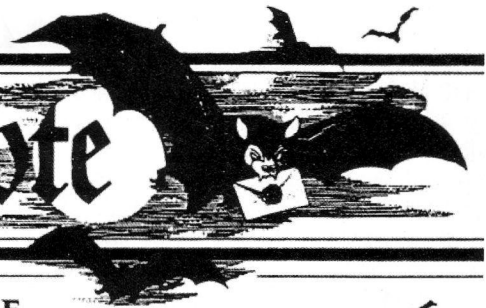


Aventurischer Bote



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:

Wer wie ein Ork nicht lesen kann,

der sah sich halt die Bilder an.

Man lachte über manche Zoten,

in diesem und in alten Boten.

Doch ohne großen Spaß-Verdruss,

damit ist nun endgültig Schluss.

Ein "neuer" Bote steht ins Haus

und der sieht künftig anders aus.

Einzelpreis

2,50 EUR

Ausgabe

Februar /März 2009

134

Aventurischer Bote, Praios 1052 BF

Die Stunde der Kaiserin

Acht und Bann über Inoher ni Bernmain – Reichskongress zu Weidleth wählt Reichskronanwalt

Weidleth. Die Kaiserin hatte zum Rahja 1031 BF in ihre Kaiserpfalz an den Großen Fluss zum Reichskongress gerufen. Dieser früher jährlich, nun unregelmäßig abgehaltene Adelskonvent gibt allen Edlen des Reiches die Gelegenheit, vor der Kaiserin zu sprechen, zudem werden auf ihm Gesetze besprochen und in Streitigkeiten entschieden (**Herz des Reiches 30**). Jeder Teilnehmer steht für die Dauer der Teilnahme sowie der An- und Abreise unter dem Kaiserfrieden, der jegliche Fehdehandlung verbietet. Unter diesem Frieden fanden so auch Gesandte aus den abtrünnigen Teilen Albernis und aus Almada ihren Weg nach Weidleth.

Dem Reichkongress kam aber in diesem Jahr noch eine weitere Bedeutung zu, denn die Kaiserin hatte durch ihren Herold verkünden lassen, der Versammlung die Wahl eines neuen Reichskronanwalts anzutragen (**Aventurischer Bote 132, Seite 10**) – ein wichtiger Posten, der den beiden Kammern des Reichsgerichtes vorsteht und ihre Stimmen auf eine ungerade Zahl bringt. Seit 1027 BF war dieses Amt vakant und sollte nun nach der Kaiserin Wunsch mit einem Kandidaten ihrer Wahl besetzt werden. Doch Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss*, in dem

manche den 'Schattenkaiser' des Reiches sehen, machte von seinem Recht als Reichsenneschall Gebrauch und stellte der jungen Kaiserin einen Gegenkandidaten entgegen.

Der Reichskongress versprach also den Kundigen schon im Vorfeld einige Spannungen und bot noch mehr Überraschungen. Er endete schließlich mit der Machtdemonstration der jungen Kaiserin, die das Reich geeint hinter sich wissen will.

monstration der jungen Kaiserin, die das Reich geeint hinter sich wissen will.

Der Reichskongress beginnt

»Unser Vertrauen ruht auf Eurer Weisheit und auf Eurem Entschluss, Edle des Reiches. Es ist Unser Wille, eingedenk der göttlichen Ordnung, dem Reichsgericht zur alten Handlungsmacht zu verhelfen und mit Eurer tatkräftigen Hilfe für Unser Reich Frieden, Ordnung, Einheit und Stärke zu erhalten. So seid Ihr unter Unserem Kaiserlichen Schutz zusammengelassen, um darüber zu bestimmen, wer unter den vortrefflichen Kandidaten Unser Kronanwalt des Reiches werden soll.«

—Kaiserin Rohaja von Gareth zur Eröffnung des Reichskongresses



In dieser Ausgabe

Die Stunde der Kaiserin

Seiten 1 - 5

Neues vom Landoogt

Seite 6

Neuordnung bei den Draconitern

Seite 9

Triumph Thorwals über Glorana

Seite 10

Editorial

Seite 17

Schreib- & Zeichenwettbewerb

Seiten 25 - 29

Über die güldenländische Magie

Seite 30

Phecadiestegausbau beendet

Seite 32

Aus allen Ländern der Raulschen Krone waren die Edlen nach Weidleth am Großen Fluss gekommen. Selbst aus abtrünnigen Regionen wie dem invhertreuen Albernia waren hohe Gesandte vor Ort, und auch das von 'Gegenkaiser' Selindian aus dem Reich gelöste Almada hatte unter anderem seinen Kanzler *Rafik von Taladur* zu geheimen Verhandlungen geschickt. Nur das ferne Tobrien von der anderen Seite des Kontinents blieb fern, wusste sich aber inhaltlich durch Schwester Weiden würdig vertreten.

Baron *Welfert von Mersingen*, Neffe der erkrankten Reichsvögtin *Yolande*, begrüßte die Kaiserin und übergab ihr den Schlüssel der Pfalz als Herrin des Hauses. Das Greifenbanner flatterte über den Zinnen und zeugte davon, dass die Pfalz Weidleth in diesen Tagen der Mittelpunkt des Kaiserreiches war.

Botschaften für der Kaiserin Ohr

In der ersten Woche hielt die Kaiserin Audienz und ließ sich von den Edlen des Reiches berichten, was sich in den Landen ihrer Krone zutrug. Aus der Wildermark gab es Gerüchte, der *Schwarze Mogul von Zweimühlen* sei gestürzt worden, doch ob hinter dieser Tat bloß ein weiterer Kriegsfürst von eigenen Gnaden steckte, ließ sich nicht ergründen.¹ Marschall *Ludalf von Wertlingen* war dem Reichskongress ferngeblieben und hatte auch keinen Stellvertreter zu entbehren.

Mit Erleichterung nahm die Kaiserin die Botschaft auf, dass es Markgraf *Rondrigan Paligan* gelungen war, eine diplomatische Krise mit Aranian abzuwenden, die eine militärische Operation der *Stern von Beilunk* unter ihrer Kommandantin Deirdre Sanin in aranischen Hoheitsgewässern fast heraufbeschworen hätte (*Aventurischer Bote 130*, Seite 4).

Eine Botschaft anderer Natur brachte der junge Weidener Erbprinz *Arlan von Löwenhaupt* vor. Der 15jährige Knappe erlebte zu Weidleth seinen ersten Reichskongress und sprach für seine Schwertmutter, der Fürsterzgeweihten *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach*. Vor Kaiserin und Adel verkündete er eine Botschaft an den Knappen Ihrer Kaiserlichen Majestät, Prinz *Jarлак von Ehrenstein*: „Bär und Löwin stehen an des Reiches Grenze bereit, allen Feinden zu begegnen. Doch die Wehr des Nordens ist nur stark mit dem Schild des Wolfes an unserer Seite.“ Arlan hatte selbstbewusst gesprochen, und als er sich vor der Kaiserin verneigte, drehte er dem Herzog der Nord-

marken das Hinterteil zu. Der vier Jahre jüngere Jarlak jedoch errötete und blickte Hilfe suchend zu seiner Schwertmutter, die huldvoll nickte: „Wir wissen um die Notwendigkeit Unserer Verbündeter im Norden und sind Uns Ihrer Taten stets bewusst.“ Wie um das zu bestätigen, ergänzte der kecke Prinz Arlan einen Bericht über den Abwehrkampf eines finsternen Feindes, den Weiden und Donnerbach vor einem Jahr an der Grenze des Reiches geführt hatten.² Einigen Edlen des Reiches, allen voran *Barnhelm von Rabenmund*, war dies jedoch zuviel ausgestellter Heldenmut aus der Mittnacht.

Klagen über Klagen

»Wir werden nicht verhandeln, ehe nicht der neue Reichskronanwalt an unserer Seite ist. Und dann werden wir jedem Fall die ihm gebührende Zeit widmen.«

—Graf *Growin Sohn des Gorbosch zu Ferdok, Kammerrichter des Reiches*

Bevor der Adel zur Wahl schritt, konnte er den Kammerrichtern des Raulschen Reiches Klagen vorlegen. Baronin *Gundela von Liepenstein* legte Beschwerde gegen die Albengauer Vögtin *Niam Feenwasser* wie auch die Weidlether Pfalzgräfin *Yolande von Mersingen* ein. Ihr Lehen liegt zwischen den beiden kaiserlichen Pfalzen und ist wiederholt in die Fehde der Pfalzgräfinnen hineingezogen worden. Darunter litten nicht nur ihre schutzbefohlenen Untergebenen, die Fehde schwäche auch ihre Wacht an der Grenze zu Almada.

Aus Albernia reichte die Völsler Edle *Selina Helman-Castos* ein Gnadengesuch für *Throndwig Raul Helman von Lyngwyn* ein, Veteran des Tuzak-Aufstandes, der Ogerschlacht und des Borbarad-Krieges sowie ehemaliger Kaiserlicher Marschall Albernias, der 1026 BF mit seinem Regiment desertiert war, um der vom Schwarzpelz bedrohten Heimat zur Hilfe zu eilen (*Aventurischer Bote 102*, Seite 23). Graf *Growin* erinnerte daran, dass nur die Kaiserin Gnade gewähren könne, nicht aber das Reichsgericht. Ihre Majestät nahm das Gnadengesuch entgegen und versprach, es zu prüfen.

Auch der Hartsteener Grafenstreit, der schon viele Jahre schwärt und vor wenigen Jahren in der Natterdorner Fehde eskalierte, wurde vor Gericht gebracht. In der Klage der Familie Hartsteen gegen das Haus Quintian-Quandt wurde aber kein Urteil gefällt, ist die Sachlage hier doch alles andere als einfach.

Die von Comto Protector *Ralman von Firdayon-Bethana* geschickte Gesandtschaft des Horasreiches schließlich führte im Namen des Markgrafen zu Windhag, *Cusimo von Garlischgrötz*, Klage gegen *Selindian von Gareth*, weil dessen Truppen das Königreich Yaquiria angegriffen hatten, bis sie in der am 28. Rondra 1029 BF ausgefochtenen *Schlacht von Morte Folnor* (*Aventurischer Bote 121*, Seite 1) geschlagenen werden konnten. Damit hätte der „König Alma-

Die Hohe Jagd

Begleitend zu den Festlichkeiten des Reichskongresses 1031 BF hatte Ihre kaiserliche Majestät Rohaja von Gareth zur Hohen Jagd in die Wälder der Pfalz Weidleth geladen. In der sommerlichen Wärme des lieblichen Rahajamondes funkelte der Forst in malerischer Schönheit und versprach eine hochherrschaftliche Kurzweil. Überraschend für viele bewies Graf *Growin* zu Ferdok bei dem waidmännischen Handwerk derartiges Augenmaß, dass er als treffsicherster Schütze mit dem Titel des 'Jagdprinzen' ausgezeichnet wurde. Der albernische Baron zu Otterental wurde nach der Jagd von der Kaiserin als 'Jagdkönig' mit dem stattlichen Geweih eines prächtigen Achtzehners geehrt. Still wurde es da im großen Saal zu Weidleth, und gebannt erwartete so mancher, dass der invhertreue Edelmann die Ehrung verweigern würde. Doch es hatte den Anschein, als würde der Bann gegen Inher ni Bennain bereits Wirkung zeigen, so dass ein Eklat zum Abschluss der Feierlichkeiten ausblieb.

Besonderes Augenmerk fiel jedoch einem monströsen Eber zu, der bereits den vormaligen Jagdmeister zu Boron schickte (siehe *Aventurischer Bote 131*, Seite 32). Der wilde Schwarzkittel vermochte den überraschten Jägern ein Schnippchen zu schlagen und erneut dem ihm zugedachten Schicksal entkommen. Einigen Abenteurern soll es schließlich gelungen sein, das gefährliche Wild zur Strecke zu bringen.

Tahir Shaikh

das“ unzweifelhaft den 1020 BF auf zwölf Götterläufe gesiegelten *Frieden von Weidleth* verletzt (*Aventurischer Bote 70*, Seite 1). Erstaunlicher als die eigentliche Klage, die erwartungsgemäß vorgetragen wurde, war die Titulatur Selindians, den das Horasreich offenbar keineswegs als Kaiser anerkennt, sondern allein als den König Almadas.

