie erreicht. Sollten die Helden durch weitestgehend wegloses Terrain direkt nach Süden reisen wollen, so bleibt der Weg so beschwerlich wie oben beschrieben. Als Meister müssen Sie dann gegebenenfalls neue Ortschaften in direkter Küstennähe improvisieren.

## HINDERNISSE

Die gejagte Partei kann sich die durchreisten Ortschaften zunutze machen, um den Verfolgern Hindernisse in den Weg zu legen. Falls Irmegunde auf der Flucht ist, ist es Meisterentscheid, welche dieser Hindernisse sie für die Helden hinterlässt. Bei Gelingen der jeweils geforderten Proben werden die TaP\* zu den Gesamt-TaP\* der Helden addiert. Bei Misslingen werden die zum Erfolg *fehlenden* Punkte von den Gesamt-TaP\* der Helden abgezogen, weil sie sich umsonst aufgehalten haben.

- Die furchtsamen Grunfelder können Verfolger in die Irre führen, indem sie eine falsche Fährte legen. Um dieses Hindernis aufzubauen, müssen die Helden eine *Überreden*-Probe +2 bestehen (nur eine ist möglich, Spezialisierung *Einschüchtern* kann genutzt werden). Um die Irreführung sofort zu durchschauen (also wenn Irmegunde die Grunfelder angestiftet hat), ist entweder eine *Fährtsuchen*-Probe +4 oder (wenn die Helden die Dörfler überhaupt befragen) eine *Menschenkenntnis*-Probe +2 erforderlich.

- Der Ritter von Alstkar lässt sich bestechen oder mit Versprechungen und wirklich beeindruckenden Drohungen dazu bringen, die Verfolger gewaltsam zu behindern: *Überreden* +5 (*Lügen* und *Einschüchtern* möglich). Mit den gleichen Mitteln kann er bei der Konfrontation dazu gebracht werden, sich doch wieder zurückzuziehen: *Überreden* +5 (dito). Kommt es zu einem Kampf, ist es je nach Ausgang Meisterentscheid, wie viele TaP\* die Helden gewinnen oder verlieren; der Ritter wird jedenfalls nicht bis zum Tod kämpfen.

- Der Wirt von Alstkar könnte auf Bitten der verfolgten Helden die Hilfe tobischer Widerständler vermitteln, die Irmegunde behindern: Weil die Mobilisierung einige Zeit dauert, gibt es den Helden pauschal nur 5 Punkte zu ihren Gesamt-TaP\* hinzu.

- Die Borbaradianer von Kloster Azarilslicht halten sich aus der Angelegenheit heraus, sie würden beiden aber das Blaue vom Himmel herunter versprechen, wenn dadurch endlich wieder Ruhe im Kloster einkehrt: Die Helden verlieren 3 Punkte ihrer Gesamt-TaP\*, wenn sie die Klosterbewohner um Hilfe bitten, und ge-

winnen diese Punkte, wenn der Meister entscheidet, dass Irmegunde das Gleiche versucht hat.

- Wollen die Helden ihrer Verfolgerin eine Falle stellen (Fallgrube, falsche Fährte in Sumpfloch, Spannseil, Bäreneisen), so erfordert das eine *Fallenstellen*-Probe (und *Mechanik-* und *Holzbearbeitungs*-Proben als Voraussetzung, falls die Falle sehr komplex sein soll), die mindestens 10 TaP\* erbringt (die Baronin ist selbst eine kundige Menschenjägerin und bemerkt die Falle sonst). Nur wenn das gelingt, addieren sich die TaP\* zu den Gesamt-TaP\*, sonst verfallen sie. Stellt Irmegunde den Helden die Falle, so muss ein Held (der Wildnisführer) eine *Sinnenschürfe*-Probe (ein Viertel des TaW *Fallenstellen* kann zusätzlich zum Ausgleichen verwendet werden) mit mindestens 8 TaP\* bestehen, um sie erkennen und umgehen zu können (diese Punkte addieren sich *nicht* zu den Gesamt-TaP\*). Alternativ hilft auch eine *Gefahreninstinkt*-Probe, bei der nur 4 TaP\* nötig sind. Bei Misslingen verlieren die Helden 8 Punkte ihrer Gesamt-TaP\*, weil sie durch das selbstständige Befreien aus der Falle viel Zeit verlieren oder weil sie durch davongetragene Verletzungen langsamer vorankommen.

## DER GESCHMACK DER RACHE

Als verfluchtes Artefakt kann jedoch auch *Vatermörder* mit Einflüsterungen auf jene Heldin einwirken, die das Schwert transportiert: Diese Heldin bekommt am ersten Tag die Schlechte Eigenschaft *Rachsucht* auf einem Wert von 3, die an jedem Folgetag um 3 Punkte bis auf einen Wert von 12 steigt.

Eine IN-Probe pro Tag, erschwert um den *Rachsucht*-Wert, ist nötig, um die Heldin bei Gelingen überhaupt merken zu lassen, dass etwas mit ihr nicht stimmt – selbst wenn sie es merkt, muss ihr eine Probe auf *Selbstbeherrschung*, erschwert um den *Rachsucht*-Wert, gelingen, um *Vatermörder* aus der Hand zu geben. Die Wirkung klingt dann innerhalb eines Tages ab.

Jeden Tag wird auf die Schlechte Eigenschaft gewürfelt, und bei Gelingen arbeitet die Heldin auf das Ziel *Vatermörders* hin: Baronin Irmegunde (und danach eine Anzahl weiterer Würdenträger Xeraaniens) zur Rechenschaft für ihr Versagen zu ziehen und sie hinzurichten. Der aktuelle *Rachsucht*-Wert wird dann von den Gesamt-TaP\* der Helden abgezogen, weil die Heldin das Vorankommen absichtlich verlangsamt, um ein Zusammentreffen mit Irmegunde herbeizuführen.

Wenn die Helden das Richtschwert also nicht wechselweise tragen (und dadurch zwar alle, aber jeweils nur wenig beeinflusst werden), erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass es zum **Finale** kommt. Da das Richtschwert Feigheit und Heimlichkeit verabscheut, könnte die beeinflusste Heldin auch versuchen, die Gruppe davon zu überzeugen, dass eine Konfrontation im Sinne des ursprünglichen Auftrags ist.

Rollenspielerisch können Sie die Spielerin der Trägerin mit heimlichen Zetteln auf dem Laufenden über die Gesinnung ihrer Heldin halten oder sie gelegentlich aus dem Raum nehmen und Darstellungstipps geben.

## FINALE

Schließlich kommt es wahrscheinlich zur Situation, in der die eine Partei die andere einholt. Die Kulisse hierfür bietet eine alte Burgruine, die den Helden oder Irmegunde als sicheres Nachtlager oder Rastplatz dienen kann, sich aber auch gut für einen Hinterhalt eignet. Die fliehende Partei wird hier gestellt, geben Sie den Helden aber etwas Zeit, um die Ruine zu erkunden.

Die zentrale Szene des Finales sollte der Zweikampf zwischen Irmegunde und der Helden-Trägerin *Vatermörders* sein (bzw. einem kampfkraftigen Helden, wenn die Baronin das Schwert besitzt) – idealerweise in der Praios-Kapelle der Burg, die die Helden wahrscheinlich als vorteilhaften Ort erkennen, nach dem, was sie mittlerweile über *Vatermörder* wissen.

## DIE BURG

Die von Wald umgebene Burg ist schon seit den Magierkriegen verwaist und liegt größtenteils in überwucherten Trümmern. Die Fundamente der Außenmauern und die unteren Geschosse von Burgfried und Palas sind jedoch noch leidlich erhalten, in den zugänglichen Räumen finden sich sogar die verrotteten Reste von Mobiliar, Bildern, Teppichen, Büchern, Schmuckkrustungen etc. Die Burg wurde einst von stolzen Gefolgsleuten der Priesterkaiser bewohnt, und wer sich umsieht, findet hier und da praiosgefällige Symbole und Gegenstände. In einer Seitenhalle des Palas war zudem einmal ein Praios-Schrein eingerichtet, deutlich zu erkennen an ornamentalen Reliefs und einer Ucuri-Statue (alles Gold ist allerdings längst von Grabräubern geraubt worden).

Ein Kampf in der Burg kann sehr variantenreich sein: Es gibt zahllose Verstecke, bröckelige Mauern, Bodenlöcher oder einstürzende Decken, durch die man in Kellergeschosse brechen kann, feuchte Gänge und in Zwielicht getauchte Hallen voller Schutt für gefährliche Verfolgungen. Die Praios-Kapelle ist ein hervorragender Ort für den finalen Zweikampf mit Baronin Irmegunde (siehe unten).

## ZIELE UND METHODEN

### DER PARTEIEN

**Baronin Irmegunde:** Das oberste Ziel der Baronin ist *anfangs*, das Schwert zu erobern und dann zu entkommen – hat sie das Schwert jedoch einmal in der Hand und verwendet es im Kampf, dann ändert sich dies unter dem Einfluss *Vatermörders*: Sie wird sich dann nicht mehr zur Flucht wenden, sondern alles daran

setzen, die Helden im Kampf zu besiegen und dann hinzurichten. Ihr Vorgehen kann sich nach der Stärke der Heldengruppe richten: Eigentlich verabscheut sie Heimlichkeit, aber wenn es nötig ist, lässt sie auch einen Hinterhalt legen oder wird ein geeignetes Mitglied ihrer Gruppe beauftragen, *Vatermörder* zu stehlen (was wahrscheinlich misslingt, weil das Schwert seine Helden-Trägerin warnt). Im direkten Zweikampf kämpft Irmegunde ehrenhaft, sie verschont aber kein Leben und würde selbst niemals um Gnade bitten. Nach den vergangenen Tagen der Jagd ist sie von loderndem Zorn auf die Helden erfüllt, so dass sie auch ihre Leute opfern würde, um den Kampf zu gewinnen. Verhandeln kann man mit Irmegunde jetzt nicht mehr (sie würde allerdings falsche Versprechungen machen, um einen direkten Vorteil gegen die Helden zu erlangen). **Irmegundes Gefolge:** Diese Gruppe von Individualisten ist Irmegunde treu ergeben (zum Teil durch finstere Schuld- und Blutschwüre) und wird ihre Befehle befolgen. Das Ziel der einzelnen Gefolgsleute ist jedoch das Überleben, sie kämpfen also nicht unbedingt bis zum Tod und lassen sich durch massive Drohungen auch zu Handlungen *gegen* Irmegunde zwingen (nicht aber durch Versprechungen oder Verletzungen).

**Vatermörders Trägerin:** Das Ziel des Richtschwertes in der Hand einer Heldin ist es, Irmegunde zum Zweikampf zu stellen und zu richten, deswegen drängt es die Heldin zu offenem Vorgehen ohne Heimlichkeit. Inwieweit die Heldin sich dagegen wehren kann (wenn sie es überhaupt will), kann mit wiederholten Proben auf *Selbstbeherrschung*, erschwert um den aktuellen *Rachsucht*-Wert, geprüft werden. Die dadurch eventuell entstehenden Konflikte in der Gruppe sind durchaus im Sinne *Vatermörders*. Wenn die Trägerin das Richtschwert im Kampf führt (und sie käme kaum auf eine andere Idee), kann sie natürlich auf die Kräfte zurückgreifen, die die Klinge gewähren kann (siehe Anhang). *Sinnschärfe*-Proben gegen heimliche Angreifer oder Diebe sind um den *Rachsucht*-Wert erleichtert.

**Die Helden:** Die Burg bietet ein Terrain, in dem viele Heldentypen ihre Stärken ausspielen können. Folgende Handlungsmöglichkeiten sind denkbar:

- einen Hinterhalt legen (leicht, allerdings eventuell gegen den Widerstand der Schwert-Trägerin).
- die Gegnergruppe trennen (leicht, zum Beispiel indem man gezielt eine Wand zum Einsturz bringt, sie in ein Bodenloch stürzen lässt oder mit Worten manipuliert) und in Einzelkämpfen besiegen (herausfordernd, wie Endkämpfe sein sollten).
- Irmegunde mit massiven Angriffen früh ausschalten (schwer).
- sie in den Schrein locken (schwer, am besten durch Erpressung eines ihrer Getreuen, der Irmegunde dann 'etwas zeigen' will) und dort bekämpfen (erfolgsversprechend).

- das Schwert aus Irmegundes Besitz stehlen (sehr schwer und gefährlich, denn gefasste Diebe richtet Irmegunde nach kurzem Schuldspruch hin).

## DIE PRAIOS-KAPELLE

Da die Kapelle nie entweiht wurde, gilt sie auch nach fast 500 Jahren noch als *einfach geweihter Boden*: Trotz aller Trümmer, dem Moosbewuchs und dem schwarzen Schimmel an den Wänden verspürt man eine gewisse Wärme und geduldige Erhabenheit in dem kleinen Saal. Diese Wirkung neutralisiert die Kräfte *Vatermörders* im Kampf und unterbricht den Einfluss der Klinge auf ihre Trägerin (die *Rachsucht* wird halbiert, die Klinge kann keine neuen Einflüsterungen tätigen – beides merkt die Trägerin nicht unbedingt). Irmegunde als Paktiererin wird hier geschwächt: Pro Spielrunde erleidet sie 2W6 SP(A), was sie in ihrer Wut jedoch in Kauf nimmt, wenn sie einmal hierher gelockt und zum Kampf gestellt wurde.