Am Rande der bedeutenden Ereignisse bewiesen die Kanzler *Hartuwal vom Großen Fluss* und *Rafik von Taladur*, wie man Streitigkeiten auch mit spitzer Zunge begegnen kann. Nachdem der almadanische Kanzler zum wiederholten Male vom „Kaiser Se-

¹ Was sich in der Wildermark tatsächlich abspielt, können Ihre Helden in dem Kampagnenband *Von eigenen Gnaden* ergründen.

² nachzuspielen im Abenteuer *Strom der Feinde* in der Anthologie *Wetterleuchten*.

lindian Hal“ gesprochen hatte, maßregelte ihn der nordmärkische Prinz: „Dreimal habe ich Euch den Fauxpas zugestanden, Kollege Rafik, dies war nun das vierte Mal.“ Darauf konterte Seine Exzellenz über eine dargereichte Tüte Naschwerk hinweg: „Ihr habt mich erwischt. Darf ich Euch mit etwas Punipan bestechen?“

Angriff auf die Kaiserin

Für Eklat sorgte die Klage Seiner Hochgeborenen *Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch*, Baron zu Rosenbusch, dessen Lehen unter dem Protektorat der Kaiserlichen Armee in der Wildermark steht. Er klagte gegen Kaiserin Rohaja – und bezichtigte sie des Hochverrats! Durch die Nicht-Ächtung ihres Bruders *Selindian Hal von Gareth* würde sie stillschweigend den Thronräuber unterstützen und das Reich verraten. Die Empörung im Saal war riesig und Marschall *Alrik vom Blautann und vom Berg* sprang als erster auf, um die Ehre der Kaiserin notfalls mit dem Schwert zu verteidigen.

Doch mochte der Vorwurf des Rosenbuschers auch seltsam anmuten, juristisch betrachtet war er zu begründen. Ihre Majestät, die sich die verworrene Rechtslage durch Seine Hochwürden *Arrius von Wulfen* erklären ließ, erhob schließlich keine Einwände und stellte sich mit dem Mut und dem Göttervertrauen einer Ritterin der Klage: „Dieser Reichskongress soll das Recht fördern und wenn einer Unserer Untertanen Unrecht sieht, soll er es benennen können!“ Diese besondere Klage erforderte, da sie gegen die Kaiserin gerichtet war und sie mit dem Tod durch das Schwert bedrohte, die Annahme durch den Reichskongress – so geregelt in der Ochsenbluter Urkunde. Die Edlen des Reiches zogen sich zur Beratung zurück, um später in einer geheimen Wahl über die Annahme der Klage zu entscheiden. Dazu erhielt jeder vom Ritter bis zum Provinzherren einen weißen und einen roten Stein, den er später unter den Augen der Geweihten des Götterfürsten in eine Urne warf. Weiß hieß die Klage abzuweisen, Blutrot sie anzunehmen. Eine Mehrheit von zwei Dritteln der abgegebenen Stimmen wäre nötig gewesen, um die Kaiserin unter Anklage zu stellen. Doch fand sich nicht einmal eine einfache Mehrheit für die Zulassung der Klage des Rosenbuschers. Treu und fest steht der Adel des Raulschen Reiches hinter seiner Kaiserin!

Die Wahl des Reichskronanwalts

»Wir sind in Praios' Namen hier versammelt, um einen neuen Anwalt von Krone und Reich zu wählen. Zu wählen, wohlgerneht!

denn dieses Amt ist ein besonderes: Der Reichskronanwalt dient nicht dem Herrscher, sondern dem Recht.

Mag er ein Landgraf sein oder ein Erzrechtswahrer: Sein Wort zitiert gekrönte Häupter vor den Richterstuhl, seine Klage trifft den Ritter ebenso wie die Baronin oder den Fürsten. Denn es gibt nur eine Gerechtigkeit, die im Namen des Herrn Praios eingefordert und vollstreckt wird. Und somit ist es in diesem einen Falle recht und gut, dass alle Stimmen gleiches Gewicht haben in der Waage der Entscheidung. «

—*Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, Illuminatus der Lichtei Elenvina*

Seit dem Tod der letzten Amträgerin *Eferdane von Ehrenstein* im Jahr des Feuers wurde das vakante Amt des Reichskronanwalts kommissarisch durch Seine Exzellenz *Hartuwal Gorwin* vom Großen Fluss ausgeübt, Erzkanzler des Reiches und Erbprinz der Nordmarken. Damit gab es im Reichsgericht (siehe auch *Aventurischer Bote* 131, Seite 10) eine für die Kaiserin schwierige Gewichtung, denn nur die Hälfte der Richter gilt als ihre Parteigänger, die andere Hälfte hält zu Jast Gorsam vom Großen Fluss. Die Kaiserin wollte die Verhältnisse nun mit ihrem Kandidaten ändern:

Landgraf *Alrik Custodias-Greifax* zu *Gratenfels*, Träger der Rüstung des Heiligen *HLûthar*. Der Landgraf steht nicht nur treu zur Kaiserin, seine Familie stellt innerhalb der Nordmarken zudem ein Gegengewicht zum Herzogenhaus dar – eine kluge Wahl also, die die Nordmarken spalten sollte. Umgehend machte Herzog Jast Gorsam von seinem Recht als Reichssenneschall Gebrauch, einen eigenen Kandidaten aufzustellen: Seine Hochwürden *Godefroy Sigismuth von Ibenburg-Luring*, Erzrechtswahrer des Klosters *Wallbronn*, gilt als profund Kenner der Rechtswissenschaften und vor allem als Vertrauter Seiner Exzellenz *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte*, des Illuminaten der Lichtei Elenvina.

Vor dem versammelten Adel erklärten die Kandidaten ihr Programm. Landgraf *Alrik* versprach, die Kaiserin „in ihren Aufgaben zu stärken und die Einheit des Reiches zu wahren“. Seine Hochwürden *Godefroy* rief den Anwesenden die Teilung der Macht durch Kaiser *Raul den Großen* in Erinnerung und erklärte das Reichsgericht zum Gegengewicht der Monarchin. Zudem sprach er davon, „das gottgegebene Recht und die Durchsetzung des Wahren Glaubens“ zu fördern.

Jedes Mitglied des Reichskonvents verfügte bei der Wahl über eine Stimme. Gewählt wurde auf tobrische Weise: Die Wähler wurden nach Provinzen aufgerufen, und jeder Wahlberechtigte stellte sich hinter seinen Kandidaten. Nahezu alle Weidener gaben ihre Stimme dem Landgrafen *Alrik*

Custodias, nachdem sie ihn „mit einer Ohrschelle als Genugtuung für seine Taten während der *Zweiten Weidener Unruhen* wählbar gemacht hatten“, wie einer der Ritter verlauten ließ, doch sogar mehrere Nordmärker Adelsleute stützten den Kandidaten *Frau Rohajas*.

Obwohl Seine Hochwürden *Godefroy* nur wenigen bekannt war und als eher unglückliche Wahl des Herzogs galt, konnte er durch geschickte Rethorik auch einige Anhänger der Kaiserin für sich gewinnen, etwa *Oldebor von Weyringhaus*, den Burggrafen der *Raulsmark*, der mehr Vertrauen in die Rechtskenntnis des Geweihten setzte als in den Tatendrang des Grafen.

Denkbar knapp war das Ergebnis – mit kaum einem Dutzend Stimmen Vorsprung siegte der tapfere Landgraf *Alrik Custodias* vor Seiner Hochwürden *Godefroy von Ibenburg-Luring* und bewies sich als Edelmann: Er berief seinen Kontrahenten zum Geheimrat und holte ihn so als Berater an das Reichsgericht. Mit einem kurzen Götterdienst erteilte schließlich auch die Kirche des Praios ihren Segen dem neuen Reichskronanwalt, auf dass er künftig gerecht und weise entscheide.

Die Aberacht gegen Albernias Krone

Bevor sich das Reichsgericht zurückzog, um über die Annahme der eingereichten Klagen zu befinden, erhob sich ein weiteres Mal die Kaiserin: „Es ist die vornehmliche Aufgabe dieses Gerichtes, Recht zu sprechen und gegen diejenigen das gerechte Urteil zu verhängen, die diesem Reich schaden wollen. Wir reichten der Königin *Albernias* die Hand zu Versöhnung, als *Wir* die Krone *Rauls* empfangen – und sie schlug sie aus. Wir gaben der Königin *Albernias* über das übliche Maß die Zeit, vor Gericht zu erscheinen, damit über ihre Taten entschieden werden kann – und sie ist nicht gekommen.

Nun hat sie *Thorwaler Piraten* die Pforte in Unser Reich geöffnet, um ihren Krieg tiefer in Unsere Lande zu tragen und den von ihr provozierten Konflikt zu schüren.³ Wir dulden Ihren Verrat nicht länger. Daher verhängen *Wir* die *Aberacht* über *Invher ni Bennain*. Wir fordern das Reichsgericht auf, Unserer Acht besondere Schwere dadurch zu geben, dass es die *Aberacht* gegen *Frau Invher* bestätigt.“

Nicht nur die *albernischen Edlen*, die unter dem Frieden der Krone nach *Weidleth* gereist waren, überraschte dieser Antrag. Seit Jahren stand *Invher ni Bennain* unter *Reichsacht*, doch mit diesem Schritt wurde

³Dieses Ereignis, das einige Monate vor dem Reichskongress spielt, wird in dem Abenteuer *Der Fluch des Flussvaters* näher beleuchtet.

die unaufhebbare Acht über die Königin verhängt.

»Die Kaiserin handelte klug, das müssen Wir Ihr zugestehen. Die Wahl des Reichskongresses macht ihren Kandidaten zum Reichskronanwalt und damit das Reichsgericht entscheidungsfähig. Dann verhängt sie als Souverän die Aberacht über die abtrünnige Königin, und lässt sich dieselbe durch das Gericht – und damit den Adel des Reiches – bestätigen, um dieser höchstmögliche Legitimität zu geben. Die Kaiserin steckt wahrlich voller Überraschungen.«

—Reichserzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss

»Sie musste in ihre Rolle hineinwachsen, und es scheint mir, dass sie viel gelernt hat. Rohaja beginnt, das Reich nach ihrem Willen zu formen. Und sie ist bereit, die nötigen Opfer zu bringen.«

—Prinz Storķo von Gareth

Der neue Reichskronanwalt Alrik machte seine Versprechen wahr, und noch vor Ende des Reichskongresses fällt das Reichsgericht in der Klage der Kaiserin seinen Entschluss: Das Gericht folgte dem Entschluss der Kaiserin (wie es fast immer der Fall ist) und bestätigte die Aberacht gegen Invher ni Bennain. Ihr Besitz fällt damit an die Krone, die ihn neu verteilen kann. Gemäß dem Gesetz ist die Aberacht nicht aufzuheben außer die kaiserliche Gnade oder den Tod der Geächteten und sie endet mit dem Tod der Delinquentin. Doch dies schien der Kaiserin noch nicht zu genügen.

Vor Praios rechtlos

»Illuminatus Jorgast, es wurde die Aberacht verhängt über Invher ni Bennain, die sich anmaßt, sich Königin Albernia zu nennen und damit das dem Herren Praios liebste Recht auf dem Derenrund und seine Ordnung in den Grundfesten erschüttert. Der Bote des Lichts ist der Träger des linken Szepters der Raulschen Reiches. Euch, als seinen ranghöchsten Vertreter in diesen Hallen, bitten Wir nun, über Invher ni Bennain den Bann zu sprechen, der die Vasallen der Verräterin von allen

ihr vor Praios geschworenen Eiden entbindet!«

—Kaiserin Rohaja von Gareth

»Es war augenfällig, wie wenig Umstände es Seiner Exzellenz Jorgast machte, in die Bitte der Kaiserin einzuwilligen – ganz so, als wäre er am wenigsten überrascht von diesem Garadanzug Rohajas. Um so bemerkenswerter, wenn man bedenkt, dass er der Beichtwater Jast Gorsams ist.«

—Barnhelm von Rabenmund, Markvogt der Kaisermark

Seine Exzellenz Arrius und Hochwürden Godefroy unterstützen die Acht, und die drei hochrangigen Diener des Götterfürsten sprachen in Vertretung des Metropoliten Pagol Greifax von Gratenfels, dem Halbbruder des neuen Kronanwaltes, den Bann der Eidlösung über Albernia's Königin. Zwar muss dieser noch durch den Wahrer der Ordnung bestätigt werden, doch er verfehlte nicht seine Wirkung.