## DAS ENDE

*Vatermörders* Ziel war es die ganze Zeit, seine Helden-Trägerin dazu zu bringen, Irmegunde hinzurichten. Wenn sich diese Gelegenheit ergibt, dann erfordert es für die Trägerin eine um den *Rachsucht*-Wert erschwerte *Selbstbeherrschung*-Probe, um diesem Drang zu widerstehen. (Es ist natürlich auch vorstellbar, dass die Heldin das gar nicht will, schließlich hat Irmegunde den Tod mehr als verdient, nicht wahr?) Sollten ihre Gefährten das nicht verhindern, so kann im Moment der Hinrichtung eine Versuchung durch Blakharaz, den Herrn der Rache, erfolgen (diese Szene sollten Sie eng auf die Heldin zuschneiden, Hinweise geben **MGS 31f. und 104**). Innerhalb des Schreins reicht *Vatermörders* Kraft nicht aus, um diese Versuchung zu 'vermitteln', aber die bloße Tat entweiht den Schrein, die Ucuri-Statue birst.

Wenn Irmegunde ihrerseits das Schwert geführt hat und die Helden es nun endlich erobern konnten, werden sie seine unangenehmen Auswirkungen bis Ilsur nur schwach zu spüren bekommen, denn nach Irmegundes Tod fehlt *Vatermörder* ein menschlicher Fokus.

## AUSKLANG

Wenn die Helden Ilsur erreichen, können sie sich wieder dem Heerbann anschließen. Sie ernten gebührenden Respekt für ihre Mühen und natürlich den vereinbarten Lohn (falls sie erfolgreich waren). Haben sie die Gefangenen aus der Grube befreit und sich insbesondere darum gekümmert, dass jemand die beiden Würdenträger aufließt, dann erhalten sie jeweils als Auszeichnung von Herzog Bernfried persönlich die *Kaiser-Rauls-Schwerter in Silber* und doppelten Sold.

Von Ilsur aus können die Helden auf viele

weitere mögliche Missionen in den neu eroberten Gebieten geschickt werden. *Vatermörder* wird gegebenenfalls von den wenigen Praios-Geweihten entgegengenommen und zunächst in Burg Klippenstein verwahrt. Sollte Irmegunde mit dem Schwert entkommen sein, so wird man das besorgt zur Kenntnis nehmen, aber nichts weiter tun – eine Mission nach Transsilien erscheint zur Zeit zu riskant.

Die Helden haben sich **150 bis 300 Abenteuerpunkte** verdient, je nachdem wie gefährvoll die Reise war, außerdem Spezielle Erfahrungen in *Fahrtensuchen*, *Wildnisleben* und *Orientierung*.

## ΑΠΗΛΙΓ

### VATERMÖRDER

Vatermörder ist das ehemalige schwarze Richtschwert von Ysilia, mit dem ein Henker den Richter erschlug, um seinen verurteilten angeblichen Vater, einen bekannten Räuberhauptmann, nicht enthaupten zu müssen. Jedoch war dieser Richter sein wahrer Vater, dem der Räuber den Knaben in jungen Jahren geraubt hatte (siehe *Aventurisches Arsenal* 114). Nach dem Zug der Oger gelangte es in Galottas Besitz, der es während der Invasion der Verdammten 1019 BF Borbarad überreichte, um einen Scharfrichter Schwarztoabriens zu küren. Borbarad wiederum gab es Irmegunde von Zoßberg (siehe unten), die es für viele Jahre führte und so eine enge Bindung zur Klinge gewann. *Vatermörder* wurde ihr jedoch vor einem Jahr im Auftrag der Baronin von Alst gestohlen.

Das prächtige Schwert ist mittlerweile durch und durch von Blakharaz' Einfluss verflucht und hat beachtliche Kräfte: Im Zweikampf lähmt es den Kampfeswillen des Gegners, indem es ihm mit Anklagen und Vorwürfen intensive Schuldgefühle einflüstert (dämonischer PLUMBUMBARUM in der Variante *Demotivation* mit 2W6 ZfP\*). Die Hälfte der erwürfelten ZfP\* fordert das Schwert als Blutopfer in LeP von seinem Träger. *Vatermörder* ist ein schweres Breitschwert: TP 1W+5, TP/KK 13/2, BF 2, INI -1, WM 0/-1.

Wenn es Vatermörder verwehrt wird, regelmäßig (nach Meisterentscheid) unschuldiges Blut zu trinken, lässt es auch den Träger verzagen und erfüllt dessen Kameraden mit unterschwelliger Furcht. Falls die Helden noch von niedriger Erfahrung sind, mag es sein, dass Viqar Muhlsion nichts über diesen Blutdurst *Vatermörders* weiß und den Helden deshalb recht leicht in die Falle geht, weil das Schwert ihn bereits verzagt und unsicher werden lässt.

### PERSON: VIQAR MUHLSON

Der Paktierer ist ein gut aussehender, kleiner Mann mit blonden Haaren und Bart. Er tritt normalerweise höflich und zurückhaltend mit der Würde und der Wortgewandtheit eines Priesters auf, was ihm in Xeraanien ein siche-

res Einkommen beschert hat. In diesem Abenteuer hat er allerdings viel zu viel Angst um sein Leben, um daraus viel Profit schlagen zu können. Er ist ein sehr kompetenter Dieb und Einbrecher und Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis.

**Wichtige Talente:** Schleichen, Sich Verstecken; **Sonderfertigkeiten:** Ausweichen III; **Paktgeschenke:** Goldene Hand, Zholvars Warnung; **Vor-/Nachteile:** Gut aussehend, Gefahreninstinkt (bezieht sich auch auf 'Gefahren' für seine Schätze), Goldgier, Geiz.

**Begleiter:** Eine Hand voll Söldner (Anzahl der Helden) unter der Führung von *Asgrim Gerion*, einem grobschlächtigen Säufer.

### IRMEGUNDE VON ZOßBERG

'Die Zoßberg' ist eine verhärmte Frau von über 60 Jahren. Sie ist eine gute Kämpferin und stammt aus altem tobrischen Ritteradel, hat jedoch den meisten ihrer rondrianischen Tugenden entsagt. Während Borbarads Eroberung der tobrischen Küstenlande 1019 BF unterwarf sie sich dem Dämonenmeister aus dem Gefühl heraus, von den Göttern und dem Herzog verlassen zu sein, und richtete den amtierenden Baron von Zoßberg (ihren ältesten Sohn) hin, bevor er sich dem Widerstand anschließen konnte. Zur Belohnung behielt ihre Familie die Baronie, Irmegunde selbst wurde als Baronin von Zoßberg eingesetzt und erhielt von Borbarad das Richtschwert *Vatermörder*. In Xeraans Reich erhielt sie – dem Blutdurst des Richtschwertes längst verfallen – den Titel der 'Erhabenen Inquisitionsrätin zur Mehrung der Gerechtigkeit Unseres Herrn Borbarad im ganzen Derenkreise' und zog in dieser Funktion durch das Land.

Die Barone und Amtsträger Xeraaniens inszenierten Dutzende von Schauprozessen, um 'die Zoßberg' von 'wahren' Verbrechen abzulenken, doch schließlich ließ die Baronin von Alst das Schwert durch Viqar Muhlsion steh-

len, um den allzu oft tödlich endenden Nachstellungen der Inquisitionsrätin ein Ende zu bereiten. Seit einem Jahr nun sucht Irmegunde nach *Vatermörder*, und als der BOTENVOGEL einer ihrer Diener ihr berichtet, dass das Schwert im Chaos der Flucht aus Burg Alstfurt gesehen wurde, macht sie sich mit einigen Schergen auf den Weg.

Irmegunde ist eine Blakharaz-Paktierin im dritten Kreis der Verdammnis. Sie trägt ihre grauen Haare zu einem Kranz geflochten, ihre blauen Augen sind kalt, sie lächelt niemals. Ihr Dämonenmal ist eine zur Irrhalkenkralle verwachsene rechte Hand. Über Kettenhemd und Plattenzeug trägt sie eine rote Robe mit goldener Dämonenkrone. Sie ist klug und handelt trotz ihrer brennenden Rachsucht und ihrer wahnhaften Fixierung auf das Schwert und ihr Amt planvoll und bedachtsam. Obwohl sie weiß, dass ihre Seele verloren ist, kann sie nicht anders, als ihren Weg bis zum bitteren Ende zu gehen – sie müsste sich sonst eingestehen, dass die Hinrichtung ihres Sohnes Unrecht war, und daran würde sie zerbrechen.

**Wichtige Talente:** Schwerter, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Menschenkenntnis; **Sonderfertigkeiten:** Kampfgespür, viele weitere Kampf-Sonderfertigkeiten für den Schwertkampf; **Paktgeschenke:** Wahrheitssinn, Hand des Folterers, Spur des Missetäters; **Vor-/Nachteile:** Schwer zu verzaubern, Rachsucht, Gerechtigkeitswahn, Krankhaftes Ehrgefühl.

**Zitate:** »Schuldig!« – »Im Namen der tausenden Augen klage ich an, im Namen des flammenden Rades spreche ich das Urteil und im Namen des Unbarmherzigen Verfolgers vollstrecke ich es: Stirb, Verdammter!«

**Begleiter:** Irmegundes Vertraute ist die Kundschafterin *Firin Brokel*, ihre restlichen Getreuen können Sie als Meister als eine Art 'Anti-Heldengruppe' gestalten, um die persönliche Abneigung der Spieler gegen diese Gegner zu schüren. Sie sollten in Anzahl und Fertigkeitenniveau den Helden entsprechen.





# DAS PATRIZIAT

## - EINE EINFÜHRUNG -

von Frank W. Bartels

Der liebebedingte Thronfolgekrieg hat die Gesellschaft verändert: Die Reihen des Hochadels wurden blutig ausgedünnt, den meisten höfischen Gecken Titular-Ämter und Pfründe gestrichen, viele Landadlige in die Abhängigkeit großer Städte getrieben. Der hohe Adel hat seine Strahlkraft verloren, alte Insignien der Herrschaft wie die Perückenhaube oder gestelzte Titulaturen sind verpönt (und mancherorts gar bei Todesstrafe verboten). Dies macht das Patriziat der Städte zum bestimmenden Stand zwischen Windhag-Bergen und Askaniern.

Diese Gesellschaftsschicht ist nicht neu: Sie bestand schon immer, stand bereit, doch erfuhr sie im Taumel der Amene-Horas-Ära wenig Beachtung. Wer ist das Patriziat? Darauf soll der folgende Artikel eine erste Antwort geben.

Die liebebedingte Gesellschaft gliedert sich in *Fürsten*, *Patrizier*, *Volk* und *Randgruppen*. Die Trennlinien zwischen diesen Gruppen sind scharf (insbesondere das Patriziat ist standesbewusst), ansonsten findet eine lebendige Durchmischung statt. Die entscheidenden Spannungsfelder sind hier also nicht die Gegensätze Adel/Bürgertum, Stadt/Land oder Freie/Hörige, die z.B. das Mittelreich bestimmen.

Das Maß der Dinge sind Leistung und Wohlstand. Bildung, unternehmerisches Geschick und Landbesitz sind die Mittel dazu, ein Wappenschild 'nur' eine bessere Startposition.

Die *Fürsten* an der Spitze der Gesellschaft sind sehr wenige: das Königshaus und eine Handvoll alteingesessener Familien, die sich auf großen Grundbesitz, zahlreiche Privilegien und gewinnbringende Investitionen stützen können. Das städtische *Patriziat* setzt sich aus Adligen, Kaufleuten, Magiern und Prälaten zusammen; ihre Stärke beruht auf Reichtümern aus dem Handel und Geldverleih. Das *Volk* (Horathi: 'Popolo') besteht ausnahmslos aus Freien, von der Apothekerin und dem Großbauern über den Gastwirt und die Bäckermeisterin bis hinunter zum Manufakturarbeiter und zur Hafendirne.

Die Lebensumstände unterscheiden sich teilweise deutlich, können sich aber durch Können, harte Arbeit, Glück und Schicksalsschläge stark verändern.

Zu den *Randgruppen* gehören vor allem Umherziehende wie Wanderarbeiter, Zahori und

Vaganten, aber auch die Zwerge, die durch einen kaiserlichen Erlass einen Sonderstatus erhalten haben.

Familien des Lieblichen Feldes (wie Berflinghan, ay Oikaldiki, Aralzin), deren Mitglieder immer noch den Titel *Comto* führen, wenn sie keinen höheren Rang bekleiden. Aus dem

Stand der Stadtritter aber entstand das Patriziat, das sich daher ebenso alt ehrwürdig und vornehm fühlt wie der in den wilden Grenzprovinzen entstandene Schwertadel (das Rittertum des Mittelreichs und der Nordlande, hervorgegangen aus dem fortwährend im Kampf stehenden berittenen Panzerkrieger). Im Unterschied zum Hochadel, der am Hofe den Launen wechselnder Modekulte ausgesetzt war und später viele Sitten der garethischen Besatzer (und neuen Anverwandten) übernahm, um sich einen Teil der Macht zu erhalten, verstand sich das Patriziat stets als Bewahrer der althergebrachten Bräuche und Moralvorstellungen, zum Beispiel der Verehrung der Zwölfgötter als Gesamtheit in ihrer ältesten, strengsten Form. Daher rührt auch der Name *Patriziat*: Ein Patrizier zeigt Gehorsam gegenüber seiner Vaterstadt, dem Oberhaupt seiner Familie (dem *Patriarchen* oder der *Matriarchin*) und dem Göttervater Los und seinen zwölf Kindern.



### DER URSPRUNG

Manche behaupten, das Patriziat sei so alt wie die Lande des Horas selbst. Wahr ist, dass eine städtische Oberschicht dieser Art bereits unter den alten Horaskaisern existierte, spätestens nach den Dunklen Zeiten. Reiche und mächtige *Cavallieri* (Bosparano: Reiterkrieger oder Ritter) stellten das Gros der Amtsträger, Fernhändler und Grundbesitzer, ihren Reihen entstammten einflussreiche Magier und Geweihte. Sie besaßen damit genug Vermögen, um sich die Standeszeichen Pferd und Vollrüstung leisten zu können, obwohl ihr (in der Gründerzeit wichtiger) Beitrag zur Verteidigung der Städte in der Spätzeit des Alten Reiches nur noch nominell war. Vornehmer waren nur noch die *Comites*, die 'Begleiter des Horas', seine erlesenen Höflinge, die er mit besonderen Privilegien ausstattete und als Provinzgouverneure und Kirchenfürsten einsetzte. Aus letzteren entwickelten sich die wenigen hochadligen

### DER AUFSTIEG

Schon im *Baliiri-Schwur*, der die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes begründete, leisteten viele Patrizier stolz ihren Eid Seite an Seite mit Hochadligen wie Graf Khadan von Vinsalt. Der Einfluss der städtischen Oberschicht wuchs nicht nur durch die beträchtlichen Kriegskredite, sondern noch einmal nach der Seeblockade durch das Mittelreich, als das junge Vinsalter Königreich eine Flotte aufstellen musste – der Grundstock einer Seemacht, die heute ihresgleichen sucht, die sich aber im Kern auf mutige Handels-Abenteurer und Freibeuter stützt.

Vom Anwachsen des Kommerzes und dem zunehmenden Wohlstand des Lieblichen Feldes in den kommenden zwei Jahrhunderten profitierten wiederum zuallererst die Handelsfürsten in den großen Städten. In zahlreichen Kriegen (insbesondere im jüngsten Thronfolgekrieg) verschuldete sich schließlich viele Landadlige bei städtischen Geldgebern so hoch, dass sie in Abhängigkeit gerieten. Unter Kaiserin Amene-Horas war das Patriziat dennoch

wenig sichtbar: Die Mode, die Sehnsüchte und das Karrierestreben aller Liebfelder richteten sich auf den übermächtigen Kaiserhof, der in seiner Opulenz und Perfektion jeden Winkel des Reiches zu beherrschen schien.

Nach dem Tod der Großen Kaiserin – und in Abwesenheit eines ebenso dominierenden Nachfolgers – erwachte das Patriziat jedoch aus seinem Schlaf und übernahm mal zufällig, mal zielstrebig die politischen Geschäfte in den meisten Stadtherrschaften. Es erweist sich heute als der bestimmende Stand des Horasreiches, dem das Volk nacheifert und mit dem sich der Hochadel arrangieren muss. Gebildet, vermögend und ehrgeizig setzen die Patrizier neue Maßstäbe: Fleiß, Fachkenntnisse und persönliche Leistung lösen das alte Ideal vom müßiggängerischen Höfling ab.

## EINE KLASSE FÜR SICH

Das Patriziat achtet streng darauf, sich vom Hochadel einerseits und der Volksmenge der freien Bauern und Bürger andererseits abzugrenzen. Dementsprechend strikt sind die Eingangskriterien: In den meisten Städten wird vorausgesetzt, dass die Familie eines Aspiranten "alteingesessen, unbescholten und zahlungsfähig" ist. Dies lässt nur Personen zu, die seit einigen Jahrzehnten (20, 30 oder gar 50 Jahren) einen Wohnsitz in der Stadt besitzen, zudem ehrbar, mit gutem Ruf und ohne anhängiges Gerichtsverfahren dastehen sowie ein versteuertes (!) Einkommen von etwa 2.000 Dukaten pro Jahr (in Metropolen eher 5.000 Dukaten) ihr Eigen nennen. Selbst dann ist noch die Zustimmung der Stadtregenten (sei es eine Volksversammlung, ein Rat oder ein Fürst) notwendig – und die etablierten Geschlechter blicken zunächst mit Argwohn und Verachtung auf alle 'Neureichen' und 'Emporkömmlinge' herab. Es dauert daher mindestens eine Generation, eher zwei oder drei, bis aus einem aufstrebenden Handelshaus oder einer Magierdynastie ein anerkanntes Patriziergeschlecht geworden ist, das mit einem Einzug ins 'Goldene Buch' (Belhanka) oder den 'Äußerer Rat' (Grangor) seinen Platz unter den 'Würdigen Familien' (Belhanka) oder 'Altvorderen Häusern' (Grangor) einnehmen kann. Es dauert oft nur wenige Jahrzehnte, bis die Neuzugänge selbst voll Stolz auf alle hinabblicken, die gleichfalls den Aufstieg versuchen. So legte der Dramatiker Pherisjo ter Marloff in seinem *Kaufmann von Methumis* dem namensgebenden Geldverleiher Zarastro folgende Worte in den Mund: "Woran merken wir, dass wir vornehm geworden sind? Nichts einfacher als das! Wenn wir nicht mehr 'Magistrat' sagen, sondern 'lieber Schwager'; wenn wir nicht mehr unser Geld zählen, sondern es zählen lassen; wenn wir nicht mehr unseren Nachbarn beneiden, sondern über diesen elenden kleinen Krämer schimpfen, der auf lächerliche Weise versucht, etwas Besseres zu sein!"

## MÄNNER UND FRAUEN VON EHRE

Es gibt außerdem noch eine ganze Reihe von Familien, die die obigen Kriterien nur teilweise erfüllen, häufig durch mehr Adel und Ehre als Vermögen. Jeder geprüfte Abgänger einer Akademie (Kriegerschule, Magierakademie oder Universität) erhält das Recht, sein eigenes Wappen oder Zeichen (Bosparano: *Signum*) zu führen, was ihn zu einem vornehmen Herrn bzw. einer vornehmen Dame macht, einem *Signor* oder einer *Signora*, der oder die dem Nachnamen die vornehme Silbe 'ya' voranstellen kann. Auch erben alle Sprösslinge alter Rittergeschlechter (*Cavallieri*) das Wappen ihrer Familie, sind also ebenfalls *Signori* und *Signoras*. Heiratet ein Signor oder eine Signora jedoch einen einfachen Freien, vererbt sich das Wappen (und die Anrede) nicht weiter. Getreu dem Kusliker Sprichwort »Ein Wappenschild nichts ohne Bares gilt« sind die meisten Signori zwar formal durch gewisse Privilegien der Volksmenge übergeordnet und damit in einer besseren Position, ins eigentliche Patriziat aufzusteigen, häufig jedoch davon so weit entfernt wie die Rattenfängerin vom Leumund eines Zuckerbäckermeisters.

Die universelle Anrede 'Signor' gilt für kleine Wappenbesitzer und mächtige Patrizier gleichermaßen (und wird aus Gründen der Höflichkeit auch allen Fremden gewährt, deren Rang man nicht einschätzen kann). Die Grenzen sind fließend und, wenn kein sichtbares Kriterium wie die Mitgliedschaft in einem städtischen Gremium vorliegt, für Außenstehende oft nicht zu durchschauen. Alte Patriziergeschlechter, die ihre Vornehmheit vor vielen Jahrhunderten begründet haben, tragen zudem (für Landesfremde verwirrend) fast nie das Prädikat 'ya' im Namen – auch, um sich von den (nur 200 Jahre alten) 'neuen Familien' abzugrenzen. Wer also den Fehler begeht, einen Adepten *Istor ya Kuslik* einem vermeintlichen 'Krämer' *Jaan Bramstetter* vorzuziehen, wird den Unterschied zwischen einem Jungmagier und einem fürstengleichen Hauspatriarchen auf schmerzliche Weise lernen.

### Regeltechnische Anmerkung:

Signori (freie Akademieabgänger, Kinder *adliger Abstammung*) besitzen einen SO von 7+, Mitglieder alteingesessener Patriziergeschlechter SO 10+ in kleinen Städten, 12+ in Metropolen (der Vorteil *Adlige Abstammung* ist für letztere obligatorisch). Familienoberhäupter sind noch einmal 3–4 SO-Punkte darüber anzusiedeln. Mit *adligem Erbe* und SO 12+ könnte ein Held auch einer weniger bedeutenden Seitenlinie eines der hochadligen Geschlechter entstammen (mehr dazu in *Reich des Horas*).

## DIE MACHT DER TRADITION: PATRIZISCHE TUGENDEN

Das Patriziat versteht sich als Wahrer der traditionellen Tugenden *Familientreue*, *Patriotismus*, *Geschäftigkeit*, *Gelehrsamkeit*, *Frömmigkeit* und *Ehre*.

**Familientreue:** Einem Patrizier gelten die Verwandten mehr als alle Fremden. Er verdankt seiner Familie viel und schuldet ihrem Oberhaupt absoluten Gehorsam (siehe *Der Familienvorstand*).

**Patriotismus:** Eine Patrizierin steht treu zu ihrer Vaterstadt und versucht das Wohl und den Ruhm der Stadtherrschaft durch kluge Taten und großzügige Stiftungen zu mehren. Der Beitrag zur Stadtverteidigung leitet sich ebenso von diesem Vorsatz ab wie das Mäzenatentum, das Bildhauer, Baumeister, Maler, Musiker, Theaterschreiber und Illusionisten fördert, um der Stadt (und dem Namen des Gönners) Glanz zu verleihen.

**Geschäftigkeit:** Ein Patrizier ist fleißig, tüchtig und strebsam. Sein Sinnen ist darauf gerichtet, den Reichtum und das Ansehen seiner Familie zu mehren. Im Unterschied zum Adel der Mittel- und Nordlande lehnen es die liebfeldischen Signori nicht ab, sich 'in unedler Weise' als Kaufleute, Edelhändler oder Bankiers zu betätigen, um den Ertrag ihrer Landgüter zu ergänzen. Auch scheuen sie sich nicht, Fachleute (Spezialisten) persönlich aufzusuchen oder in ihre Dienste zu nehmen, sooft sie dafür einen Bedarf sehen, seien es Mediziner, Astrologen, Metallurgen, Baumeister, Söldner, Magier – oder Helden.

**Gelehrsamkeit:** Eine Patrizierin ist aufmerksam, wissbegierig und bedacht. Ihre Schulung in Sprachen, Rechenkunst, Geschichte und den Künsten erlaubt es ihr, mit anderen Gebildeten auf Augenhöhe zu disputieren. Gemäß dem Grundsatz »Wissen ist wertvoll« hält sie Ausschau nach neuen Techniken, Entdeckungen und Ideen, die ihrer Familie zugute kommen könnten. Das Ideal ist die kunstsinnige, in einem Edelhandwerk geschulte oder an der Universität gebildete Patrizierin, die in ihrem *Studiolo* (Studierzimmer) kostbare Bücher, Karten, Schaustücke und Instrumente versammelt.

**Frömmigkeit:** Ein Patrizier zeigt Ehrfurcht und Vertrauen im Angesicht der Zwölfgötter. Er achtet die Heiligen seiner Stadt und die *Heilige Familie*. Diese urbosparanische Tradition repräsentiert jedes Mitglied des Geschlechts durch eine kleine Figur aus Ton, Holz, Marmor, Elfenbein oder Porzellan, die bei der Geburt angefertigt und beim Tod ins Grab gelegt wird. Die über alle wachenden Statuetten des *Alveranischen Vaters* und der *Alveranischen Mutter* sind jedoch meist uralt und abgegriffen, da sie seit vielen Generationen vererbt werden und zum kostbarsten Besitz eines Hauses gehören. Die Heilige Familie wird in einem Schrein in der Nähe eines Kamins oder Herdfeuers aufbewahrt; diese persönliche Gebetsstätte in jedem Haushalt ist für die geringe

Anzahl von Travia-Tempeln im Horasreich verantwortlich (und nicht etwa, wie im Ausland vermutet, ein mangelnder Respekt vor der Göttin). **Ehre:** Eine Patrizierin genießt einen guten Ruf und achtet eifersüchtig auf ihre Ehre, die sie durch Tapferkeit und Größe mehrt und nicht aufs Spiel setzt, indem sie Beleidigungen hin- nimmt oder untugendhaftes Verhalten in ihrem Haushalt duldet. *Ehrbar* ist, wer aufgrund erstens seiner finanziellen Mittel, zweitens seiner Bildung und drittens seines Auftretens (Manieren, Haltung und Prachtentfaltung) Respekt verdient, unabhängig von seinen weiteren moralischen Qualitäten.

Aus diesen Grundsätzen leitet die Gesellschaft (vor allem im Norden des Lieblichen Feldes) häufig noch die Tugend der *Mäßigung* ab, die aber leicht in Widerspruch zur ebenso oft verlangten *Grandezza* (Prachtentfaltung) gerät, der Ausstattung mit Requisiten von Reichtum und Macht, die den Rang anzeigen und vielen Stadtbürgern (Lakaïen, Künstlern, Schneidern, Juwelieren ...) ein Auskommen verschaffen.

Es sei noch angemerkt, dass sich die Patrizier nicht nur dem Namen nach als *Stadtritter* verstehen, sondern von ihren Privilegien (wie dem Recht, eine Klinge mit sich zu führen) stolz Gebrauch machen. Auch wenn viele es bevorzugen, zum Zwecke der Stadtverteidigung Streitross, Vollrüstung und Kriegswaffen durch einen Ersatzmann (einen sogenannten *Cavalieristo*) führen zu lassen, um ihre Pflichten zu erfüllen, sieht man ebenso viele, die sich in Turnieren, Pferderennen oder Zweikämpfen mit ihresgleichen messen, wie es ein Gareth oder Weidener Ritter nicht besser vermöchte.

## DER FAMILIENVERBAND

Der älteste Erbe der ältesten Linie eines Patriziergeschlechts führt als *Patriarch* oder *Matriarchin* das Haus. Er (oder sie) kontrolliert allen Familienbesitz, das ganze Vermögen und somit alle Klienten. Der Patriarch oder die Matriarchin herrscht wie ein kleiner Monarch über den Gatten, die Kinder, die Enkelkinder

und manchmal die eigenen jüngeren Geschwister. Er verwaltet das Einkommen seiner Sprösslinge und entscheidet, welchen Beruf sie ergreifen können. Seine Genehmigung ist für Heirat, Reisen, Ausbildung oder vergleichbare Vorhaben unerlässlich. Sollten die Kinder aufbegehren, kann er sie mit der vollen Macht des Gesetzes ins Gefängnis werfen lassen (Aufruhr wider Travias Gebote' lautet die korrekte Anklage).