»Kaum war der Bann gesprochen, traten die ersten Gefolgsleute Invhers sichtlich erschüttert vor und schworen ihrer Kaiserin die Treue. Andere schwiegen, doch man sah ihnen an, dass sie in ihrem Herzen ihren Eid gegenüber Verräterin prüften. Mögen ein paar wenige Verblendete ihr auch noch die Treue halten, das Ende ist für Invher ni Bennain gekommen – und die Nordmarken haben das Herz, es ihr zu bereiten.«

—Hagobald Guntwin vom Großen Fluss, Erbprinz der Nordmarken

»Der Starrsinn und der Trotz der Invheristen ist bekannt und sie werden zu der Eidbrüchigen halten, auch wenn ihr Seelenheil auf dem Spiel steht. Sollen sie es halten, wie sie es wollen – sie werden ihren Untergang im letzten Gefecht finden!«

—Graf Jast Irian Crumold von Bredenhag

Kaum war der Bann gesprochen, erhob sich Fürstin Isora Ulaman von Elenvina, um der Kaiserin ihre Treue zu versichern. In einem Atemzug wandte sie sich dabei gegen ihren bisherigen Förderer Jast Gorsam: „Als Eure treue Dienerin können Wir die Ei-

genmächtigkeiten Nordmarkens nicht länger verschweigen, die nur einem Zweck dienen: ein schwaches Albernia, auf das er seinen Einfluss ausüben kann!“ Der Herzog



tobte, doch fast noch überraschender nahm sich die Reaktion der Kaiserin aus. „Wir schätzen den Herzog als treuen Freund und wissen in ihm einen ergebenen Diener des Reiches“, stellte sich Ihre Majestät hinter den nordmärkischen Herrscher.

»Die Schwester unseres geliebten Kaisers hat mir ihr Wort gegeben, dass sich die vielen Soldaten, die in den letzten Wochen an unseren Grenzen unterwegs waren, nicht gegen Punin wenden werden. Natürlich vertraue ich ihrem Wort, doch bleibt die Frage im Raum, wohin sie dann unterwegs sind. Es dürfte spannend sein, zu beobachten, wohin die Kaiserin, ihr Hof und ihre Garde sich als nächstes wenden. Zu Pfalz Weißengau im Windhag vielleicht? Oder gar nach Berggau?«

—Rafik von Taladur, almadanischer Kanzler [Anm. d. Red.: Die Pfalzgrafschaft Berggau liegt im Delta des Großen Flusses – und damit vor den Stadttoren Havenas.]

In kaum einem Moment seit ihrer Krönung schien die Kaiserin stärker und gefestigter als auf diesem Reichskongress. Sie scheint den Herausforderungen der hohen Politik gewachsen. Nach dem Reichskongress zu Weidleth trägt sie zurecht die Hoffnung, das zerfallene Reich in eine neue Zeit zu führen.

Aventurischer Bote, Rundra 1052 BF

Wahrer der Ordnung bestätigt Aufhebung der Vasalleneide

ELENVINA. Kurz vor Drucklegung erreichte den Boten die Nachricht, dass am 5. Rundra, dem Tag des Schwurs, Seine Eminenz Pagol Greifax von Gratenfels, von Praios' Gnaden Wahrer der Ordnung Mittelreich, den auf dem Reichskongress zu Weidleth ausgesprochenen Bann der Eidlösung gegen Invher ni Bennain bestätigt hat. In einer entsprechenden, in der Elenviner

Wehrhalle gesiegelten Bulle des Luminifactus' heißt es: „Invher ni Bennain hat nicht nur die Krone Rauls des Großen verraten und ihren darauf geschworenen Heiligen Eid gebrochen. Mit ihrem schändlichen Treiben schwächt sie die Einheit des Reiches, das Schirm und Schwert der zwölfgöttlichen Lande ist. Sie macht sich gemein mit den Feinden des Unteilbaren Glaubens, in

deren Landen der Götterfürst als 'goldener Götze' gilt, und Seine Diener verfolgt werden.

Wer solcherart die praiosgewollte Ordnung mit Füßen tritt, dem kann kein vom Herrn gegebenes Recht zuteil werden. Wir folgen dem Wortlaut Seiner Exzellenz Jorgast von Bollharsch-Schleiffrochte und bestätigten den Bann der Eidlösung über Invher ni

Bennain. Wir wählten dafür den Tag des Schwurs, um auch die anderen Kirchen der alveranischen Fürsten anzuhalten, die Eidbrecherin aus ihren Segnungen zu lösen.“ Die Bulle nennt im Detail alle kirchenrechtlich relevanten Verfehlungen *Invher ni Bennains*. Mehrfach hebt sie deren Zusammenarbeit mit den Thorwalern hervor, die auf dem Obersten Hjalding im Herbst 1023 BF den Weg der Götter verließen (*Aventurischer Bote* 87, Seite 7). Es war die Hohepriesterin des Swafnir, *Bridgera Karusolfm-fara*, die verkündete: „Bleibt uns ferne mit eurem Glauben!“ Besonderen Wert legte Seine Eminenz Pagol auf die Tatsache, dass die nun unter Aberacht und Bann stehende *Invher* unabhängig von jüngsten Untaten bereits in der *Schlacht bei Crumolds Auen* im Praios 1028 BF Seite an Seite mit Thorwalern gegen die Truppen des Reiches und

damit die geheiligte zwölfgöttliche Ordnung kämpfte (*Aventurischer Bote* 114, Seite 1).

Vom Wahrer der Ordnung Greifenlande *Praiosson Greiffas*, der die Sezessionsbestrebungen *Invhers* unterstützt, wurde bisher keine Stellungnahme zum Bannfluch bekannt.

Ein formeller Einspruch wäre dem Prälaten aufgrund des komplizierten und streng auf die Hierarchie achtenden praioischen Kirchenrechts ohnehin nicht möglich (ein solcher ist alleine dem Boten des Lichtes *Hilberian vom Großen Fluss* vorbehalten), so dass dem in *Havena* residierenden *Luminifactus* einzig der Weg eines erneuten Schismas bliebe – womit aber allgemein nicht gerechnet wird.

*Heiko Brendel, Tina Hagner,
Michael Masberg & Daniel Simon Richter*

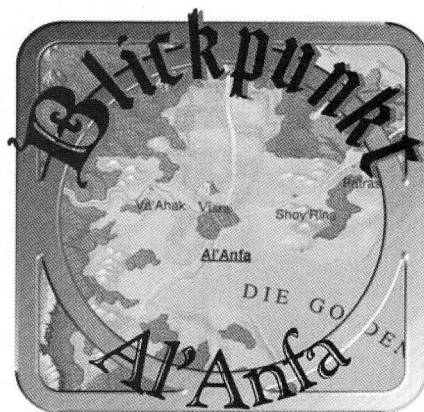
Wir danken allen Organisatoren und Spielern der Bilstein 2008 für diesen äußerst gelungenen Reichskongress und ein Stück gelebtes (und erlebbares) *Aventurien*! Besonders möchten wir uns bei den Darstellern der Meisterpersonen bedanken, die unseren Ideen zum Leben verholfen und bekannten Figuren ein Gesicht gegeben haben; namentlich: Salvador Arenas, Oliver Baeck, Reinhard Bär, Björn Berghausen, Marcus Buss, Uta Enners, Marcus Friedrich, Peter Gellrich, Chris Gosse, Bilkin Gültekin, Pete Hitzke, Tilo Hörter, Melanie Lippel, Martin Lorber, Kirstin Melchinger, Phillippe Mindach, Niklas Reinke, Jürgen Riemer, Kai Rohlinger, Kenny Schönbohm, Stephan Schulze, Tahir Shaikh, Fiete Stegers, Antje Steinborn, Stefan Trautmann, Wolfgang Wagner, Marita Wasner und Michael Wiegel.

Das Schweigen der Raben

Al'Anfa. Am Rande der jüngsten Unruhen in *Al'Anfa* (siehe *AB* 131) kam es in der Perle des Südens zu einem ungewöhnlichen und eigentlich geheimen Treffen. Davon zeugen die nachfolgenden Zeilen, die einem zerknitterten und fast bis zur Unkenntlichkeit verschmutzten Brief entnommen wurden. Das Dokument soll von einem Mitglied der gefürchteten Basaltfaust stammen, einem Elitekämpferorden der *Al'Anfaner Boron-Kirche* (siehe *WdG* 82 und *AB* 115).

»Rahja mit Dir, Schöne der Nacht, Boron mit mir, Todgeweihtem.

Dies mag eine meiner letzten Taten auf Dere sein und so will ich sie Dir widmen, der Dienst im Orden lässt keine andere Möglichkeit zu. Erinnerst Du Dich noch an den Tag, nur wenige Monde ist es her, als man mich von der Dukatengarde in die Basaltfaust berufen hat? Welch Freudentag das war, fortan dem gesegneten Patriarchen im Geiste *Bal Honaks* dienen zu dürfen. Auch wenn der Preis dafür war, dich in der Garde zurück lassen zu müssen. (...) Meine Bemühungen schienen nicht unbemerkt geblieben zu sein, denn unser Meister *Rondrigo Delazar*, der bereits unter *Bal Honak* gedient hatte, berief mich vor drei Tagen zu seiner persönlichen Leibwache. Oh *Boron*, Welch größere Ehre hätte mir zuteil werden können, oh *Boron*, weshalb musstest du mein Schicksal auf diese Art besiegeln? (...) In dieser Schicksalsträchtigen Nacht verlangte eine klein gewachsene, in einem schmutziggrauen Umhang gehüllte Reisende, Meister *Delazar* zu sprechen, wie bereits während der letzten drei Nächten.



Doch diesmal lautete mein Befehl tatsächlich, sie zur Basaltfaust zu geleiten, was ich auch sogleich tat. Meister *Delazar* erwartete uns in der spärlich beleuchteten und vom süßlichen Lotusduft erfüllten Haupthalle. Gerade als ich wieder gehen wollte, denn als Wache gebührte es mir nicht, dem Gespräch zwischen der Basaltfaust und einem Gast beizuwohnen, befahl mir Meister *Delazar* mit einem Wink, hierzubleiben. Da wusste ich, dass meine Tage gezählt waren. So stand ich also zwischen zwei Säulen und beobachtete, was sich nun abspielte: Die unbekannte Reisende ließ ihren Umhang fallen und enthüllte ihre weiblichen Gesichtszüge, ihren kahlgeschorenen Kopf, einen weissen Wappenrock, auf dessen Brust das Wappen des frevlerischen *Golgariten-Ordens* prangerte, und einen gegürteten, schwarz glänzenden Rabenschmabel. Tatsächlich, die Reisende war niemand geringeres als die Häretikerin *Borondria*, die sich selbst Großmeisterin schimpft. Welch Unverfrohenheit, sich hier zu zeigen, ja, das Gespräch mit Meister *Delazar* zu su-

chen! Doch die Basaltfaust schien gar nicht beeindruckt zu sein, hieß die Ketzlerin im Namen *Borons*, des Götterfürsten, willkommen und wies ihr einen Platz neben ihm. (...) Und dies waren die Worte, die sie sprachen:

„Es ist lange her, *Borondria*.“

„Das ist es, *Rondrigo*.“

„Was für Nachrichten bringst du aus dem Osten?“

„Der Gefallene hält erbittert an seinem Unleben fest.“

„Was für Nachrichten bringst du aus dem Westen?“

„Das Erbe *Nemekaths* erwacht.“

„Was für Nachrichten bringst du aus dem Norden?“

„Der Rabe träumt.“

„Was für Nachrichten suchst du im Süden?“

„Die Irrwege *Bal Honaks* erkunden.“

<Schweigen>

„Dies kann ich dir nicht gewähren, *Borondria*.“

„So sei es, *Rondrigo*.“

Daraufhin erhob sich die irrgelietete *Punierin* und verließ die Halle. Und mir wurde angst und bang (...)«

Nur wenige Tage nachdem dieser Brief gefunden wurde, trieb ein lebloser Körper im Wappenrock der Basaltfaust in der *Hanfla*. Der Unglückliche kam wohl durch eine aufgebrachte Menge von *Fana* ums Leben, woraufhin der Orden der Basaltfaust zwölf Verdächtige festsetzen und hinrichten ließ, um ein klares Zeichen zu setzen: Niemand vergreift sich in der Stadt des Rabens ungeschoren an einem Mitglied der Basaltfaust.

Elias Moussa

Ausgerechnet Landesvogt!

Rinderbaron aus Versehen

In einer Ruine am Walsach

»Unsere Zeit ist gekommen!«, dröhnte es verzerrt hinter der bronzenen Mantikorsfratze hervor. Der Novize kratzte sich den Schorf von der Glatze. Er lag, den hohen Herold um Befehle anbettelnd, bäuchlings auf den Steinfliesen. »Es wird Zeit, dass wir die alten Rituale weiterführen! Das Drachenweib muss in die knöchernen Kavernen gebracht werden!«, befahl der Herold. Mit hochrotem Kopf sah der Novize seinen Meister erregt an. Er kannte die Verse. »... Und paarten uns mit Drachenweibern!«, zischte er, als ihn der zweigesichtige Herold ins Gesicht trat. Die Stimme grollte: »Die Zeit ist reif! Der Rüstmeister zieht in den Norden und der Rest bleibt wehrlos zurück – so wie du!« Die Wunde des frisch gebrannten neunfingrigen Mals platzte auf, als der Herold auf den Jüngling eintrat – und der stöhnte vor wohllichem Glücksgefühl.

Festum – Am Rindermarkt

Juchos Magen rumorte. Es stank gemein nach Kuhschweiß und Schweinekot. Sein Begleiter, der Rinderzüchter Baron von Growinsk-Nasshosen, hatte den neu ernannten Landesvogt alarmiert, dass eine Verschwörung gegen den Adelsmarschall am Rindermarkt stattfand (*Anm. d.Red.: Siehe dazu auch unseren Beitrag in Ausgabe 133, Seite 30f.*). Mit gezogenem Schwert hatte Jucho die Stadt durchquert, in der Hoffnung, sie auf frischer Tat zu erwischen. Aber das konnte er wohl vergessen. Kein Verschwörer blieb da ruhig an Ort und Stelle.

Gut zwei Dutzend Landadlige und Abgesandte von wohlhabenden Bronnjaren standen schimpfend vor dem Gebäude, in dem die Handelsverträge abgeschlossen wurden. Sie bedrängten den Landesvogt so sehr, dass die Amtskette trotz Kettenhemd auf seine Brust drückte. Es fiel Jucho schwer, im Durcheinander auch nur ein Wort zu verstehen, geschweige denn die Zusammenhänge zu erfassen. Zwischen den Beschimpfungen fiel immer wieder der Name Chon Bruggen. Offensichtlich hieß so der Schurke in diesem Spiel. Mit Mühe drückte sich Jucho durch die Menge bis zum Portal des Gebäudes. Dann hob er beschwichtigend die Hände.

Ich streite für Euer Wohl! Viel zu lange schon fressen sich die Händler an uns fett wie Mäden im gut abgehängenen Bärenspeck. Dennen treten wir den Elchstiefel bis zum Schaft ins Gesäß! Statt dieser großen Worte jedoch

zupfte er unsicher an der Amtskette herum: »Äh ...«

Mit gezogenem Schwert trat er durch die einfache Holztür. Eine junge, blondgelockte und überaus hübsche Frau sprang überrascht von ihrem Stuhl auf. Jucho sah verlegen drein wie ein rasierter Bär in den Fri-



sierspiegel. Die Händlerin konnte sich das Lachen nicht verkneifen. *Wie ein Sommertag im Uspiauner Hügelland*, dachte Jucho. »Wenn das Chon Bruggen ist, dann werd ich meine Klinge wohl nicht mehr brauchen«, flüsterte er dem wütenden Baron von Growinsk-Nasshosen zu.

»Seid Euch da nicht so sicher – keine Goblhexe ist hinterlistiger!«, knurrte dieser. Die Händlerin lächelte ihn an. »Ihr seht aus, als ob ihr einen Drachen erlegen wollt!« Ihre blauen Augen blitzten spöttisch.

Klar und glitzernd wie Gletscherseen. Wie kann man darin eintauchen und nicht als Held wiedererstehen? Jucho steckte sein Schwert sichtlich verlegen zurück. »Äh nein – eigentlich wollten wir die Verschwörer und deren bewaffnete Schergen festnehmen!« »Verschwörer – hier? Bitte, seht Euch um!« Chon Bruggen war sichtlich amüsiert. »Nicht nötig!« Der Baron von Growinsk-Nasshosen streckte ihr anklagend die Hand entgegen. »Wir haben Euch schon gefunden!«

Chons Lächeln erstarb. »Ihr meint das ernst?!«

Der Baron nickte bitter und wischte sich erregt mit seinem Ärmel die Spucke vom Mund. »Ihr habt Euch mit den Zünften verschworen, um mich zu ruinieren. Das ist Verrat!«, geiferte der Baron wutentbrannt. Die irritierten Blicke entgingen ihm nicht. »Äh, den Adelsmarschall ruinieren – das ist Verrat!« Dann fuhr er triumphierend fort: »Aber Ihr habt die Rechnung

ohne den neuen Landesvogt Jucho von Elkinen gemacht!« Erwartungsvoll sah der Baron Jucho an, der aber rührte sich nicht. *Eine Verschwörung, das waren immer mehrere – nicht nur eine Person – zudem noch so eine reizende.* Er blickte den Baron zweifelnd an. In Rage schlug der mit seiner Faust auf den Tisch. »Versteht ihr nicht? Sie bescheißt! Sie hat alle gegen den Adel aufgewiegelt – Fleischer, Gerber und Züchter!« Jucho verstand nicht. »Aufgewiegelt? Wie? 'Ne Miliz gegründet?«

Gerade wollte der aufgebrachte Baron abermals ansetzen, da nahm ihm die Händlerin den Wind aus den Segeln. »Nein«, erklärte Chon Bruggen, »weil viele Zünfte sich auf den Merkantenbund als exklusiven Lieferanten festgelegt haben, ergibt sich weniger Konkurrenz,

es sinkt der Preis beim Einkaufen und es kann weitaus mehr Rabatt ausgehandelt werden. Kurz, Rinder sind weniger wert!« Jucho verstand nur Zelemja. »Ah natürlich, ich verstehe!«, log er. »Aber, wenn es keine Verschwörung ist, warum will dann keiner mehr Fuldigors Klöten?«, fragte er irritiert. Chon lächelte abermals: »Der wertere Baron irrt sich. Man will die Rinder ja handeln, aber nicht mehr zu den alten Preisen«, erklärte sie ruhig, »und das stört ihn«, die Händlerin zog den Satz genüsslich in die Länge, »weil damit auch die eigenen Einkünfte geringer werden, stimmt's?«

Der Baron von Growinsk-Nasshosen erbleichte. Jucho riss den Kopf zur Seite und blickte ihn verärgert an. »Deswegen?«, Juchos Stimme kühlte sich merklich ab. »Es ging Euch nicht ums Land, sondern ums eigene Säckel?«

Der Baron hob entschuldigend die Schultern. »Naja!«

Jucho ließ sich nicht unterbrechen. »Ich dachte, wir kämpfen für den Adelsmarschall, für das Bornland!«, und weniger enthusiastisch schob er nach: »und Fuldigors pralle Klöten«. Er schüttelte enttäuscht den Kopf.

Mitleidig fügte die Händlerin hinzu: »Die Gesetze des Handels sind andere als die des Schlachtfelds.«

Jucho schluckte kurz. »Scheint so ... Verbindlichsten Dank für Eure Hilfe!« Er verbogte sich knapp. »Ihr versteht, dass ich mir ein Bild vom Ablauf der Auktion machen muss!« – *Um mein Gewissen zu beruhigen, wegen all der aufgebrachten Adligen und auch zu Eurer Sicherheit!*

Er drückte sich rückwärts durch die Tür – noch immer von Chons Lächeln gefesselt –

und stieß mit einem Knappen zusammen, der in diesem Moment herantauschte. Rumpelnd fiel dieser zu Boden. Jucho drehte sich um und murmelte: »Oh Verzeihung!« Ein Blick auf den Wappenrock zeigte – der Eleve stammte aus der theaterritterlichen Kriegerakademie zu Neersand. Das Gesicht war zerschunden, die Nase offensichtlich gebrochen. Auch die Blutspuren um den Mund verrieten, dass der Junge gehörig eins aufs Maul bekommen hatte. *Ist wohl mit den Festumer Kriegern aneinander geraten. Haben sich das nicht nehmen lassen, mal 'nen adligen Eleven zu verdreschen!* Jucho konnte das aus eigener Erfahrung. »Bist wohl in 'ne Ogerfaust reingelaufen, was?«

Der Eleve lächelte: »Nein, von 'nem Ausrufer niedergelassen!«

Jucho nickte. *Verblödete Ausrede! Hufe hinterlassen andere Spuren. Das da sind Stiefelritze. Will offensichtlich die Schmach, 'ne Prügelei verloren zu haben, nicht beichten. Macht nichts. Ich weiß ja, was Sache ist.* »Gut! Dann sag dem ›Herold‹, der dir das angetan hat, wenn ich ihn in die Finger kriege, frisst er den Rest seines Lebens vorgekauertes Fasskraut!« Jucho sah ihn verschwörerisch an. »Du brauchst nicht verraten, wer's war. Ich krieg's sowieso raus!« Nicht, dass Jucho sich dessen sicher sein konnte, aber der Eleve schien es zu glauben. Er blickte Jucho an wie ein Walsachfink wenn's blitzt, sprang auf und spurtete ins Zimmer der Händlerin. Nicht ganz die Reaktion, die Jucho erwartet hatte.

Die Rinderauktion fand im Hinterhof des Gebäudes statt. Jedes Jahr wurden hier eine Tribüne und ein Gatter errichtet, um Platz für die Auktion zu haben. Jucho nahm Platz. Hirten trieben die Rinder auf dem Platz im Kreis herum. In einem schnellen Singsang zählte der Auktionator die Preise hoch, und ein Hammerschlag bestimmte Käufer und Preis. Schließlich wurden der Zuchtstier Fuldigor und die Rinder des Adelsmarschalls hereingeführt. Jucho stand auf, um einen besseren Blick über die Bieter zu haben. Schnell stieg der Preis auf 100 Batzen. Viel zu wenig, das hatte der Baron von Growinsk-Nasshosen Jucho ja versichert. Nebelschleier des Zweifels legten sich über Juchos Seele. Hatte er sich von der hübschen Chon blenden lassen? Hatte der Baron doch recht mit seiner Anschuldigung? Suchend sah sich Jucho von Elkinnen um. Wer konnte ihm helfen?

»Zum Ersten!«, rief der Auktionator in die Runde.

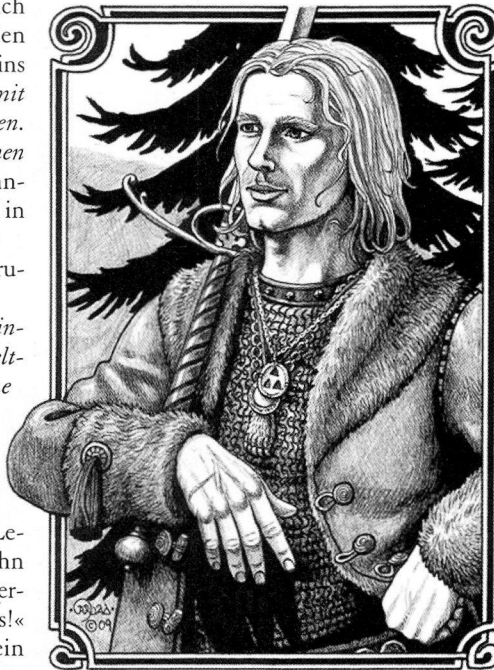
Dann endlich entdeckte Jucho die Rettung in Form eines blonden Haarbüschels. *Firutin von Gumnitz – der Graf von Schlüsselfels!* »Zum Zweiten!«, durchbrach die Stimme des Auktionators abermals die Stille.

Natürlich Firutin! Der war gestern zum Schatzkanzler bestimmt worden. Der war

selbst ein halber Pfeffersack! Der musste sich einfach auskennen!