Das Alter der Kinder ist dabei unerheblich: Selbst 60jährige sind noch verpflichtet, wenn ihre 83jährige Mutter die Geschäfte führt. Der 'Blutschuld' entkommt man vor dem Tod des Familienoberhaupts nur auf zwei Weisen: entweder durch die Heirat in eine andere Familie (mit eingeschränkten Rechten, siehe unten) oder eine Delegation (oder Flucht) in eine weit entfernte Ecke Aventuriens.

Die Allgewalt des Familienoberhaupts wird von den meisten jedoch als angemessen und üblich angesehen. Man kann sich an den Patriarchen oder die Matriarchin wenden, wenn man Geld für eine Anschaffung oder ein Studium braucht, vor Gericht muss oder eine Geschäftsidee hat. Selbst nach dem Tod des Vaters oder der Mutter bleiben viele Geschwister zusammen (oftmals unter einem Dach), um das Vermögen zu bündeln und die Familie stark zu erhalten.

Von einem ähnlichen Geist zeugen auch die Heiratsbräuche: Verbindungen zwischen Patriziern werden fast immer arrangiert ("Eine Heirat ist ein Vertrag zwischen zwei Königreichen"), der Kontrakt bestimmt die Rollenverteilung in der Ehe, die Höhe der Mitgift und der Morgengabe sowie weitere (manchmal geheime, oft politische) Absprachen zwischen den Familien. Die liebheidliche Ehe behandelt die Geschlechter gleich, weist jedoch den Eheleuten deutlich verschiedene Rollen zu: Ein Teil bestimmt den Namen und damit auch die zukünftige Hauszugehörigkeit, der andere hat nur eingeschränkte Rechte. Während der *dominante* Partner das gesamte Vermögen erhält und den Hausstand in der Öffentlichkeit repräsentiert, gilt der *domestische* Partner als Wahrer der Ehr-

barkeit und Hüter des häuslichen Bereichs. Er darf in der Öffentlichkeit nicht ohne Begleitung des Ehepartners auftreten und kümmert sich um die (religiöse) Erziehung der Kinder. Das strikte System ist ein Fundament des Patriziats, beschwört aber immer wieder Skandale oder tragische Schicksale herauf.

## DIE KLIENTEL

Eine einzelne Patrizierfamilie kann so viel Land und so viele Handwerksbetriebe besitzen, dass sie Hunderte von Freien in Lohn und Brot hält. Diese *Klientel* bildet die feste Anhängerschaft eines Hauses, gleich einer politischen Parteiung. Der *Patron* oder die *Matrone* bietet den Armen Almosen, den Tüchtigen Arbeit, den Verfolgten Unterstützung vor Gericht und den Ehrgeizigen den Zugang zu städtischen Ämtern.

Bei Unruhen sind es dagegen oft die *Klienten* der verschiedenen Familien, und nicht etwa die Patrizier selbst, deren Blut in den Straßen vergossen wird. Die Reichen können sich ihre Wehrtürme oder auf ihre Landgüter zurückziehen, während der Mob in den Gassen tobt. Um die Anhängerschaft bei Laune zu halten, unterstützen die Patrizier 'ihre' Leute bei städtischen Wettkämpfen, stiften Tempelschmuck oder bauen Hesindeschulen im passenden Viertel.

## KLEIDER MACHEN LEUTE

»Die Kleidung der Fürsten sollte Majestät ausdrücken,  
die der älteren Edelleute Gravität,  
die der jungen Eleganz,  
die der Geweihten würdige Bescheidenheit,  
die der reiferen Vermählten sollte schicklich,  
die der jungen Leute geziemend, stilvoll und modisch sein.«

—Vom rechten Benimm und Gebaren, *Usvina dil Cordori, Vinsalt, 1011 BF*

Im Unterschied zur Tracht des Hofes (die sich ebenfalls gewandelt hat, hier aber nicht Thema sein soll) gewandelt sich ein Patrizier oder eine Patrizierin in der althergebrachten Tracht der Region: Im Norden dominieren streng wirkende Kleider in gedeckten Farben (schwarz, blau und grau), mit steifen Hüten und Spitzenkragen, im Süden der bunte 'Methumische Stil', bestehend aus kurzen, eng anliegenden Leibröcken, Kusliker Kurzmantel und dazu entweder engen Bein Kleidern oder kurzen 'belhankanischen' Röcken.

Besonders in Belhanka, aber auch in Neetha, Rethis und Dröl, erfreuen sich dagegen – vor allem bei den Damen – Gewandungen im antikisierten Stil wachsender Beliebtheit. Angelehnt an altbosparanische Darstellungen oder guldendländische Vorbilder wird diese Erfindung Belhankaner Schneider als 'Moda alla Aureliana' bezeichnet.

## DIE RENASCENTIA-IDEE

Vorbereitet durch Entdeckungen der letzten Jahre (das *Depositum der Göttlichen Gnade*, die Guldendland-Expeditionen der Harika von Bethana), inspiriert durch Schriftwerke (Forschungsberichte der Universität Methumis, gedruckte Neuauflagen alter Klassiker und mit politischem Hintergedanken in Auftrag gegebene Romane, welche die Antike verherrlichen) und gefördert durch Persönlichkeiten wie Seekönig Palamydas, wird im Horasreich der Gedanke der Rückbesinnung auf die eigenen Wurzeln populär.

Die Gesellschaft wendet sich vom überbordenden Pomp des Vinsalter Hofes ab und hängt Träumen von 'edler Schlichtheit' nach. Die kunstsinnige Oberschicht zelebriert in diesem Geiste eine 'Wiedergeburt des Altertums', des alten Bosparans, mitunter jedoch mit mehr Fiktion als Fakten. Die Idee der *Renascentia* (Bosparano: Wiedergeburt) erzeugt eine Aufbruchsstimmung mit dem Ziel, das Wissen der Alten zu erforschen und den Erfordernissen des neuen Menschen anzupassen – einer 'Symbiose aus Alt und Neu'.

Die *Renascentia* wird damit zur bestimmenden Idee des Horasreiches: Sie gibt den Anstoß für Entdeckungsreisen und Ausgrabungen im eigenen Land. Sie beflügelt Kunstschaffende und Mäzene. Sie beeinflusst Sitten und Moden. Selbst im politischen Bereich werden antike Vorbilder bemüht, um Entwicklungen der Gegenwart zu rechtfertigen.



Die Damen tragen knöchel- bis bodenlange, gerade geschnittene Kleider (aus reinweißer Seide oder kostbarem Brokatstoff) mit hoch angesetzter Taille und kurzen Ärmeln, dazu ein großes kunstvoll besticktes Tuch, das auf verschiedene Weisen um den Körper geschlungen werden kann. Die passenden Seidenschuhe (von ähnlicher Machart wie das Kleid) sind entweder flach oder mit kleinem Absatz versehen

und enden in Seidenbändern, die (Sandalen gleich) um die Waden geknotet werden. Das Haar wird entweder lang und offen getragen oder, von seidnen Stirnbändern oder Diademen gehalten, zu kleinen Lockensträhnen geformt.

Bei den Herren sieht man dagegen offen getragene Westen, hüft- oder Oberschenkellang, aus goldbesticktem Leder oder Seidenbrokat und

mit betonten Schulterstücken und Stehkragen. Darunter trägt der modebewusste Herr entweder eine bodenlange Robe mit weiten Ärmeln (von reiner Farbe) oder aber ein weites, in der Regel weißes Hemd, Schärpe und Kniebundhose. Anstelle der Weste sieht man häufig auch ein besticktes Tuch (wie in der Damenmode), das über eine Schulter gelegt wird oder kunstvoll um den Leib drapiert wird.

## WERDET PATRIZIER!

Im Horasreich nehmen die Städte eine herausgehobene Stellung ein, denn sie sind Horte des Wissens, der Neuerungen und nicht zuletzt auch Zentren des Geldes und der Macht. In ihnen spielen sich sowohl versteckte Machtkämpfe hinter den hohen Mauern der Stadtpalazzi als auch blutige Fehden in den engen und dunklen Gassen der Stadtviertel ab. Doch nicht nur die Geschlechter des Adels ringen untereinander um Einfluss und Macht, auch das Selbstbewusstsein der Bürger wächst, so dass sie beginnen, einen Teil der Herrschaft für sich zu fordern.

Fünf Schauplätze wurden im Lieblichen Feld ausgesucht, auf die sich sämtliche Briefspieler verteilen. Angefangen von den Baronsspielern der ersten Stunde bis hin zu den Gewinnern späterer Autoren-Wettbewerbe, bevölkern ihre Familien die folgenden Städte:

### UNTERFELS

#### Söldnerstadt am Yaquir

Als einziger ruhiger Hafen der umkämpften Yaquirbruch-Region, in die horasische Condottieri, almadanische Söldner und novadische Krieger von der Brigella bis Bomed Unruhe und Feldzüge tragen, ist die Stadt ein Schmelztiegel aller Parteien. Almadaner und Liebfelder haben sich in Unterfels niedergelassen, um das Schicksal einer ganzen Region zu entscheiden.

### SEWAMUND

#### Seestadt

#### am Siebenwindigen Meer

Sewamund ist Teil eines Seebunds mit Grangor und einigen kleineren Hafenstädten. Gemeinsam hat man den Handel mit den Nordlanden unter sich aufgeteilt und mehr so Reichtum und Einfluss seiner Bürger. Gestützt auf diesen Wohlstand können die örtlichen Patrizier dem Landadel die Stirn bieten.

### SHENILO

#### Geronsstadt

#### in den Kernlanden

Im Schatten von Kuslik und Horasia liegt unscheinbar an der alten Horasstraße die Stadt Shenilo. Zahlreiche Pilger kommen tagein tagaus, um das Grab des Heiligen Geron zu besuchen, das unweit der Stadt vor einigen Jahren gefunden wurde.

So hat es zahlreiche mächtige Ritter in die Pilgerstadt gezogen, die unweit der Horasresidenz auch von machen Hofintrigen betroffen ist.

### URBASI

#### Bergstädtchen am Sikram

Hoch auf einem Hügel erheben sich die Kuppeln und Türme der Silberstadt und zeugen vom Wohlstand seiner Bewohner. Mächtige Adelshäuser und einflussreiche Patrizier wetteifern durch die Errichtung immer schönerer Bauwerke und Monumente – oder den Erhalt der Wehrhaftigkeit in einer ertümlischeren Randregion des Lieblichen Feldes.

### EFFERDAS

#### Kauffahrerstadt in der Coverna

Nachdem die ehrgeizige Baronin Elanor von Efferdas erfolglos gegen die südliche Nachbarstadt Belhanka zu Felde gezogen war, geriet Efferdas in die Abhängigkeit der neuen und mächtigen Stadtrepublik. Dadurch verbreitete sich auch in Efferdas republikanisches Gedankengut, die Volksmenge drängt nach Beteiligung und Rechten. Auf der anderen Seite sind die alten und gedemütigten Häuser des Landadels mit den Aufsehern aus Belhanka unzufrieden und hüten nun eifersüchtig ihre verbliebenen Privilegien.

In diesen fünf Städte können Spieler eine Patrizierfamilie übernehmen, um sich gegen die alteingesessenen Landadligen zu behaupten. So treffen dann die gesetzten, alten Spieler der Adelshäuser auf die ungestümen, aufstrebenden

Neulinge mit den Patrizierfamilien, um gemeinsam ihre Städte zu Orten voller Spiel und Spannung zu machen.

**Werden Sie Teil dieser kleinen Flecken lebendiger Spielwelt und beweisen Sie, dass Sie wahre Patrizier sind!**

Dazu müssen Sie ein literarisches Werk Ihrer Wahl (z.B. Kurzgeschichte, Szenario, Lied, Gedicht oder Epos) verfassen, das folgende Merkmale aufweisen muss: Es muss in einer der fünf genannten Städte spielen (Unterfels, Sewamund, Shenilo, Urbasi, Efferdas – basierend auf der obigen Kurzbeschreibung) und zudem die Idee der **Renascencia** mit klassischen **Patrizierelementen** verbinden. Einige Anregungen dazu liefern der vorstehende Bericht über das Patriziertum des Lieblichen Feldes und der nebenstehende Kasten.

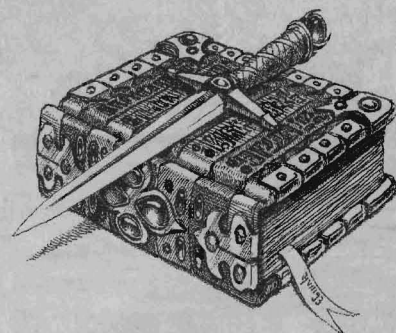
Schicken Sie Ihre Einsendungen, die nicht mehr als maximal 12.000 Zeichen betragen dürfen, als rtf- oder pdf-Datei mit Namen und Adresse bis zum

14.10.2007 an:

patrizier@liebliches-feld.de

Die schönsten und besten Einsendungen werden im *Aventurischen Boten* und dem *Bosparanischen Blatt* veröffentlicht. Viel Erfolg und viel Spaß!

Andree Hachmann



# Von den Schwarzen Amazonen

von Gisbert Falter, Hesinde Geweithar zu Kuslik

## Vorwort

Nur wenig ist bekannt über die Schwarzen Amazonen, die auch in – falschem – Bosparano *Mactaleanata* genannt werden. Richtig wäre als Plural 'Mactaleaenatae', als Singular 'Mactaleaenata' (*Anmerkung der Botenredaktion: Den hier folgenden Exkurs des Autors über den Sitten- und Sprachverfall wollen wir dem geneigten Leser ersparen*). Ins Garethi lässt sich dieser Name mit 'Schlächterinnen der Löwin' übersetzen. Erstmals ist es nun gelungen, ein Exemplar dieser Gattung näher zu untersuchen. Leider gelang dies nicht im natürlichen Habitat, so man bei diesen Personen davon sprechen will, sondern in Gefangenschaft, die noch dazu durch einen unvorhergesehenen Zwischenfall beendet wurde. Eine Forschungsexpedition in die Gegend von Mendena und Shamaham bleibt also weiter dringend geboten!