»Und zum -«

Jucho von Elkinnen streckte die Hand in die Höhe und gab Firutin ein Zeichen – der Gruß zweier Ritter vor dem Tjost. Der



Landvogt
Jucho von Elkinnen

Auktionator stoppte und erhöhte das Gebot. Wieder schossen die Hände der Händler in die Höhe. Wieder zählte der Auktionator hoch. Im Rhythmus des seltsamen Singsangs wackelten die Schwänze der Zuchtstiere fröhlich hin und her.

Der Graf von Schlüsselfels schien nicht zu verstehen. Jucho winkte ihn heran, der Graf sah zu ihm herüber – sichtlich genervt sogar –, aber er rührte sich nicht. *Vielleicht erkennt er mich nicht!*, dachte Jucho. *Denkt sicher, ich bin so ein mittelloser Landjunke, der ihn um Geld anbetteln will!* Um den Eindruck zu widerlegen, hob Jucho seine Amtskette hoch. *Er muss doch wissen, dass ich jetzt Landesvogt bin. Hat wohl selbst 'nen Wolf! Dieses elende Marschallswahlgesaufe macht doch nur Ärger!*

Die Stimme des Auktionators überschlug sich vor Aufregung. Irgendetwas schien nicht zu stimmen. Die Händler regten sich auf. Der Hammer des Auktionators knallte auf das Pult. »Zum Dritten!«

Löwenburg –

Amtstube des Landesvogts

Werte Mutter, lieber Vater, ich bin jetzt Rinderbaron! Das war aus Versehen. Glaubt aber nicht, dass ich jetzt noch

anfange, wie mein Bruder Vinrock zu denken – auch wenn ich jetzt mehr Rinder habe als er. Denn das ist nicht so. Ihr wisst ja, die Regeln des Marktes sind ja ganz anders als die vom Schlachtfeld. Da muss ich ja durcheinander kommen. Die Rinder habe ich gekauft, weil ich während der Auktion dem Graf Firutin zugewunken habe. Natürlich wollte ich das rückgängig machen, aber die Bruggen hat darauf bestanden, dass ich jetzt alle fünfzehn Zuchtstiere kaufen muss.

Der Baron von Growinsk-Nasshosen ist überglücklich, weil er 'nen guten Schnitt gemacht hat, und das, obwohl er die Bruggen nicht mag. Ich mag sie schon, weil sie nicht so ein Ogerling ist wie die Brinbaum-Hummernhain, die ich heiraten sollte. Aber irgendwie war sie nicht so recht glücklich darüber, dass ich jetzt die Rinder habe, die Bruggen, nicht die Hummernhain. Sie hat mir gesagt, in Festum werde ich die Rinder nicht loskriegen, darauf gibt sie mir ihr Wort. Das ist sehr nett von ihr. Da spar ich mir viel Lauferei. Stattdessen werde ich nach Norburg ziehen – da gibt's auch 'ne große Viehversteigerung. Das Geld für den Handel hab ich mir übrigens von den Norbarden, den Pselawods geliehen. Die Muhme war schrecklich nett, und ich musste nur ein Pfand dalassen.

Beste Grüße, Euer lieber Sohn Jucho

Jucho von Elkinnen legte den Griffel weg. Was er der Norbardin als Pfand dagelassen hatte, hatte er vorsorglich verschwiegen. Seine Hand tastete an seinen Hals. Das Gewicht der Amtskette hatte ihn gestört. Aber das Gefühl, das ihre Leere hinterließ, war noch beunruhigender.

Jetzt hatte er das getan, wofür er den Rüstmeister Fjadir von Bjaldorn immer verurteilt hatte: Amt und Person vermischt. Jucho wusste, dass er die theaterritterliche Ehre seines Amtes und seiner Person wiederherstellen musste – und in Festum würde ihm dies nicht gelingen.

Festum – Am Stadttor

Ratternd verließ die Kaleschka Festum gen Norden. Chon Bruggen sah in das Gesicht ihres jungen Reisebegleiters. »Und dieser Elkinnen hat wirklich gedroht, sich den zweigesichtigen Herold vorzuknüpfen?« Sie war offensichtlich beunruhigt.

Der Novize aus Neersand nickte ihr erschrocken zu.

»So so, ritterlich will er's haben? Dann soll er seine Schlacht bekommen!« Sie lächelte kühl wie ein Reptil.

Fortsetzung folgt!

Fabian Flüß
Mit Dank an Tobias Geißler
und Adrian Breul

Kusliker Kurier, Travia 1051 BF

Es wurde geprüft und geordnet

Der Sacer Ordo Draconis ordnet seine Kernlande

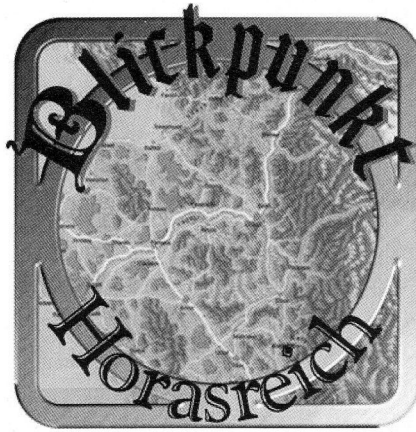
Es liegt einem auf den Lippen: »Was lange geprüft wurde, wird endlich gut.« Drei Jahre währte der Konflikt innerhalb des Heiligen Drachenordens, während denen sich die Draconiter selbst zu zerfleischen drohten. Es schien die grausamen Schlachten um Vasincero und Sibur gebraucht zu haben, dass die Drachenjünger wieder zur Vernunft kamen. Am 30. Phex 1029 BF wurde der Konflikt endlich beigelegt: Der Schlangengrat ernannte Erzsiegelbewahrer *Erechthon* zum neuen Abtprimas.

Mit Hesinde gefälliger Geduld, in der nicht wenige auch die Handschrift des entrückten Ordensgründers *Eternenwacht* erkannten, widmete sich der Pater primus der Neuordnung des Ordens und führte viele Gespräche, vor allem mit den konservativen Erzäbten zu Khunchom, Festum und Drachenhaupt, die schließlich ihre Bereitschaft erklärten, zu folgen. Erzabt *Wulfhelm Tannhäuser* wird mit den Worten zitiert: „Nun verstehe ich und werde folgen.“

Nach langen Verhandlungen im Portlas Canyziad zu Perricum, an denen neben den genannten auch *Canyraith von der Lohe*, Erzäbtissin zu Gareth, teilnahm, kehrte der Abtprimas zu Beginn des Jahres 1031 BF in das Oktogon nach Thegûn zurück. Nach den Verlusten der letzten Jahre musste das Kreiskapitel, die Ordensführung und gleichzeitig Leitung des Inneren Zirkels, neu geordnet werden.

Am 30. Efferd 1031 BF, dem Tag des Prüfungsfestes, verkündete der Abtprimas seine Wahl. Als Nachfolgerin der im Rondra 1029 BF ermordeten *Desideria von den Schlangen* ernannte er die bisherige Präzeptorin der Halle des Drachen zu Kuslik, *Finandenia del Maricelle*. Die neue Erzprokuratorin vertritt den Abtprimas bei wichtigen Angelegenheiten mit der gleichen Autorität. Zudem steht sie der Hohen Präfektur und dem Inneren Zirkel vor. (Im AB 130 wird dieses Amt mit einer Erzäbtissin des Inneren Zirkels gleichgesetzt, jedoch sind Aufgabe und Autorität der Erzprokuratorin weitaus umfassender.) In Kuslik folgt ihr nicht der langjährige Propäzeptor *Dorogar von Eiselborn* im Amt nach, sondern die bisherige Sotera *Lucara da' Malagreia*.

Der gebeugte und für seinen Witz beliebte



Erzchronist *Refardeon Damotil* bleibt ebenso im Amt wie Erzprokurator *Cassim Bellentor*, Baumeister der Halle des Drachen. Das Amt des Erzsiegelbewahrers, der die Verbindungen zu den weltlichen Herrschern pflegt, wird vorerst weiterhin von Seiner Eminenz *Erechthon* ausgeübt werden.

Töchter des Drachen

Erzprokuratorin *Finandenia del Maricelle* ist immer noch eine bezaubernde Frau, der man ihre 47 Jahre kaum ansieht. Die hochgewachsene Frau mit dem rotblonden Haar und den grünen Augen genießt jedoch nicht nur wegen ihrer Schönheit einen guten Ruf im Immerwährenden Hort. Sie besitzt tiefgreifende Kenntnisse der Götterkunde und ist den Mysterien der Zwölfe eng verbunden. Zudem ist sie eine brillante Sängerin und eine der begabtesten Choralistinnen des Lieblichen Feldes. Fast zwanzig Jahre lang hat sie in Kuslik alle großen Messen gesungen und trat dem Orden noch im Gründungsjahr bei.

Ihre Ehrwürden ist eine ruhige Frau, die sehr besonnen mit ihrem Wissen umgehen kann. Sie gilt als exzellente Gastgeberin und ihrer offenen Art und dem Wohlklang ihrer Stimme kann sich kaum ein Gesprächspartner entziehen. Aufgrund ihres stimmlichen Talents soll sie als einige der wenigen Menschen in die tieferen Geheimnisse des Asdharias vorgedrungen sein.

Verwendung im Spiel: Finandenia (*984 BF, 1,82, rotblond mit grünen Augen,

brillante Sängerin und meisterliche Diplomatin) sitzt im Herz des Ordens und ist die Ansprechpartnerin der Helden in Thegûn. Die offene Geweihte, die es durch ihre Art versteht, weit mehr aus dem Gegenüber herauszuholen, als dieser eigentlich preisgeben will, greift oft auf gläubige Helden für Ordensquesten zurück.

Die Halle des Drachen ist in der Halle der Weisheit untergebracht und den Draconiterinnen vorbehalten. In sich hütet sie den *Umbilicus*, eines der heiligen Artefakte der Kirche (AB 133). Über diese Halle wacht nun *Lucara da' Malagreia*. Nach Ehrwürden *Finandenia* und der 1022 BF verstorbenen *Kyrandia de Lasall* ist sie die dritte Person im Amt der Präzeptorin. Die schwarzhäufige Magisterin aus Chababien entstammt dem uralten Adelsgeschlecht *Malagreia*, das seine Wurzeln bis zu den Zeiten *Bosparans* zurückführt.

Die letzten Jahre kümmerte sie sich als Sotera um die weltlichen Belange der Halle des Drachen und die Ausbildung der Novizen. Davor erforschte sie die echsische Besiedlung der Frühzeit in Chababien und Drôl und die Verehrung der Hohen Drachen im Lauf der Zeit. Sie besitzt ein freundliches, wenn auch bestimmtes Wesen, und man sagt ihr eine Stimme „warm wie der Steppenwind“ nach. Innerhalb des Ordens zählt sie zu den aufstrebenden Personen, in die große Hoffnungen gesetzt werden. Obwohl sie eine neo-konservative Linie verfolgt, soll sie über ein gutes Verhältnis zur Magisterin der Magister verfügen.

Verwendung im Spiel: *Lucara* (*994 BF, 1,73, schwarze Locken, dunkle Augen, sinnliche Erscheinung) vertritt als Präzeptorin die Einstellung, dass Erkenntnis nur dann ein Gewinn ist, wenn sie aus eigener Anstrengung gewonnen wurde. Ihre Ratschläge sind mit Bedacht gewählt und gleichen mehr einem Stoß in eine Richtung. Sie ist eine stolze Frau, die um die Bedeutung ihrer Abstammung und ihres Wissens weiß, jedoch freundlich, wenn man ihre Autorität respektieren kann.

Beleno Uhric
(*Michael Masberg,*
mit Dank an *Daniel Simon Richter*)

Flammen über Varsinors Haus

Die *Schlacht um Vasincero* brachte den Krieg der Drachen in Nacladors Haus. (Im Abenteuerband **Masken der Macht** werden diese Ereignisse nur kurz umrissen.) Sie stellt den Höhepunkt einer drei Jahre währenden Krise dar. Diese begann mit dem Verschwinden von Abtprimas

Erynnion Q. Eternenwacht im **Hesinde 1026 (AB 102)** und der Ernennung von *Yerodin ter Ystador* zum Abtpraeses ('Stellvertreter') durch die Magisterin der Magister (**AB 103**). Der bekennende Satori ordnete eine Neuausrichtung des Ordens und die Öffnung der Bleikammern an, was zum Konflikt mit den konservativen Erzäbten der Ostküste führte, die zu den Pastori zählen (**AB 105**). Die Auseinandersetzung spitzte sich zu, als der rebellische Erzhort zu Angbar aufgelöst wurde (**AB 106**) und die Erhabene

mit einem Machtwort im **Tsa 1028** eingreifen musste (**AB 107+108**). Die Angbarer Erzäbtissin *Syldake* brach daraufhin mit der Kirche und wandte sich ketzerischen Lehren zu.

Mitte Praios 1029 begann sie, in Pamphleten die Magisterin der Magister mitverantwortlich für den Krieg der Drachen zu machen. Zu diesem Zeitpunkt war es ihr bereits gelungen, *Serperlino Bramante di Scamozzi*, Mitglied der *Eingeweihten von Kuslik* (*Zyklophenfeuer 55*), zu Yerodins Berater zu machen. Zur gleichen Zeit erhielt der Konflikt zwischen Pastori und Satori neuen Zündstoff, wobei sich dieses Mal durch Unterstützung der Schlangengrätin *Aldare Firdayon* die Position der Satori stärkte.

Im **Rondra 1029** zog sich Yerodin in das Kloster Vasincero zurück, um eine Möglichkeit zu finden, den Orden zu einen. Unterstützung erfuhr er durch Erzkuratorin *Desideria von den Schlangen*, die die *Sphäre der Mada*, ein Rotes Auge (**AB 107**), mit sich führte. Ende des Monats wurde Desideria von Serperlino beim Morgengebet ermordet. Der Mörder streute das Gerücht eines Streites zwischen ihr und Yerodin.

Erzsiegelbewahrer *Erechthon* entsandte im **Efferd 1029** die Eiserne Schlange unter *Lea Elida Welfenhaag* (**Kreise der Verdammnis**), um Vasincero und Yero-

din zu schützen. Das Kloster war jedoch mittlerweile in die Hände der Abtrünnigen um Syldake gefallen. Sie verweigerte der Erhabenen Anerkennung und Gefolgschaft und propagierte die direkte Verehrung der Göttin. Sie selbst nahm den Titel einer Mediatrix ('Vermittlerin') an.

Anfang **Travia 1029** beging Yerodin, der sich selbst die Schuld an den Ereignissen gab, in seiner Zelle Selbstmord. Zur gleichen Zeit zog das Heer der Draconiter vor Vasincero auf. Am **3. Travia** konnten einige Questadores in das Kloster eindringen, die Leichen von Yerodin und Desideria bergen, Serperlino stellen und den Sturm auf das Kloster vorbereiten. Tags darauf begann der Angriff. Am Abend war das Kloster besetzt und die Sektierer gefangen gesetzt oder tot. Alleine Syldake blieb verschwunden, ebenso wie die *Sphäre der Mada*, mit der der abtrünnige Geweihte *Alhonso* entkam. Er wandte sich nach Sibur: Sollte sich die Kirche gegen die in Nandus' Geist neu gegründete Republik wenden, würde sie ihr wahres Gesicht offenbaren, so sein Plan.



Am **18. Efferd 1029** siegelte Haldana von Ilmenstein die große Bulle, die Syldake zur Häretikerin erklärte und unter Kirchenbann stellte. Bis Ende des Monats sammelten *Erechthon* sowie die Erzäbte *Wulhelm Tannhäuser*, *Kerime al'Kadim* und *Thancilla Drachentochter* die Kräfte des Ordens um sich und heuerten *Condottieri* an.

Diese Ereignisse mündeten schließlich in dem Abenteuer **Das Sibur-Gambit** im Band **Masken der Macht**.

Erst mit der Neuordnung der Kirche am **30. Phex 1029** endete der Konflikt und der Orden fand unter dem neuen Abtprimas wieder zu einer einigen (und eher pastoralen) Linie zurück.

Anzeige

Wanderer! Deine Suche ist zu Ende.
 DSA-Schätze seit 1984 sind in
 unseren bayrischen Hallen gelagert.

GAMES-IN®

Dachauer Str. 42, 80335 München
www.games-in-shop.de

GAMES-IN®
 Verlag
 München

Triumph der Thorwaler über Glorana

Die Macht der Eishexe schmilzt dahin

Aus Thorwal erreicht uns aufsehenerregende Kunde. Ich selbst durfte Augenzeuge der bemerkenswerten Ereignisse sein, die sich am 30. Rondra, dem Beginn der *Efferdfahrt*, in Prem zutrug. Aberhunderte waren aus dem Umland in die Stadt gekommen, ist doch die *Efferdfahrt* – eine Bootswettfahrt von Prem nach Thorwal – der Höhepunkt der Festivitäten zum *Tag des Wassers*. An jenem Festtag war es, dass Iskir Ingibjarsson, Hetmann der *Hjaldifrej-Ottajasko*, mit einem ganz besonderen Geschenk in Prem eintraf.

Mit entschlossener Miene sprang der Thorwaler Hetmann und Skalde von Bord seiner Otta, in seiner Rechten trug er ein in Leder gehülltes Bündel. Ihm folgten seine Gefährten, in ihren Gesichtern war Triumph zu lesen. Stolz durchmaß sie mit langen Schritten die Stadt und schlugen den Weg zum Swafnir-Tempel ein, wo Iskir nach Jurge Swafnirsgrehd verlangte, dem Herrn der Premer Götterhalle.

In Windeseile waren viele Menschen, Einheimische wie Gäste, neugierig herbeigelaufen, denn Iskirs Gebaren ließ keinen Zweifel daran, dass Ungewöhnliches in der Luft lag. Als der Swafnir-Geweihte schließlich vor dem Portal des Premer Tempels erschien, hob der Hetmann zum Gruß die Hand. »Jurge Swafnirsgrehd«, sprach er, »ich bin in wichtigen Dingen zu dir gekommen. Eine große Freude will ich mit dir teilen und eine große Last an dich abgeben.« Dabei lächelte er selbstzufrieden.

Als er das Lederband löste und den Inhalt des Paketes offenbarte, ging ein Raunen durch die Menge: Iskir hielt das abgeschlagene Haupt eines Mannes an dessen schneebleichem, blutverkrusteten Haar empor. Die Fratze des Toten war zu einem Ausdruck des Schreckens erstarrt, die Haut bläulich-weiß. Unheilvoll glommen die kristallblauen Augen im Schein der Sonne, dass es für einen Lidschlag so aussah, als ob noch

Leben in ihnen sei – eine Täuschung, götterlob, ihrer seltsamen Farbe geschuldet.

»Das«, so verkündete der Hetmann, »war der verfluchte Heerführer der Eishexe. Ihr gefürchteter Kämpfe, von meiner Klinge gefällt!«

Ein Raunen erhob sich, ungläubig starrten die Thorwaler Iskir an. Doch der Hetmann

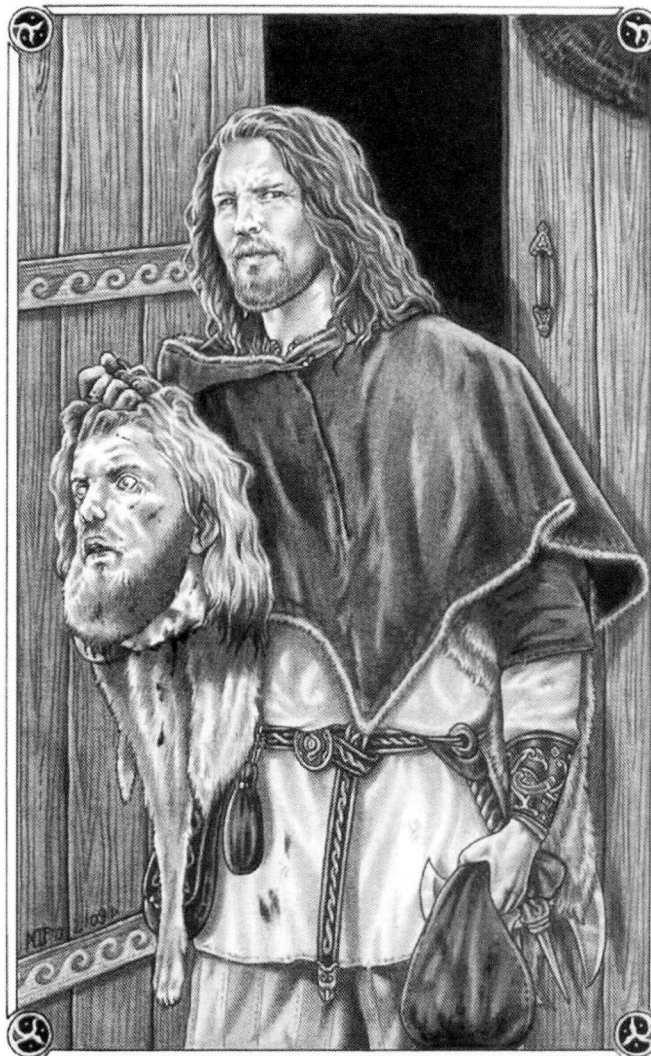
Zum Vorschein kam ein langes, schlankes Schwert, nachtschwarz und doch auf den zweiten Blick so silbrig glänzend wie ein Eiskristall. Die Parierstange hatte die Form spitzer Eiszapfen, der Knauf war wie das Haupt einer unbekanntesten Bestie geformt, den riesigen Fang aufgerissen, die langen Zähne bleckend. »Das Schwert der Eishexe, Nagrachs schwarze Klinge!«, erklärte Iskir.

Unwillkürlich wichen die Männer und Frauen erschrocken zurück, als ihnen bewusst wurde, welch unheilvolles Objekt da vor ihnen lag. Doch ihr Unbehagen legte sich schnell wieder, und schon brachen die ersten in Jubel aus und ließen Iskir hochleben.

Der Hetmann wandte sich an die begeisterte Menge: »Wo Marada und Jurga gewichen sind, da wollte ich nicht zaudern. Ich gedachte des Heldenmutes unserer Ahnen, dachte an Hyggelik den Großen, den mutigen Streiter, an Thorfinna Swafnildsdottir, die Thorwal in die Freiheit von den schändlichen Canterern führte, und auch an Jurga Tjalfsdottir, unsere große, kühne Ahnin, die uns in dieses Land führte. Was hätten sie getan? Wären sie gewichen? Niemals! Und »Niemals!« riefen mir auch meine treuen Gefährten entgegen, als ich sie fragte. Wir stellten uns also dem Kampf. Und seht, wozu die Erben Hjaldingards fähig sind!« Voller Stolz hob er die unheilvolle Klinge in ihrer Umhüllung empor, sorgsam darauf bedacht, sie nicht mit bloßen Händen zu berühren, und präsentierte sie den Staunenden, bevor er sie feierliche Jurge Swafnirsgrehd übergab, um sie in Swafnirs Hut zu geben.

Der Geweihte war sichtlich verblüfft, doch nachdem er sich wieder gefasst hatte, hob er zu einem Freudengesang an Swafnir an, in den die Versammelten freudig einstimmten.

Neugierig bedrängte man den Helden und wollte erfahren, wie es ihm gelungen war,



hielt noch eine weitere Überraschung parat. Auf einen Wink reichte ihm eine Hünin aus seinem Gefolge ein schmales, längliches Paket, das in Seetigerhaut gehüllt war. Vorsichtig, ja ehrfurchtsvoll gab sie es Iskir, der es nicht minder achtsam in Empfang nahm.