## Äußeres

Die untersuchte Person, die sich selbst Xarfenia nannte, trug eine Rüstung aus brüniertem, schwarz gefärbtem Eisen, die wohl von der Form her an eine Amazonenrüstung erinnern soll. Jene Rüstung besteht aus einem kürassarigen Halbharnisch, an den Streifen schwarzen Leders angeheftet sind, einer den Schulterbereich bedeckenden Halsberge, einem offenen Helm sowie aus Arm- und Beinschienen. Alle Rüstungsteile sind mit Dornen besetzt, die offenbar nicht nur einem dekorativen Zweck dienen, sondern auch beim Kampf von Nutzen sind: Auf der Halsberge bieten sie zusätzlichen Schutz gegen Schläge auf den Hals, auf den Arm- und Beinschienen können sie dem Gegner blutige Wunden ins Fleisch reißen. Womöglich können mit ihrer Hilfe sogar die gegnerische Klinge abgelenkt oder gar gebrochen werden. (Die entsprechenden Untersuchungen sind noch nicht abgeschlossen.) Unter jener Rüstung trug das examinierte Individuum eine seitlich geschlitzte Tunika, deren Stoff offenbar durch Kontakt mit Blut einen fleckig bräunlichen Ton angenommen hat. Bewaffnet war das untersuchte Exemplar bei seiner Gefangennahme mit einem Krummsäbel, dessen Parierbügel, Knauf und kurze Schneide mit weiteren Dornen versehen sind. Auch diese Waffe ist brüniert. Darüber hinaus trug die Person eine leichte Armbrust bei sich, die sich jedoch in nichts von den allgemein gebräuchlichen Waffen unterscheidet. Die Befragung ergab, dass Rüstung wie Bewaffnung zwar als typisch gelten dürfen, bisweilen jedoch auch andere Waffen und Rüs-

tungsstücke getragen werden. Dies deckt sich mit Augenzeugenberichten aus Begegnungen mit dem beobachteten Personenkreis.

## Geschichte

Über die Entstehung der Schwarzen Amazonen gibt es verschiedene Theorien, die bislang weder bestätigt noch widerlegt werden konnten. Gesichert ist ihr Auftauchen nach der Einnahme von Burg Löwenstein. Die drei wichtigsten Theorien seien hier kurz vorgestellt:

Die erste besagt, dass überlebende Amazonen von eben dieser Burg das Überlaufen zum Feind der ewigen Seelenqual in der Feste vorgezogen und so den Grundstock der Mactaleaenatae gebildet hätten.

Die andere Theorie geht davon aus, dass der Schwarzmagier Xeraan einer geheimen Amazonenburg in der Maraskankette auf die Spur gekommen war. Mittels der meisterhaften Illusion einer 'Schwarzen Göttin' täuschte er den Kriegerinnen eine Erscheinung Rondras vor und machte sie sich so zum willfähigen Werkzeug. Den selben Versuch hat Xeraan bereits 998 BF in der Amazonenfestung Kurkum unternommen, was jedoch damals gescheitert war. Borbarad selbst habe dann bei einem Besuch auf der maraskanischen Burg die endgültige Wandlung der Amazonen in die Mactaleaenatae bewirkt.

Die dritte Theorie schließlich besagt, dass mehrere enttäuschte, sogenannte 'gefallene Amazonen', die von ihren Burgen verstoßen worden waren, sich Borbarad angeschlossen haben und sich nun an ihren früheren Schwestern rächen wollten.

Alle drei Theorien gehen also davon aus, dass die Schwarzen Amazonen tatsächlich aus dem Amazonenvolk hervorgegangen sind. Sicher ist, dass sie seit ihrem Auftauchen bestrebt sind, den Rondra-Glauben und insbesondere die Amazonen in ihrem Umfeld zu vernichten. Auffällig ist dabei, dass Augenzeugen zufolge fast alle Schwarzen Amazonen einen Seelenpakt mit dem Widersacher ihrer früheren Göttin Rondra geschlossen haben. Dies ist in dieser Stringenz selbst für die Schwarzen Lande ungewöhnlich. Was jeweils im Einzelfall zu dem extremen Sinnes- und Glaubenswandel geführt hat, ist eine weitere Frage, die allenfalls eine Expedition in die Gegend von Löwenstein klären könnte.

## Habitat

Wie eingangs erwähnt steht eine Untersuchung der Mactaleaenatae in ihrem gewohnten Um-

feld noch aus. Daher sind wir auf Aussagen der untersuchten Person und auf Reiseberichte angewiesen. Hauptsächlich Vorkommensgebiet scheint die Burg Löwenstein zu sein. Das untersuchte Individuum sprach von einer Festung namens *Keshal Ishassayn Sheijagân*, was sich aus dem Tulamidya wohl am besten als 'Burg der Schänderinnen und Mörderinnen der Löwinnen' ins Garethi übersetzen lässt. Wir dürfen annehmen, dass diese Feste mit der Burg Löwenstein identisch ist.

Bis zur Invasion Borbarads war Löwenstein eine Amazonenburg, fiel dann aber vermutlich durch dämonisches Wirken, wobei die meisten vormaligen Bewohner dem Wahnsinn anheim fielen. Dies deckt sich in sofern mit den Ergebnissen dieser Untersuchung, da auch die untersuchte Person Anzeichen von Verwirrtheit zeigte.

Jedoch sind entweder die Berichte über die Überlebenden Löwensteins weit übertrieben, oder andere, noch genauer zu untersuchende Faktoren spielen hier hinein, denn der Geisteszustand der untersuchten Person war weit weniger zerrüttet als etwa der einer Harpyie. Gute Kontakte halten die Mactaleaenatae offenbar zu Xeraan, dem sie treu dienen. (*Anmerkung der Redaktion: Offensichtlich wurde dieser Bericht verfasst, bevor das Ableben des Heptarchen bekannt wurde.*) Ebenso scheinen sie bei Söldnern in den Schwarzen Landen auf Grund ihrer Kampfkünste großen Respekt zu genießen.

## Verhalten und Kultur

Wie im Absatz zum Habitat bereits angedeutet, entspricht der Geisteszustand der untersuchten Person nicht gänzlich der Norm. Dies lässt sich einerseits durch einen Pakt mit dem Jenseitigen Mordbrenner erklären, zum anderen aber könnten auch Präsenzen aus der Sphäre des Spenders des Irrsinns hier hineinspielen. Ferner scheint auch eine – dem Anschein nach unbewusste – Beziehung zur Herrin der Schwarzfaulen Lust zu bestehen.

Ähnlich den Amazonen scheinen auch die Mactaleaenatae Männern tendenziell ablehnend gegenüberzustehen, wenn auch in weniger ausgeprägtem Maße. Bevorzugt jagen sie Amazonen und Geweihte der Rondra, aber auch andere den Zwölfgöttern in besonderem Maße zugetane Personen sind vor ihnen nicht sicher. Ihr Kampfstil ist Berichten zufolge weniger auf einen schnellen Sieg als eher auf einen möglichst qualvollen Tod ihres Gegners ausgerichtet.

Der Versuch, dies bei dem untersuchten Ex-

emplar zu verifizieren, endete leider damit, dass die Person fünf Wachen tötete. Eine erneute lebendige Gefangennahme ist unglücklicherweise misslungen. Ein tragischer Verlust für die Wissenschaft, der uns erneut zeigt, wie wichtig eine Forschungs Expedition nach Löwenstein ist.

Aus den Aussagen der untersuchten Person und anderen Berichten lässt sich schließen, dass die Behandlung von Gefangenen von Fall zu Fall erheblich variiert. Insbesondere wird hier zwischen Amazonen und anderen weiblichen Rondra-Gläubigen einerseits und anderen Gefangenen andererseits unterschieden. Üblich ist es demnach, das Opfer zunächst eine flache Grube ausheben zu lassen, um es dann langsam und unter der Zufügung größtmöglicher Schmerzen zu Tode zu bringen. Das Blut des Opfers wird dabei in der Mulde gesammelt, in der sich die Mactaleanata anschließend zu baden pflegt. (Der Wahrheitsgehalt dieser Aussage mag allerdings schon allein wegen der Frage nach der für ein Bad nötigen Zahl an Opfern bezweifelt werden.) Nach Aussage der untersuchten Person legen manche dabei die Rüstung ab, manche alle Klei-

dung, und wieder andere nehmen dieses Bad voll gerüstet.

An gefangenen Amazonen und Rondra-Anhängerinnen wird dem Vernehmen nach ein noch unheiligeres Ritual ausgeführt. So heißt es, die Gefangene werde möglichst in voller Rüstung, jedoch entweder mit einer nicht hinreichenden Bewaffnung oder gänzlich unbewaffnet oder aber in hinreichend schlechtem körperlichen Zustand einem männlichen Söldner übergeben, welcher sie dann ostentativ im Kampf besiegt. Anschließend wird ein Rahjafrevel vollzogen.

Die untersuchte Person hat übrigens zu den Berichten, dass dieses Ritual die Seele des Opfers all jenen hinzufügt, die auf Burg Löwenstein gefangen sind, jede Aussage verweigert. Ob dieses Schweigen die Glaubwürdigkeit der zitierten Berichte eher in Frage stellt oder eher untermauert, muss noch näher untersucht werden. Erneut zeigt sich, wie dringend eine Expedition nach Löwenstein geboten ist!

*Philipp Seeger,  
mit Dank an Nora Frischmann, Sebastian Meyer, Nicole Schmidt, Ullrich Schneider,  
Kai Ullmann und Frank Zbarski*

## EINE ANMERKUNG

Der Aventurische Bote erlaubt sich an dieser Stelle, darauf hinzuweisen, dass der oben angeführte Bericht eine durchaus subjektive Darstellung der Mactaleanata beinhaltet, die nicht in allen Punkten zutreffend sein mag. Bei allem Respekt, den wir Seiner Gnaden Gisbert Faller entgegenbringen, mag es doch sein, dass er sich mitunter von Gerüchten, Legenden und möglicherweise von der Gefangenen selbst in die Irre hat führen lassen.

Wir werden uns bemühen, in einem der nächsten Boten eine andere Stimme zu hören, die ein vielleicht nicht zutreffendes, aber doch anderes Bild auf die geheimnisvollen Schwarzen Amazonen werfen wird.

Sollten sich in unserer geneigten Leserschaft Gelehrte finden, die eigene Erkenntnisse oder Erfahrungen mit diesem Volk haben, seien sie hiermit aufgerufen, uns dies zukommen zu lassen, auf dass wir ein möglichst umfassendes Bild zeichnen können.

*Die Redaktion des Aventurischen Boten*

Darpatischer Landbote, Hesinde 1050 BF

## Tod und Verderben in Aschenfeld

### Flammenreiter vertreiben die Schergen des Nekromantenrats!

**RABENMARK, BARONIE ASCHENFELD.** Während die Ritter des Golgaritenordens unermüdlich danach trachten, dem untoten Schrecken der Warunkei Einhalt zu gebieten, und entrückte Geweihte Boron preisend und Weihrauch schwenkend durch die bereits befreiten Lande ziehen, erreichte die Redaktion ungewöhnliche Kunde aus der Rabenmark.

In den Dörfern und Tälern der entlegenen Baronie Aschenfeld, in den Ausläufern der Schwarzen Sichel und nördlich des Todeswalls angesiedelt, kam es nach Auskunft einiger Flüchtlinge zu schaurigen Szenen. Berg- und Almbauern aus der Schwarzen Sichel, die verängstigt nach Devensberg flohen, stammelten von einem wappenlosen Schwarzen Reiter, der, in lodernes Feuer gehüllt, aus Osten kommend (sic!), die Nekromanten und Söldlinge der Warunker Totenbeschwörer vertrieben habe. Als jedoch die Menschen schon auf Befreiung hofften, wurden sie aus Grausigkeit enttäuscht: Denn nicht nur die Dämonenknechte fielen unter den wahllosen Hieben, auch Freisassen, die nicht beizeiten von den Waffen ließen, wurde gnadenlos niedergemacht. Selbst einige Holzfäller, die allzu zaudernd den Weg

frei gaben, konnten nur mit knapper Not ihr Leben retten.

Wer sonst noch dieser Tage in den endlosen Weiten der Berge seinen Weg zu Boron ange-



treten hat, ist ungewiss. Ob hier ein einzelner Krieger, ein Feurädämon oder eher schon eine ganze Schar dunkler Ritter in Erscheinung trat, war nicht zu ergründen. Noch weniger war über den Fledermausschwarm in Erfahrung

zu bringen, der einzelnen Stimmen zufolge, Praios Auge verdunkelt und die Luft mit schrillen Schreien erfüllt haben soll.

So kommt es, dass die Bauern bislang nicht nach Aschenfeld zurückkehren möchten – auch wenn berechtigte Hoffnung besteht, dass ihre Heimat frei von wandelnden Toten ist. Vom Regen in die Traufe wolle man schließlich nicht kommen, so heißt es aus ihrem Munde. Einige der armen Seelen, die an Körper und Geist schwer gezeichnet sind, wurden in die Obhut der Devensberger Boronis gegeben, auf dass die Noioniten sich ihrer annähmen.

Derzeit weiß niemand, wer die neue Herrschaft über Aschenfeld angetreten hat. Eine Besatzung hat man dem Vernehmen nach nicht zurückgelassen, die Baronsburg Dragenthron ist Gerüchten zufolge verlassen. Ein Schreiber, der eilends zur Klärung der Umstände in diese Gegend entsandt wurde, ist überfällig, sodass über die weiteren Hintergründe nur spekuliert werden kann. Der meist in Pulverberg anzutreffende Baron von Aschenfeld ließ seine Besorgnis über diese ungewöhnlichen Meldungen verlautbaren.

*Tahir Shaikh*



## Ein fürstlicher Anconiter-Abt

REICHSTADT ALBENHUS. Nach fast einjähriger Vakanz hat das bedeutende Albenhuser Ordenskloster der Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius – den meisten besser als Anconiter bekannt – endlich wieder einen neuen Abt. Die Heilmagier des nordmärkischen Ordensklosters wählten einstimmig den Hochgelehrten Magister Egtor von Vinsalt zu ihrer neuen Spektabilität – und sorgten mit ihrer Entscheidung auch außerhalb der Klostermauern und Magierakademien für Diskussion.

Der 991 BF in Silas im Lieblichen Feld geborene Egtor erhielt seine magische Ausbildung an der Anatomischen Akademie zu Vinsalt, wo er 1011 BF als Jahrgangsbester abschloss. Nach einigen Wanderjahren, die ihn an alle heilmagischen Akademien Aventuriens führte, trat der tsa- und hesindegläubige Egtor 1014 BF den Anconitern bei. In den nächsten Jahren diente der äußerst begabte Heilmagier und Pflanzenkundler in den Ordensklöstern zu Salza und Baburin und rettete zahllosen Kranken und Verletzten das Leben. 1025 BF erhielt Egtor für seine heilmagischen Forschungen die Ehrenmagisterwürde der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis.

Doch all diese unzweifelhaft herausragenden Verdienste im Geiste des großen Anconius zu Baburin würden an den Höfen des Raulschen und Horasischen Reiches höchstens mit Gleichgültigkeit zur Kenntnis genommen werden, wäre Egtor von Vinsalt nicht der Sohn von Fürstin Isora Ulaman von Albernia – und seit deren Krönung im Jahre 1027 BF unter dem Namen Egtor Tolman Leomar Ulaman von Albernia der Fünfte in der Thronfolge des Fürstentums (siehe Kasten).

Nach seiner Segnung durch die Tempelvorsterin des weithin bekannten Koscher Hesinde-Tempels zu Salmingen, Sephira Birninger, hielt Seine Spektabilität Egtor von Vinsalt eine hoch gelobte Inaugurationsvorlesung zum Thema 'Aktuelle magietheoretische und ethische Probleme kurativ-magischer Forschung unter besonderer Berücksichtigung reversibel angewandter Schadensmagie'.

In seiner anschließenden ersten Rede als neuer Abt in Albenhus kündigte der Enddreißiger an, die ohnehin führende Position seines Klosters als wichtigste Stätte der Heilkunde im Westen des Raulschen Reiches weiter auszubauen. Auch der in den letzten Jahre hinter den Klostermauern sträflich vernachlässigten heilmagischen Forschung gedanke er neue Anstöße zu geben. Weiterhin, so erklärte er, wolle er in allen die Gildenmagie als solche betreffenden Fragen eng mit der Base seiner Mutter Isora zusammenarbeiten – mit Ihrer Spektabilität Ruade von Elenvina, der Leiterin

der Akademie der Herrschaft zu Elenvina. Auch sei geplant, in Koopertion mit der Elenviner Magierakademie den möglichen Einsatz von Beherrschungsmagie zur Seelenheilung eingehender zu erforschen.

Das offizielle Grußwort des Collegium Canonicum des Bundes des Weißen Pentagrammes an den Abt verlas Ruane von Elenvina, wobei auffiel, wie sehr sich die beiden nordmärkischen Spektabilitäten ähneln – ganz abgesehen davon, dass die beiden Magier aus dem Hause der Barone zu Elenvina auf den Tag genau gleich alt sind.

In der nächsten Rede gab Ihre Spektabilität Bascanai von Andima, die Akademieleiterin des Anatomischen Instituts zu Vinsalt, ihrer Freude Ausdruck, dass ein Meisterschüler ihrer Akademie nun die Geschicke des "sowohl für die magische Forschung als auch für das Wohl der Menschen" so wichtigen Anconiterklosters zu Albenhus leite. Die bekannte Wissenschaftlerin sicherte Egtor bei dessen Plan, die magische Forschung in Albenhus zu intensivieren, alle erdenkliche Unterstützung zu.

Anschließend hielt Ihre Hochwürden Sephira Birninger eine wohlbeachtete Rede, in der sie darauf hinwies, dass die Wissenschaft nur moralische, nicht jedoch politische Grenzen kenne. Sie forderte alle Gelehrten der Nordmarken auf, ihre Forschungsergebnisse freimütig

und im Geiste Hesindes mit ihren Koscher Kollegen zu teilen, und bot zugleich ihren Tempel als Hort der Zusammenkunft und des Austauschs an. Dass die Hochgeweihte die aus Vinsalt angereisten Magier und Geweihten nicht erwähnte, werteten einige Beobachter als ein Zeichen für die wachsenden Spannungen zwischen den Erzwissensbewahren des Neuen Reiches und des Lieblichen Feldes, die um Macht und Einfluss im Elenviner Hesinde-Tempel streiten.

Neben magischer und geweihter Prominenz wohnten der Inauguration Egtors von Vinsalt auch viele weltliche Würdenträger bei, darunter insbesondere Egtors Mutter: Fürstin Isora Ulaman von Albernia war mit kleinem Gefolge auf einer schnellen Flussgaleere angereist. Die albernische Fürstin hielt eine eher lustlose Rede zur Situation der magischen Forschung in ihrer Provinz, betonte dabei jedoch mehrfach, dass sie, im Gegensatz zu den "Usurpatoren Havenas", der rechtschaffenen Gildenmagie keine Steine in den Weg lege. Weiterhin appellierte sie an die Anconiter, sich bei ihrer wohl-tätigen Ordensarbeit vermehrt der notleidenden Bevölkerung Albernias zuzuwenden.

Heiko Brendel

(mit Dank an Salvador Arenas,  
Tina Hagner und Jürgen Suberg)

**Auszug aus einer Vorlesung Lucio Kugres', Inhaber des Maffia-Vellia-Lehrstuhls der Juridischen Fakultät der Großalbanfanischen Universitätsschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus:**

[...]

So möchte ich an dieser Stelle auf die vielleicht größte Ironie der gegenwärtigen politischen Geschichte unseres Kontinentes hinweisen – die geradezu einen Beleg dafür liefert, mit welch' Augenzwinkern oder gar Zynismus Satinav und seine Töchter Fatas und Ymra unser Schicksal formen.

[...]

Fast in Vergessenheit geraten sind die ursprünglichen Konflikte zwischen Königinmutter Idra und Fürstin Isora über die Zukunft Albernias: Während Idra ein starkes Albernia im Reichsverband wünschte, kämpfte Isora von 326 bis 328 für die Unabhängigkeit des Fürstentums von der Raulskrone und war dafür sogar bereit, die Unterstützung ihrer Firdayon-Freundin Amene-Horas anzunehmen.

[...]

Und welche Situation haben wir nun, wenn wir gen Albernia schauen? Isora, die Fürstin, hat sich die Position ihrer Schwester Idra angeeignet und kämpft für den Verbleib Albernias unter der Raulskrone. Ihre Nichte Inverher hingegen, die Königin, vertritt die Position, für die vor 17 Jahren noch ihre verhasste Tante Isora eintrat: die Unabhängigkeit Albernias.

[...]

So kann man hierin ein politisches Echo des jahrhundertealten Zwists der niederyaquirischen Häuser Vinsalt-Firdayon und Kuslik-Galahan erkennen, die in Albernia einen Stellvertreterkrieg ausfechteten.

[...]

Eine andere Interpretation wäre, dass der göttliche Visar, der Seelenernter, die Geister der Menschen regelmäßig verwirren muss, auf dass sie immer einen guten Grund haben, sich gegenseitig zu erschlagen.

[...]

Oder aber man sieht den Tausch der politischen Positionen in Albernia als Beispiel für die Ironie, die der Geschichte der Menschheit seit Anbeginn der Zeiten innewohnt.

## Fürstin Isora und ihre Kinder

Die heutige Fürstin Isora von Albernia, ehemals Erbprinzessin der in ihrem Reichtum viele Grafschaften übertreffenden Baronie Elenvina, kehrte dem Raulschen Reich den Rücken, nachdem sie von ihrem Verlobten Cuanu ui Bennain mit ihrer eigenen Schwester Ira betrogen und anschließend verlassen worden war. Die junge Adlige suchte Zerstreuung und Trost im Rahja-Kult und der feinen Gesellschaft des Lieblichen Feldes, während 985 BF in Havena ihre Nichte Emer geboren wurde.

In einem Vinsalter Salon lernte sie ihren späteren Ehemann kennen, einen Adligen von höchster altreichischer Geburt aus dem direkten Umfeld des damaligen Königs Tolman. Das Glück des Paares währte nur einige Jahre, doch zwei legitime Kinder entsprangen der Verbindung: Im Jahre 989 BF wurde Emeraldal Thalionmel Aurelai in der liebfeldschen Königsstadt Vinsalt geboren, zwei Jahre später ihr Bruder Egtor Tolman Leomar in Silas. Wenige Wochen nach Egtors Geburts verstarb Isoras Gatte.

Emeralda wuchs an den Höfen in Vinsalt, Methumis, Elenvina und Havena auf und verliebte sich im Jahre 1007 BF in den ebenso rahja- wie rondragefälligen Sieger der nur alle fünf Jahre stattfindenden Elenviner Herzogenturnei, den 26jährigen garetischen Kavallerieleutnant Alrik von Hartsteen. 1008 BF feierte das junge Paar auf der mächtigen Trutzburg Hutt in der garet-

tischen Grafschaft Hartsteen seine Hochzeit. Noch im gleichen Jahr wurde Emeraldal und Alrik der erste Nachwuchs, Trisdhan von Hartsteen, geboren. Zwei weitere Kinder, Quin und Sylvette von Hartsteen, erblickten 1010 beziehungsweise 1012 BF das Licht Pra-



ios'. Isoras Schwiegersohn Alrik ist heute Baron auf Hutt, während Ihre Allerprinzlichste Durchlaucht Emeraldal früher als Hofdame am Kaiserhof zu Gareth lebte und nun im Gefolge Kaiserin Rohajas von Pfalz

zu Pfalz zieht. Seine Prinzliche Durchlaucht Trisdhan ist derzeit Gesandter des Hauses Hartsteen am Herzogenhof zu Elenvina, sein jüngerer Bruder Quin wird in Kürze die Weihen der Hesinde empfangen und folgt damit dem Glauben seines liebfeldischen Großvaters. Sylvette indes befindet sich in der Obhut ihrer Mutter im Gefolge Kaiserin Rohajas.

Egtor, dessen Magiebegabung unmittelbar nach seiner Geburt festgestellt wurde, wurde von Hesinde-Geweihten und Hofmagiern erzogen, bevor er zur Ausbildung in die Anatomische Akademie zu Vinsalt gegeben wurde. Seit seiner Magierweihe im Jahre 1011 BF nennt sich der Heilmagier nach seinem Weiheort Egtor von Vinsalt.

Nachdem Rahja ihre erste und Boron ihre zweite Liebe zunichte gemacht hatte, ließ sich Isora rastlos von Liaison zu Liaison treiben, schwor aber bei den Zwölfen, sich nie mehr zu verloben oder gar einen Traviabund einzugehen.

Einer ihrer vielen Affären – mit Raidri Conchobair, dem besten Freund ihrer ersten großen Liebe Cuanu ui Bennain – entsprang die 994 BF in Vinsalt geborene Rhianna, derzeit Gräfin zu Honingen und zu Winhall. Es wird von zwei weiteren Bastarden gemunkelt, doch einzig die legitimen Nachfahren aus dem 988 BF geschlossenen Traviabund haben Ansprüche auf den Thron Alberbias.

Nordmärker Nachrichten, 6.–9. Rondra 1050 BF

## Große Parade in Elenvina

ELENVINA. Viele tausend Besucher fanden sich zu den Feierlichkeiten der Gründung des Neuen Reiches und der Zerstörung Bosparans vom 6. bis 9. Rondra 1030 BF in der ohnehin schon überfüllten Herzogenstadt Elenvina ein. Nach einem feierlichen Praiosdienst, den Seine Eminenz Pagol Greifax von Gratenfels, der Wähler der Ordnung Mittellande und höchste anwesende Vertreter der Reichskirche, in der Wehrhalle zelebrierte, nahm Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, Reichserzseneschall und Hüter der Reichsordnung, in Vertretung Kaiserin Rohajas von Gareth eine Parade von weit über fünftausend Bewaffneten ab.

Viele hundert Gardisten der vormals kaiserlichen Garderegimenter und fast die gesamte Herzogliche Flussgarde marschierten zu Koscher Blasmusik und Fanfarenschall durch die Triumphbögen der bunt geschmückten Elenviner Kaiserallee. Junge Buben und Mädchen bedeckten die Soldaten mit einem Meer von Blütenblättern, tausende Zuschauer jubelten den Bewaffneten zu, es kam zu heftigen Rangeln um die besten Plätze. Auch Regiment-

ter aus den Fürstentümern Albernia und Kosch sowie der Markgrafschaft Windhag hatten Abordnungen geschickt, ebenso waren einige Grafen mit ihren Haustruppen dem Ruf nach



Elenvina gefolgt. Vorneweg, mit prächtigen Bannern und in polierter Vollrüstung, ritten alleine mehr als fünfhundert Ritter in herzoglichen, gräflichen und kaiserlichen Farben so-

wie in den ruhmbedeckten Röcken der Donnerer und Bannstrahler. Das Gros der paradierenden Waffenträger machten aber nicht Ritter noch Gardisten aus, sondern die selbstbewusst ihre Spieße und Armbrüste präsentierenden Zünfte der freien Bürgerschaften der stolzen Reichs- und Herzogenstädte. Auch die standesbewussten Freibauern der Stadtmark Elenvina boten ihrem Landesherrn die blankpolierten Waffen dar – Stadtbürgertum und Freibauernschaft, seit 1030 Jahren das unbeugsame Fundament und die Wehr des Reiches.