»Und dies ist mein Geschenk an Thorwal!«, sprach er und schlug die Haut beiseite.

den Kämpfer der Erzfeindin zu besiegen. Der Hetmann stand bereitwillig Rede und Antwort, weit und klar trug seine Stimme, wie man es von einem Skalden erwarten konnte:

»Nachdem wir uns von Maradas Flotte getrennt hatten (siehe *Aventurischer Bote* 130, Seite 24/25), waren wir weiter gen Norden gesegelt. Ein mächtiger Sturm brach am zweiten Tag der Reise über uns herein, mit so hohen Wogen, wie sie nur der Kampf von Swafnir gegen Hranngar erzeugen kann. Inbrünstig schriegen wir unsere guten Wünsche und Gebete den tobenden Elementen entgegen, um unserem Favoriten beizustehen. Als der Sturm abebbte, fand sich unser wie durch ein Wunder unbeschädigtes Schiff vor un-

bekanntem Gestaden wieder, wo eine einsame Eisnadel inmitten der öden Felslandschaft emporragte. Wir landeten an und fanden die Reste eines Nachtlagers und die Spuren eines blutigen Kampfes – aber nicht eine Leiche, geschweige denn einen Überlebenden. Wir folgten den Spuren der Sieger, die ins Landesinnere führten. Als die Nacht hereinbrach, schlugen wir ein Lager auf, hielten uns aber zum Kampf bereit.« Hier hielt der Hetmann inne und blickte schweigend in die Runde. Man hätte eine Nadel fallen hören können, so still war es. Jäh hob Iskir die geballte Faust und fuhr mit donnernder Stimme fort: »In der schwärzesten Stunde brach Gloranas Gezucht aus der Dunkelheit hervor: Hünenhafte Orks mit schneeweißem Fell, Wesen, halb Wolf, halb Mensch, mit langen Klauen und Fängen, nachtschwarze Marder mit eisglitzernden Augen und eine Meute mondbleicher Hunde, denen blutiger Geifer von den Lippen tropfte. Und auch vier Thorwaler waren dabei, einst unsere Brüder, doch nun unsere Feinde. Blutgier lag in ihren Augen, und sie schienen keine Kälte zu verspüren, obwohl sie bar jeder Kleidung waren. An ihrer Spitze aber schritt der Ritter der Eishexe, in einen Panzer aus nachtschwarzem Eis gehüllt, eine glitzernde Klinge in beiden Fäusten. Wo er ging, bildeten sich Frost und Eis, doch seinem Mund entsprang keine Atemwolke. Ohne einen Laut stürzten die Dämonenschergen auf uns, die wir uns hastig formierten.« Iskir fuhr fort, von dem grimmigen Kampf zu erzählen, der hin und her wogte, bis die Thorwaler Fußbreit um Fußbreit Boden gutmachten. Er nutzte sein ganzes Kön-

nen als Geschichtenerzähler; seine Gesten unterstrichen lebhaft, was er beschrieb, auf seinen Zügen malten sich Schrecken, Entschlossenheit und Kampfeslust ab. Schließlich, so berichtete er, war es gelungen, das unheiligen Gezucht zu töten oder schwer zu verwunden.

Mit einem triumphierenden Funkeln in den Augen, ein grimmiges Lächeln auf den Lippen, fuhr Iskir fort: »Als aber der Kämpfer seine drohende Niederlage erkannte, da rief er in einer fremden, klirrenden Sprache seine Eisbuhle und ihren grimmkalten Herrn an. Doch vergeblich! Kein Grimmfrost, kein Eisdämon oder Un-
elementar kam, um dem wankenden Dämonenschergen beizustehen. Wichtig führte ich mein
stummen Schrei fiel der

Schwert, mit einem stummen Schrei fiel der Recke Gloranas, sein kaltes Blut netzte den Boden.«

Jubel erhob sich, als Iskir das glückliche Ende beschrieb. Was den Hauptmann der Eishexe dorthin verschlagen hatte, das wusste der Hetmann nicht zu sagen. Er bemerkte grinsend: »Und nachdem meine Klinge ihm den Kopf vom Hals getrennt hatte, war von ihm auch nichts mehr zu erfahren gewesen. Mit dem Rest des Gezuchts machten wir kurzen Prozess und schleppten die Leichen und Kadaver zum Strand, um sie dem Meer zu übergeben. Dort sollen ihre dunklen Mächte auf immer gebannt sein.«

So endete Iskirs Erzählung.

In Prem feierte man noch bis spät in die Nacht den kühnen Hetmann und seine Gefolgsleute, und selbst Jurge Swafnirsgrehd hatte keine Einwände, die *Efferdfahrt* erst am kommenden Tag zu beginnen.

In Thorwal wurde die Nachricht von Iskirs Sieg ebenfalls mit großem Jubel aufgenommen. Man deutet den Tod des Eiskämpfers als wohlgefälliges Omen für den geplanten Kriegszug gegen Glorana.

Nichtsdestotrotz stellt der Triumph eines

ihrer ärgsten Konkurrenten im Kampf um die Vorherrschaft in Thorwal für die Oberste Hetfrau Jurge Trondesdottir einen herben Schlag dar. Hinweggefegt scheint die Woge der Begeisterung, die sie mit ihrer Ankündigung hervorgerufen hatte, die Thorwaler nach dem Winter geeint gegen Glorana zu führen (siehe *Aventurischer Bote* 132, Seite 6). Jurge braucht nun einen raschen Sieg, ein günstiges Zeichen, um ihrem Volk zu zeigen, dass Glück und Götter mit ihr und nicht mit ihren Konkurrenten sind.

Angeblich plant die Oberste Hetfrau noch vor dem Herbsthalding eine Heerfahrt in den Süden – wohin jedoch genau, konnte ich nicht in Erfahrung bringen. Die einen behaupten, dass mal wieder die Nostrier dran seien und sich Graf Albio besser darauf einstellen solle, sich künftig mit karger Kost und Holztellern begnügen zu müssen, andere sind überzeugt, dass es ganz in den Süden, gegen die Al'Anfaner Erzfeinde gehen soll. Dritte mutmaßen, dass Jurge ihrer Verbündeten, Invher ni Bennain, die man hier Invher Cuanusdottir nennt, beistehen will, wieder andere sind fest überzeugt, dass man die Zyklopeninseln ansteuern werde. Letzteres allerdings sähe Jurge

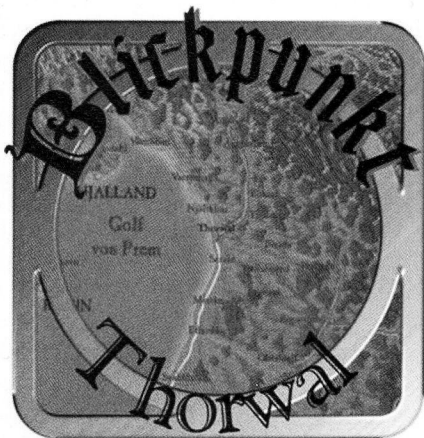
kaum ähnlich, hieße das doch einen neuerlichen Konflikt mit dem Horasreich zu provozieren. Obwohl man nicht sicher sein kann, ob die Hetfrau sich nicht doch zu einer Verzweiflungstat hinreißen lässt, wenn sich die Lage weiter zuspitzt.

Abschließend muss ich jedoch eingestehen, dass zwar eine Unzahl Gerüchte kursieren, es mir aber

nicht gelingen wollte, eine Quelle aufzutreiben, die verlässlich Aufschluss geben konnte - oder wollte -, was Jurgas Ziel ist. Sie selbst hat mich nur ausgelacht, als ich sie fragte, und auf den Herbst vertröstet. Während der horasische Gesandte das Gerücht gelassen dementierte, dass die Thorwaler sein Land anzugreifen trachteten, war von Answina von Plötzbogen-Schwertleithe, der Gesandten des Mittelreichs, leider keine Stellungnahme zu bekommen. Laut Auskunft seiner Secretaria befindet sich die Nordmärkerin auf einem Jagdausflug ins Bodirtal.

Dem geneigten Leser sei versichert, dass ich nicht locker lassen werde, und zu geeignetem Zeitpunkt mit weiteren Informationen aufwarten werde.

Cyberian Viersteinen
(Michelle Schwefel)



Xeledonischer Spiegel, Bahja 1051 BF

Die Gaben der Allweisen – Teil 2

Die Krone der Allweisen

In der letzten Ausgabe unterrichteten wir unsere Leser über den *Umbilicus*, dem symbolischen Nabel der hesindianischen Glaubenswelt. Nun wenden wir uns der *Krone der Allweisen* zu, eines der ältesten und mächtigsten Artefakte Ihrer Kirche und Symbol für die göttliche Erhabenheit über alle weltlichen Phänomene.

So auch Praios der Gott der Fürsten ist, mag mir dennoch keine Krone einfallen, die prächtiger und kostbarer ist als jene, die das erhabene Haupt der Magisterin der Magister krönt. In sich vereint die Krone, die kunstvoll zum gewundenen Leib einer Schlange geschmiedet wurde, alle fünf Magischen Metalle, die die aventurische Metallurgie kennt – und dies zu gleichen Teilen!

Die Schlangenschuppen glänzen regenbogenfarben im Glanz des Mindoriums (auch Schlangenglanz geheißen), im reinen Weiß des Arkaniums, im bläulichen Schwarz des Enduriums und im hellen Silber des Titaniums, in dem sich das Licht orangefarben bricht. Und dazwischen leuchtet aus sich selbst heraus das Göttergold Eternium.

Die Krone der Allweisen ist eines der Handvoll bekannter Artefakte mit Eterniumanteil. Diese Besonderheit unterstreicht die Göttlichkeit dieser Gabe.

»So begab es sich, dass die Große Schlange herabstieg zu den Kindern Aves'. Ihr überderisches Haupt schmückte die allwissende Krone, die das Licht brach in die Farben der Erkenntnis. Sie sprach: „Euch ist es bestimmt, über dieses Land zu herrschen, doch ihr müsst verstehen lernen, um euer Schicksal erfüllen zu können.“ Sodann nahm sie die Krone von ihrem Haupt und machte sie den Menschen zum Geschenk, auf dass sie den mäandern den Pfad der Erkenntnis folgen würden.«
—aus *Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, Kusliker Horas-Ausgabe, 1012 BF*

Mit diesen Worten beschreibt Sanct Cereborn selbst, wie das göttliche Artefakt seinen Weg zu den Menschen fand. Vermutlich trug der Erzheilige selbst die Krone in jenen Zeiten frühhesindianischer Verehrung. Auch soll der frühe Hesinde-Kult die Krone ausgewählten Persönlichkeiten des Glaubens und der Wissenschaft teils auf Jahre verliehen haben. Seit der Reformation des Kultes um 100 v. BF ist das Recht, die Krone der Allweisen zu tragen, streng mit der Würde der Erhabenen verbunden, die dieses Privileg jedoch an würdige Gläu-

bige weitergeben darf. Die Krone wird sicher in der Halle der Weisheit zu Kuslik verwahrt und außerhalb der großen Feiertage bekommt kaum ein Sterblicher sie zu Gesicht. Man sagt ihr die Fähigkeit nach, tief in die astralen Geheimnisse blicken zu können. Es heißt, dass man mit ihr versteht, was die Welt im Inneren zusammenhält.

»Der Erzheilige beschreibt die Krone der Allweisen bereits in der Urschrift des Heiligen Buches, vierzehn Jahrhunderte vor Bosparans Fall, also weit vor den Anfängen einer organisierten Kirche. Übrigens auch vier Jahrhunderte, bevor Sanct Geron nach verbreiteter Auffassung durch der Götter Hand das Schwert Siebenstreich empfing. Die Krone ist damit der vermutlich älteste Talisman in menschlicher Hand.«

—*Ammarantes, Konservator der Halle des Drachen zu Kuslik*

Theorien, die den Ursprung der Krone im Diamantenen Sultanat sehen, sind nicht haltbar, da Sanct Cereborn das Artefakt bereits fünf Jahrhunderte vor dem ersten Kontakt der beiden großen Menschenvölker beschrieb. Vielleicht ziehen diese Theorien auch falsche Bezüge zum mythologischen *Reif des Mahalet*, der ebenfalls aus Eternium bestehen soll. Interessanter sind die Berichte von Güldenlandfahrer, die von einem 'Archipel der Schlangen' sprechen, auf dem eine 'große Urschlange' verehrt wird. Sollte sich dort der Ursprung hesindianischer Verehrung finden, die mit unseren Vorfahren den Weg nach Aventurien fand? Ungeachtet dieser Überlegungen steht es außer Frage, dass keines Menschen Hand den Reif geschmiedet hat, sondern die Göttin selbst ihn den Sterblichen gab.