Zahllose hohe weltliche und geistliche Würdenträger aus dem ganzen Reiche und auch dem Ausland waren bei den Feierlichkeiten anwesend. Ehrengast war Seine Bergkönigliche Majestät Fargol Sohn des Fanderam, Ehrenoberst des Garderegiments Ingerimms Hammer. Der Rogmarok übergab Seiner Hoheit Jast Gorsam ein Dutzend neuester Belagerungsgeschütze aus den Zwergenwerkstätten des Eisenwaldes, um die Burgen der Feinde des Reiches zu zertrümmern.

Heiko Brendel

# DIE GESCHICHTE HINTER ULISSES

Die inzwischen doch recht lange Geschichte dessen, was eines Tages die **Ulisses Spiele GmbH** werden sollte, begann vor fast 20 Jahren in einer kleinen Stadt nahe Frankfurt am Main, die weithin als Hofheim bekannt ist. Die genauen Anfänge sind leider niemandem bekannt, der heute noch für Ulisses tätig ist, man möge mir also verzeihen, wenn ich zunächst versuche, mit Halbwissen, Mythen und Legenden zu glänzen.

Ende der Achtziger, Anfang der Neunziger Jahre war nicht nur eine Zeit, in der Mode und Geschmack sich wieder näher kamen, sondern sie darf auch getrost als das Goldene Zeitalter des Pen-and-Paper-Rollenspiels gelten. Das Schwarze Auge wurde damals noch von Schmidt Spiele vertrieben, auf dem Schulhof setzte noch niemand Rollenspiel mit PC-Spiel gleich und Conventions mit 150 Teilnehmern gelten gemeinhin als klein.

Auch Hofheim und Umgebung hatte eine sehr aktive Spielerszene. Leider musste man auf der Suche nach neuem Material mitunter weite Strecken auf sich nehmen (ja, ohne Internet hatte man damals gar keine Wahl), was den angehenden Abiturienten Ulrich Walter Roos schließlich auf die Idee brachte, einen eigenen kleinen Einzelhandel für fantastische Spiele zu eröffnen.

Die Sache ließ sich recht gut an und schon bald war Uli's kleines Zimmer in der Wohnung seiner Eltern immer wieder ein beliebter Treffpunkt für Freunde und Bekannte, die durch neue und bekannte Bücher stöberten. Aus dieser Zeit stammt im Übrigen auch der sagenumwobene Firmenname, hier in den Worten des Firmengründers beschrieben:

*»Die Firma wurde am 9.12.1991 unter dem Namen Ulisses Spiele in Hofheim/Ts. von Ulrich Roos gegründet. Da ich zu dieser Zeit gerade sehr stark von James Joyces Ulysses und seinem genialischen, völlig zu Unrecht weniger bekannten Finnegans Wake beeindruckt war, benannte ich meine Firma in einem (später lang anhaltenden) Anflug von Selbstverliebtheit ULISSES. Der Bezug auf Odysseus und dessen Abenteuer, auf die Irrfahrten eines Halbgottes in eine offene Zukunft erschienen mir damals für ein so riskantes Unternehmen wie die Gründung eines späteren Spielwarengiganten mit einem Startkapital von 1000 DM völlig adäquat. Bezüge zu diesem Gründungsmythos finden sich unter anderem in dem inzwischen unverdienter Weise in Vergessenheit geratenen, von uns 1997/98 verlegten Magazin Odyssee.«*

Seltsam? Aber so steht es geschrieben. (Na, woher stammt dieses Zitat?) Wie der Zufall es wollte, wurde Uli nach einer Begegnung mit dem damaligen Geschäftsführer der *Welt der Spiele GmbH* für ein Jahr zu deren Vertriebsleiter ernannt. Was lag jetzt noch näher, als aus dem kleinen Wohnzimmerhandel ein ausgewachsenes Ladenlokal zu machen? Oh, richtig: Zeit und Geld.

Wir schrieben inzwischen das Jahr 1993 und wieder sollte der Zufall eine elementare Rolle in der Entwicklung der noch zarten Pflanze

Ulisses spielen. Hofheim war inzwischen der Veranstaltungsort des EuroCon, einer selbst für damalige Zeiten recht großer Convention. Hier traf ich zum ersten Mal auf Uli Roos und wir waren uns auf Anhieb sympathisch, was dazu führte, dass ich, nachdem wir uns gerade einmal 3 Stunden kannten, seinen Verkaufsstand auf der Con leitete.

Habe ich mir damals irgendetwas davon versprochen? Nein, ich stand kurz vor dem Abitur und wollte bei Höchst (ja, die gab es damals noch) eine Ausbildung zum Industriekaufmann beginnen. Doch dann kam alles anders ...

Im Sommer begann ich meine Ausbildung zum Groß- und Außenhandelskaufmann bei Welt der Spiele und begann damit meinen langen Weg durch Himmel und Hölle des Rollenspielmarktes. Uli verließ ein halbes Jahr später WDS und eröffnete das geplante Ulisses Ladenlokal in Hofheim. Damals konnte auch eine Stadt mit gerade einmal 10.000 Einwohnern einen Fantasyladen ernähren.

Hier begab es sich auch, dass Ulisses seine ersten Gehversuche im Verlagsbereich tätigte, oder zumindest eine Firma, die auch den Namen Ulisses trug. Zusammen mit Ernst-Joachim Preussler, ebenfalls aus Hofheim im Taunus, gründete Uli die *Edition Ulisses* und 1994 erschien **ERPS** (Ernest-RolePlaying-System). Der Name war zunächst nur als Arbeitstitel gedacht, bleib dann aber haften und verwirrt seitdem Spieler in ganz Deutschland, die dahinter einen kleinen Bruder von GURPS vermuten. Doch bei ERPS handelt es sich um ein reinrassiges Fantasy-Rollenspiel, auch wenn es eine Online-SpaceERPS-Version gibt. Neben dem Grundregelwerk sind noch der Quellenband *Durch das Land der Eisschlösser* und die Abenteuersammlung *Das Stirnrunzeln der Mutter* erschienen. Zumindest das Grundregelwerk ist nicht mehr normal im Handel erhältlich, seit sich die kompletten Lagerbestände 2002 bei einem Lagerbrand buchstäblich in Rauch aufgelöst haben. (Dies ist kein Scherz, und ich verbitte mir Spekulationen bezüglich billigem Versicherungsbetrug. Die Sache war finanziell ein deutlicher Rückschlag.)

Doch nach den Erfahrungen bei WDS erschien Uli das bloße Alltagsgeschäft eines 20 Quadratmeterlädchens zu fade, die Verlagstätigkeit zu wenig fordernd, und so schloss er sich nach kurzer Zeit mit den Firmen *Das Drachenei* (Hamburg) und *Pegasus Spiele* (Friedberg) zu **PUD** zusammen: eine Einkaufsgemeinschaft, die sich gegenseitig mit ihren Stärken unterstützen wollte. Eine Weile lang ging das auch gut, doch wie so oft prallten schon bald unterschiedliche Interessen aufeinander, da sowohl Ulisses als auch Pegasus Ambitionen entwickelten, ihr Betätigungsfeld um einen Großhandelsbereich zu erweitern.

Es kam, wie es kommen musste, und PUD löste sich stillschweigend auf. Man ging seiner Wege und Uli machte in einigen kurzen Jahren aus seinem Ein-Mann-Betrieb eine Firma mit zwei Angestellten und einem Auszubilden-

den. Hier beginnt eine Zeit, über die ich nur recht wenig sagen kann, da ich Ulisses aus den Augen verlor. Uli betrieb seinen Großhandel, ich begann mein BWL-Studium und erst etliche Jahre später sollte uns der Zufall wieder zusammenführen (wehe, einer sagt jetzt was über das Thema Zufall).

Es war zu Beginn des Jahres 1997, aus Ulisses wurde gerade eine waschechte GmbH, als Uli einen weiteren Mann für den Vertrieb suchte und ich gerade die Augen nach einem Studentenjob aufhielt. Man traf sich, erinnerte sich an alte Zeiten und los ging es. Zweimal die Woche, jeweils 8 Stunden, was der Firma augenscheinlich entgegen kam, denn schon nach kurzer Zeit zogen wir aus dem 'Kuhstall' (nein, da waren keine Kühe mehr drin) in ein richtiges Büro mit Lager.

Zusammen mit der Edition Ulisses wurde das kostenlose Magazin *Odyssee* herausgegeben: ein wirklich ambitioniertes Projekt, das sich ausschließlich über Werbeanzeigen finanzierte und sich hierdurch nicht nur Freunde machte. So war der Herausgeber der *WunderWelten* gar so erbost über diese neue Vorgehensweise im Bereich der fantastischen Spielmagazine, dass es schließlich gar zu einem Gespräch bei der IHK kam. Aber auch, nachdem diese Hürde genommen war, war der *Odyssee* kein langes Leben beschieden. Nach der dritten Ausgabe war Schluss und das Projekt wurde mangels Interesse seitens der Leserschaft wieder eingestellt. Das Gefühl, dass etwas, das nichts kostet, auch nichts wert ist, war augenscheinlich allzu weit verbreitet.

Dann traf ein schwerer Schlag die junge GmbH. Uli wurde schwer krank und lag über Wochen mit 40 Grad Fieber im Bett. Aufgrund unserer Freundschaft sprang ich in die Bresche und riss 40 Stunden die Woche runter, während ich gleichzeitig versuchte, meine Klausuren zu bestehen. Tja, das ging dann leider doch schief und mein Studium erlebe einen ernsthaften Knick, aber die Firma überstand die Krise.

Nun kommen wir zum unrühmlichsten Abschnitt der Firmengeschichte, den ich hier auch nicht in allen Einzelheiten ausbreiten möchte. Ulisses wuchs, ein neues Ladenlokal in Wiesbaden wurde eröffnet und die Geschäfte mit den USA wurden immer größer, die umgesetzten Summen immer höher und das Risiko immer unüberschaubarer. In der fatalen Hoffnung, mein Studium retten zu können, verließ ich die Firma und ließ Uli damit im Regen stehen.

Jetzt offenbarte sich zu guter Letzt eine der größten Gefahren des Großhandels: Ein einzelnes missglücktes Geschäft kann ein Unternehmen jederzeit in den Ruin treiben. Lediglich der Willenskraft seines Gründers hat es die Firma zu verdanken, dass es schlussendlich nicht so weit kam. Doch es hat nicht viel gefehlt, und die Geschichte hätte hier geendet (und wäre wahrscheinlich niemals niedergeschrieben worden).



Wir schreiben jetzt das Jahr 1999 und wieder bahnten sich große Veränderungen im Hause Ulisses an, als Uli und ich uns entschlossen, die Firma gemeinsam zu führen. Aus der Lethargie erwuchs durch gemeinsame Arbeit neue Kraft und wir zerrten den Karren aus dem Dreck. Der Anfang war gemacht, doch es zeichnete sich schon bald ab, dass Uli seine persönliche Zukunft in anderen Bereichen sah. Er nahm sein Politologie-Studium wieder auf, und wir entschlossen uns nach etwas mehr als 18 Monaten wieder getrennte Wege zu gehen. Wir trennten uns im Guten, und hier verlässt der Altmeister die Bühne (der alte Haudegen ist inzwischen Doktor). Wir wollen ihn mit einem kräftigen Applaus verabschieden.

Also befinden wir uns jetzt schon im Jahr 2001. Der Euro wurde eingeführt, die DM ist Geschichte und Ulisses wieder einmal umgezogen. Zwar nur innerhalb Wiesbadens, doch sollte dies der erste einer ganzen Reihe kleiner Schritte sein, die die Firma dorthin führen sollten, wo sie sich heute befindet. Dem geneigten Leser mag es auffallen sein: Während ich über die vormalige Lokalität des Ladenlokals nicht allzu viele Worte verloren habe, war ich auf das neue doch sehr stolz. Es war ein richtiger Laden mit Spieleräumen und Warenlager für den Großhandel. Das brachliegende Großhandelsgeschäft hatten wir zwar schon vor einem Jahr zaghaft wieder aufgenommen, doch war jetzt der Zeitpunkt erreicht, neu durchzustarten. Ein neuer Katalog, ein neues Computersystem und ein neuer Angestellter waren weitere Babysteps auf dem Weg zum Ziel.

Die nächsten Jahre waren wahrlich kein Zuckerschlecken und mehr als einmal habe ich mich gefragt, warum ich nicht auf meine Eltern gehört und einen richtigen Beruf ergriffen habe. Aber ich wollte ja unbedingt einen Rollenspielladen haben, und davon zu leben sei ja kein Problem. Wer hört schon gerne auf seine Eltern, und Aufgeben war noch nie meine Stärke, also hieß es Zähne zusammenbeißen und durch. Langsam wuchs Ulisses gegen alle Widerstände (verständlicherweise waren nicht alle Marktteilnehmer über unser Wiedererstarken begeistert) und weitere Leute kamen dazu.

Noch unter der Regie des Altmeisters hatte Ulisses zusammen mit einigen anderen Freunden aus dem Einzelhandel den **ASH** gegründet, den Abenteuer-Spielehändler-Verein. In der festen Absicht, uns als Unternehmen und dem Fantasymarkt als Ganzes etwas Gutes zu tun, stellte der ASH allerlei Dinge auf die Beine und schmiedete große Pläne. Nicht alle davon wurden Realität, so blieben z.B. die Einführung eines deutschlandweiten Turniersystems für alle wichtigen Systeme oder eines bei allen Mitgliedsäden gültigen Gutscheinsystems leider nur gute Ideen. Doch einige Projekte kamen tatsächlich zur Vollendung, unter anderem das kostenlose Magazin **Spielwerk**, erstellt im Hause Ulisses. Moment, mag jetzt der eine oder andere sagen, das hatten wir doch schon mal. Und tatsächlich gibt es erstaunliche Parallelen zwischen der Odyssee und dem Spielwerk. Beide waren kostenlos, beide haben eine höllische Arbeit gemacht, beide waren erfolglos und beide wurden nach

drei Ausgaben wieder eingestellt. Fazit: Kostenlos verkauft sich einfach nicht.

Im Jahr 2005 war es dann schließlich so weit. Nach scheinbar endlosen Jahren des Strampelns wurde aus der Milch endlich Quark und Ulisses stand kurz davor, zu seinem nächsten großen Sprung anzusetzen. Die Firma *Fantasy Flight Games* suchte in Deutschland nach einem Partner für ihre Sammelkartenspiele **A Game of Thrones** und **Call of Cthulhu** und durch eine Mischung aus Glück und persönlichem Einsatz wurden wir zum Herausgeber der deutschen Versionen der beiden Spiele erkoren. Im Nachhinein mag man sich streiten, ob es sich hierbei wirklich um Glück oder vielmehr um einen bösartigen Scherz des Schicksals nach dem Motto »Sei vorsichtig, was du dir wünschst, es könnte in Erfüllung gehen« gehandelt hat. Doch damals waren wir fest entschlossen, diese Chance zu nutzen und den Sprung zum Verlag zu schaffen.

In diesem Zusammenhang ergaben sich wieder einmal große Veränderungen. Zum einen wurde der Hauptsitz der Firma verkauft, der Laden in Wiesbaden war zu diesem Zeitpunkt der wichtigste und größte Teil von Ulisses. Aber zum Glück konnten wir ihn in gute Hände



abgeben und so existiert er noch heute unter dem Namen **Ulisses Universe** und macht Spieler im ganzen Rhein-Main-Gebiet glücklich. Zum anderen sollte mit Patric Götz ein junger Mann eingestellt werden, von dem damals noch niemand ahnte, wie sehr er die Firma verändern sollte. Angestellt, um die neue Kartenabteilung zu leiten, brachte er sich schon bald auf immer mehr Ebenen ein. Dieser Umstand sollte 2006 schließlich dazu führen, dass ich ihn als Partner in die Firma aufnahm. Doch ich greife den Geschnehnissen voraus.

Wir zogen also ins malerische Waldems, was entgegen anders lautender Behauptungen *nicht* den Anfang vom Ende der Welt darstellt, sondern lediglich aufgrund der Tatsache, dass es mein Herkunftsdorf ist, der ideale Ort war, um die stetig wachsende Firma zu beherbergen. Zugegeben, inzwischen ist es auch hier etwas eng geworden, und die Tatsache, dass wir unsere Lager in Reihenfolge ihres Erwerbs beziffert haben und alleine vor Ort bei Nummer 7 angelangt sind, gibt Anlass zur Sorge, aber damals war es wirklich eine gute Idee.

Der Großhandel wuchs, nachdem wir uns jetzt deutlich besser um ihn kümmern konnten, von Monat zu Monat, doch der Traum eines erfolgreichen Kartenspielherstellers wollte sich nicht so recht erfüllen. Man soll zwar laut Donald Trump in die Krise hinein investieren, aber nach meiner persönlichen Erfahrung ist das keine gute Idee. Der Sammelkartenmarkt brach ab Mitte 2005 deutlich ein und befand sich bis Ende des Jahres faktisch im freien Fall. Also zurück ans Reißbrett und der Firma eine neue Orientierung geben. Diesmal hörte ich

auf mein Gefühl und hielt mich an ein Spiel, dem ich schon längst selbst als Spieler verfallen war: **Warmachine**.

Der Erfolg stellte sich mehr oder weniger umgehend ein, nachdem wir das Spiel 2005 auf der Spiel in Essen mit großem Aufwand bewarben und unter Opferung jeglicher Freizeit im April 2006 das deutsche Regelwerk zu **Hordes** faktisch gleichzeitig mit der englischen Originalausgabe veröffentlichten. Der Schock der Sammelkartenerfahrung war überwunden und hinterließ keine nennenswerten Spuren (na gut, abgesehen davon, dass ich jetzt bis zu meinem siebzigsten Geburtstag arbeiten muss, um von meiner Rente leben zu können).

Doch mit dem wachsenden Erfolg wurde die Arbeit auch stetig mehr und so entschloss ich mich schließlich, wie oben schon erwähnt, Patric als Teilhaber in die Firma zu holen. Der Gute kommt, so man seinen Worten glauben darf, aus dem Bergischen Land und ist fest überzeugt, dass der Taunus in Wahrheit dort liegen müsste. Nach einer kurzen Erfahrung bei WDS (leider kam er zu einer Zeit in die Firma, als diese sich gerade zum ersten Mal auflöste) und einer anschließenden, langjährigen Beziehung mit der *Spielzeit* in Bergisch Gladbach konnte ich ihn aus Zufall (argh, noch einmal dieses Wort und ich weiß, ich habe bis ans Ende meiner Tage kein Glück mehr) für Ulisses gewinnen. Mit seiner Erfahrung, was das Herausgeben von Rollenspielen angeht (er ist einer der Mitherausgeber der deutschen **Deadlands**-Version), war und ist er eine der tragenden Säulen der Firma.

Aus diesem Grund eine Bitte an euch: Bitte ärgert ihn nicht, indem ihr ihn auf die Sammelkartenspiele ansprecht. Ihr macht ihn damit wirklich, wirklich unglücklich und ihr werdet es nie mehr vergessen, wenn er euch einmal gequält angesehen und herzerreißend geseufzt hat.

Ab Spätsommer 2006 übernahmen wir schließlich zusammen mit *Universal Cards* den Vertrieb für **DSA** und **Shadowrun**, damit FanPro sich besser auf die Erstellung der Bücher konzentrieren konnte. Die Arbeit wurde fortwährend mehr, doch schafften wir es, unser selbst gestecktes Ziel zu erreichen, und veröffentlichten bis Ende 2006 alle Warmachine-Bücher auf Deutsch.

Die Zusammenarbeit mit FanPro funktionierte so gut, dass Anfang 2007 Gespräche über eine komplette Übernahme des Rollenspielverlags aufgenommen wurden. Im April führten diese schließlich zu einem Vertragsabschluss, der die deutsche Rollenspielszene in ihren Grundfesten erschüttern und eine neue Ära einläuten sollte.

Oh mein Gott, das hört sich aber doch ein wenig zu pathetisch an, oder? Mag sein, aber ich bin immer noch der Meinung, dass jede gute Geschichte auch ein fulminantes Ende benötigt. Doch da es sich hier nur um den ersten Band (oder auch die ersten paar Bände) eines Zyklus handelt, freue ich mich schon darauf, in ein paar Jahren den nächsten Teil schreiben zu dürfen.

Euer Markus  
(Markus Plötz)

Garether und Greifenfurter Herold,  
Praios 1050 BF

## Erneuerung eines Klosters

**ARRAS DE MOTT.** Nach einer Reihe von Fehlschlägen soll das an der Passstraße nach Yrramis gelegene Mutterkloster des Ordens der Hüter, *Arras de Mott*, einer neuen Verwendung zugeführt werden.

Scheiterte vor einigen Jahren der Versuch seitens des Ordens, das Kloster in der notwendigen Weise zu renovieren, wobei sogar der mächtige Sakralbau auf dem Klostergelände Schaden nahm, so wurden die Gebäude inzwischen in Stand gesetzt. Während der Umbauten des eigenen, in der Nähe gelegenen Tempels *Golgaris Gnade* bezog die Gemeinschaft des Ordens der Noiona hier Quartier, was wohl ebenfalls mit einigen Schwierigkeiten einherging.

Nun aber soll der Tempel wieder dem Götterfürsten zugeführt werden. Zu welchem Zwecke dies passieren wird und ob in dem Kloster wieder eine Ordensgemeinschaft angesiedelt werden soll, darüber schweigt man sich aus. Sicher ist nur, dass die Illuminata zu Greifenfurt Lechmin Lucina von Hartsteen höchstselbst die Pläne des Klosterkomplexes überarbeitet und den Bau überwacht hat.

Dieweil munkelt man, die Geweihtenschaft im Greifenfurter Tempel des Praios sei uneins über die in Greifenfurt geltende Lehre. Die Illuminata wird den Braniboriern zugerechnet, die Praios selbst als Quell einer allumfassenden Gerechtigkeit ansehen und so weit gehen, dass allein Taten für oder wider die Ordnung des Götterfürsten zählen, nicht aber der Stand eines Menschen.

Im Illuminat indes und in den Reihen der Tempelherren ist diese Lehre verfehmt, und so wundert es nicht, dass nun, da Lechmins Gönner und Förderer in der Stadt des Lichtes vor schwersten Aufgaben stehen, ihr Stand als Illuminata hinter vorgehaltener Hand bereits in Frage gestellt wird. Sie hat sich nach den Ereignissen in Gareth weitgehend zurückgezogen und wird bei öffentlichen Anlässen zumeist von ihrem Vertreter Praiomon Caitmar von Dergelstein vertreten.

*Volker Weinzheimer*

Aventurischer Bote, Ronda 1050 BF  
Ein Brückenschlag  
der besonderen Art

**PERRICUM.** Kaum sind die unrühmlichen Geschehnisse in der Markgrafschaft Perricum im vergangenen Götterlauf Geschichte (*der Bote berichtet*), haben sich nun die Würdenträger beiderseits des Darpat geeinigt, ihre Loyalität gegenüber Kaiserin und Markgraf auf eine eigene Weise zu demonstrieren: mit dem Bau einer Steinbrücke über den Darpat.

Wie es heißt, sei die kühne Idee dazu weniger dem lokalen Adel geschuldet als vielmehr den Bemühungen der Praios-Kirche sowie Seiner Erlaucht Rondrigan Paligan. Diese wollten das noch ausgeprägte Konkurrenzdenken beider Parteien – der auf dem nördlichen Darpatufer neu hinzugekommenen Untertanen der jungen Markgrafschaft einerseits und der alteingesessenen Perricumer südlich des Darpat andererseits – “in sinnvolle Bahnen lenken”. Wie auch immer: Fest steht, dass die meisten Barone, Junker und Edlen der Provinz sich rasch für diesen Plan begeistern konnten.

Zwar hat die Leitung der Arbeiten ein zwergischer Baumeister in Diensten des Markgrafen inne, doch obliegt die eigentliche Durchführung des Baus den Adligen zu beiden Seiten des Flusses. Nun ist jede der beiden Parteien bemüht, ihre Brückenhälfte als Erste fertig zu stellen. Der Brückenbogen soll mit Reliefs von Nord- und Südperricumer Regionalheiligen geschmückt werden, unter deren Schutz das Bauvorhaben gestellt wurde. Natürlich dient der Bau jener Steinbrücke nicht nur dem hehren Ziel, die beiden Landesteile auszusöhnen, sondern erfüllt nebenbei auch noch einen anderen, einen merkantilen Zweck: Denn wenn die Brücke erst einmal vollendet ist, wird sie wohl den Handel in der Region merklich aufblühen lassen, da man dann bequem zu jeder Tages- und Nachtzeit nach Perricum reisen und dabei ungleich mehr Güter transportiert kann, als es derzeit mit Hilfe der Fähre möglich ist. Mag sein, dass sich darum die Adligen so einhellig für den neue Bau begeistern konnten – denn beiden Seiten wird, das steht fest, reicher Brückenzoll ins Säckel fließen.

*Marcus Friedrich*

Garether und Greifenfurter Herold,  
Ronda 1050 BF

## Ist die Greifin krank?

**GREIFENFURT.** Am Hof Ihrer Erlaucht Irmenella von Wertlingen herrscht tiefe Beunruhigung. Die wiederkehrenden Phasen einer gewissen Kränklichkeit, von der die Markgräfin seit der Geburt des Thronfolgers heimgesucht wurde, scheinen sich nun zu einem dauernden Krankheitsbild verfestigt zu haben. So war die von ihren Untertanen liebevoll ‘Greifin’ genannte Landesherrin vor drei Wochen bei einer Audienz Thorwaler Kauffahrer geistig ganz und gar absent, was freilich der Herr von Nebelstein noch überspielen konnte. Doch vor zehn Tagen, bei einem Ball zum Jahrestag der Gründung der Kadettenakademie, geschah dann ganz Unerhörtes. Als Dank für die Gönnerschaft Ihrer Erlaucht hatte die Akademie eine kleine Uniform für den Erbprinzen schneidern lassen und ihn als Überraschung für seine Mutter mit dieser angetan aufs Fest geführt. Als die Wertlingerin ihres Sprosses ansichtig wurde, freute sie sich jedoch nicht, im Gegenteil – sie schrie voller Panik auf und versuchte seinem Anblick zu entfliehen. Manche Hofdamen wollen gehört haben, dass sie voller Verzweiflung: “Seht ihr nicht das Blut an seinen Händen?” flüsterte, ehe sie den Ballsaal verließ. Der Knabe brach dazu in Tränen aus, und nach wenigen Augenblicken bat der Koscher Prinz um Entschuldigung für seine Gemahlin und verkündete, dass man das Fest ohne die markgräfliche Familie fortsetzen solle.

Was ist bloß mit Ihrer Erlaucht geschehen? Brechen sich nun – wo ihr endlich das Glück lacht – die Schrecken und dunklen Ereignisse ihrer Jugend Bahn, als sie von Orks entführt worden war und das verräterische Schwert der Schwerter zum Gatten hatte? So lässt sich nur eines sicher feststellen: dass in den Tempeln des Landes die praiostäglichen Bitten um die Gesundheit der Regentin nicht nur als formale Floskel vorgetragen werden, sondern als wahrhaftiges Flehen. Derweil munkelt man hinter vorgehaltener Hand, dass sich Praiomon Caitmar von Dergelstein, Prior der Praios-Kirche, höchstselbst der Sache annehmen will.

*Nina Passon*