Sanya Serpolet
(Michael Masberg,
mit Dank an Daniel Simon Richter)

Geheimnisse der Krone der Allweisen

Aufbewahrungsort: Halle der Weisheit (Kuslik)

Gestalt: ein schmaler Stirnreif aus fünf kunstvoll geschmiedeten Schlangen aus den Fünf Magischen Metallen, die zusammen wiederum einen Schlangenleib bilden

Hintergrund: Der Ursprung des Artefaktes hat sich im Nebel der Zeit verloren und nicht einmal die höchsten Kirchenfürsten kennen sein Geheimnis: Als die Menschen die Welt eroberten, erkannten die echsischen H'Szint-Priester als erste den Wandel der Zeit. Ihr oberster Priester, ein Ssrkhrsechu, trat schließlich in Erkenntnis um die Häutung der Alleswandlerin die Krone der Allweisen an das neue Volk ab und förderte damit die Entstehung des Hesinde-Kultes am Yaquir. (Bemerkenswerterweise gelangte die Krone nicht ins Diamantene Sultanat, das die Götter des echsischen Feindes übernommen hatte, noch zu dem von Hesinde erwählten Volk der Al'Hani, sondern an die Westküste, wo erst 92 Jahre zuvor die Hexatéeer aus dem Güldenland gelandet waren.) Sanct Cereborn wird um diese Wahrheit gewusst haben, doch er hat sie in eine Legende gekleidet, um den nichtmenschlichen Ursprung des Kultes zu verschleiern.

Die Krone der Allweisen im Spiel: Einzig der Magisterin der Magister ist es erlaubt, den Reif zu tragen oder über seinen Träger zu bestimmen. Letzteres ist ein besonderes Geschenk, das bisher nur wenigen Personen zuteil wurde – es sollte auch in Ihrer Spielrunde ein einmaliges Ereignis für einen gelehrten Charakter innerhalb einer wichtigen Kampagne sein. Auch das Angebot der Erhabenen, mithilfe der Krone ein Artefakt der Helden zu analysieren, ist entsprechend selten (siehe *Invasion der Verdammten 193*). Die Krone erleichtert ihrem Träger eine magische oder karmale Analyse um 12 Punkte. Verfügt der Träger normalerweise nicht über die Fähigkeit der Analyse, erhält er eine Begabung ähnlich dem *BLICK DER WEBERIN (Wege der Götter 269)* in Höhe von 12 LkP und darf eine Probe auf KL/KL/IN ablegen. Ähnlich der Liturgie bestimmen die LkP* +5 die Detailtiefe der Analyse.

Quellen: Wege der Götter (Seite 86)



Impressum

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

Redaktion: Ulrich Kneiphof, Britta Neigel,
Thomas Römer

Lektorat: Thomas Römer, Britta Neigel

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels, Florian Don-Schauen, Momo Evers, Lena Falkenhagen, Tom Finn, Chris Gosse, Stefan Küppers, Daniel Simon Richter, Mark Wachholz und Anton Weste

Mitarbeiter dieser Ausgabe: H.Brendel, F.Flüss, T.Hagner, M.Masberg, O.Michel, E.Moussa, K.Pietsch, M.Plötz, M.Schwefel

Illustrationen: Caryad (1), Alexander Jung (1), Mia Steingräber (2), Horst Thiele (Blickpunkte)

Motto: Uli Kneiphof

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2009 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@ulisses-spiele.de

IN EIGENER SACHE



Liebe Leser,
wir weisen darauf hin, dass der
Aventurische Bote einen Ver-
triebspartner hat, der sich aus-
schließlich um alle Abonne-
mentbelange kümmert.
Bitte nutzen Sie als Abonnent
zur Kontaktaufnahme aus-
schließlich und einzig die neben-
stehenden Kontaktdaten.
Die Botenredaktion ist weder
für den Vertrieb, noch für son-
tige Fragen zu einem bestehen-
den oder neu abzuschließen-
den 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 -
Am Busbahnhof 1
24784 Westerröfnd

Tel.: 04331 / 8 44 - 0

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

Fax: 04331 / 8 44 - 3 33

Mail:

abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNG

gegen je 2,50 EUR (in Briefmar-
ken) 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.)

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail 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 -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfnd

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 EURO 13,00 (Ausland EURO 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, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer: Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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 -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfnd** ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfnd** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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

Lieber Leser!

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

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

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

Chronologie der Ereignisse im Aventurischen Boten 134:

1031 BF: Ein geheimes Treffen zwischen der Großmeisterin der Golgariten und dem Anführer der Basaltfaust findet in Al'Anfa statt.

Rondra 1031 BF: Iskir Ingibjarsson erschlägt den Kämpen Gloranas und erbeutet das Nagrachs Schwert *Hyrr-Kanhay*.

30. Rondra 1031 BF: Iskir Ingibjarsson gibt die dämonische Klinge in die Obhut des Premier Swafnir-Geweiheten und Mystikers Jurge Swafnirsgrehd.

30. Efferd 1031 BF: Abtprimas Erechthon besetzt wichtige Ämter im Inneren Zirkel des Heiligen Drachenordens neu.

Efferd 1032 BF: Der Ausbau des Phecadistieges zwischen Grangor und Elenvina ist vollendet, Überfälle ebendort mehren sich.

Die Stunde der Kaiserin,

Seiten 1 -5

Mit dem Reichskongress zu Weidleth tritt *Rohaja von Gareth* aus der Defensive und beginnt, den Missständen in ihrem Reich entgegenzutreten. Beraten durch ihre Vertrauten wie Markgraf und Reichsgrößenheimrat *Rondrigan Paligan*, hat sie die Umsetzung ihrer Pläne von langer Hand vorbereitet. Dabei standen für sie zwei Punkte auf dem Programm: den Einfluss des nordmärkischen Herzogs *Jast Gorsam* zu beschneiden und das Ende des Krieges am Großen Fluss einzuleiten.

Ihr erstes Ziel erreichte sie mit der Wahl ihres Kandidaten *Alrik Custodias*, der hohes Ansehen im Reich genießt. Zwei weitere Gründe sprachen für ihn: Er ist selbst ein Nordmärker (so dass er die Einheit des Herzogtums in der Abstimmung aufweichen konnte), zudem ist er mit dem Wahrer der Ordnung *Pagol Greifax von Gratenfels* verwandt, einem weltlich sehr interessierten Kirchenpolitiker. Des Herzogs etwas unglücklich gewählter Kandidat spielte ihr zusätzlich in die Hände. Es wird ein Ge-

heimnis hinter den Kulissen der Macht bleiben, dass *Rondrigan* in den Verhandlungen mit der *Praios-Kirche* (siehe unten) Einfluss auf *Illuminatus Jorgast (Am Großen Fluss 184)*, einen persönlichen Berater des Herzogs, hatte nehmen können.

Aberacht und Eidlösung über Invher ni Bennain

Unabhängig davon plante *Rohaja*, den Reichskongress auch gegen die abtrünnige albernische Königin zu benutzen. Hätte Hochwürden *Godefroy* die Wahl gewonnen und die *Aberacht* gegen *Invher ni Bennain* verweigert, hätte sie diese in kaiserlicher Autorität am Reichsgericht vorbei verhängt. So aber ist die *Aberacht* durch beide weltliche Instanzen – Reichsgericht und Kaiserin – geschlossen verhängt. Die *Aberacht* (auch *Oberacht*, **Herz des Reiches 31**) als Verstärkung der Reichsacht, unter der *Invher* bereits stand, ist unaufhebbar, die Königin gilt als vogelfrei.

Mit dem kirchlichen Bann bindet *Rohaja* schließlich die Reichskirche in ihr Vorgehen ein, der sie damit nicht nur Respekt zollt. Denn natürlich ist *Rohaja* nicht unvorbereitet in diesen Kampf gegangen, sondern hat sich im Vorfeld über *Arrius von Wulfen* und *Rondrian Paligan* mit dem Wahrer der Ordnung *Pagol Greifax* beraten. Sicher hat sich die *Praios-Kirche* in diesem Fall instrumentalisieren lassen (was ihr Kritiker vorwerfen könnten), doch gilt die Reichseinheit zwecks Erhalt der *Praios* gefälligen Ordnung als das höhere Gut. Der aus der Bulle des Wahrers der Ordnung herauszulese Grimme gegen die *Thorwaler* beruht auf den Ereignissen, die in *Fluch des Flussvaters* thematisiert werden, und ist kirchenrechtlich von minderer Relevanz.

Auf der Gegenseite wird sich auch *Praiosson Greiffas*, Wahrer der Ordnung *Greifenlande*, still verhalten. Trotz seiner Unterstützung für die albernische Krone will er einen offenen Kirchenzwist vermeiden, der unweigerlich entstünde, wenn er den Bann für nicht rechtsgültig erklären oder gar mit

einer entsprechenden Bannung der Gegenseite kontern würde. Gleichzeitig überlegt er, wie er die Situation zu einem anderen Zeitpunkt gegen *Jast Gorsam* verwenden könnte – und welche Möglichkeiten es gibt, den angerichteten Schaden zu beheben. Es ist jedoch zweifelhaft, ob ihm die Kaiserin für letzteres noch die Zeit lässt.

Irdisch sei erklärt, dass es sich bei dem Bann über *Invher* um den Ausdruck politischen (und menschlichen) Willens handelt, um einen notwendigen Verwaltungsakt, der *Invhers* Vasallen von ihrem heiligen Lehnseid enthebt. Sprich: Es handelt sich explizit *nicht* um einen Kirchen- oder nur *Praios*bann, nicht um die Liturgie *EXKOMMUNIKATION (Wege der Götter 255)*, sondern um eine kirchliche Verstärkung der durch die *Aberacht* erklärten Rechtlosigkeit und um eine Möglichkeit für *Invhers* bisherige Vasallen, sich von ihr abzuwenden, ohne dadurch gegen den HEILIGEN LEHNSEID zu verstoßen. Welche genauen Konsequenzen er haben wird, wird die nahe Zukunft zeigen. Die abtrünnige Königin steht jedoch plötzlich mit dem Rücken zur Wand.

Isoras Auftritt

Fürstin *Isora* spielt hoch auf dem Reichskongress. Sie will sich aus dem Schatten der Nordmarken lösen, um *Albernas* Krone über ein Ende des Krieges hinaus gesichert zu wissen. Dabei geht sie jedoch zu weit: Der öffentliche Angriff auf *Jast* gibt *Rohaja* die Möglichkeit, den Nordmärker zu protektieren. Vor den Augen des Adels festigt *Rohaja* die Hierarchie in ihrem Reich. *Isora* bleibt dabei die große Verliererin: von der Kaiserin zurechtgewiesen, ihren Gönner verprellt.

Der Truppenaufmarsch an der almadanischen Grenze

Die scheinbaren Bewegungen mehrerer Regimente an der almadanischen Grenze (**Aventurischer Bote 132**, Seite 32) waren tatsächlich eine Finte der Kaiserin und ein weiterer Teil ihres umfassenden Planes. Sie

ließ damit ihren Bruder ein wenig zittern und demonstrierte ihm, wie schnell sie vor Punin stehen könnte – wenn sie es wollte. Zudem hielt sie damit die Nordmärker beschäftigt.

Darüber konnte sie das Interesse an den hin und her bewegten Einheiten nutzen, um die Verbände, die sie vielleicht in Albernia benötigt, in strategisch geschickte Positionen zu manövrieren. Rohaja weiß, dass Invher auf die Entwicklungen des Reichskongresses reagieren *muß* – und sie ist ebenfalls bereit, die notwendige Antwort zu geben.

Die Botschaft des Prinzen

Arlans kryptische Botschaft ist Teil eines umfassenden Planes, den Fürst-Erzgeweihte *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* vorantreibt und mit dem sie die Schicksale der Kronerben *Arlan von Löwenhaupt*, *Jarlak von Ehrenstein* und *Thalia Ljosvaki von Donnerbach* beeinflusst. Einen ersten Eindruck in diesen Plan erhalten Sie in dem Abenteuer *Strom der Feinde* in der Anthologie *Wetterleuchten*.

Der Schwarzkittel

Der gefährliche Schwarzkittel, der die Jagdgesellschaft in Atem hält, kann von Ihrer Spielrunde zur Strecke gebracht werden. Es kann sich dabei ebenso um ein besonders wildes Exemplar seiner Gattung handeln wie um ein Wild, das unter magischer Beherrschung für ein Attentat auf die Kaiserin oder einer ihrer Gefolgsleute benutzt wird. Auch wollen die Stimmen nicht verstummen, die Reichsvögtin *Niam Feenwaser von Albengau* (Am Großen Fluss 124) als Drahtzieherin sehen, pflegt sie doch eine erbitterte Feindschaft mit der Weidlether Reichsvögtin *Yolande von Mersingen*. Beachten Sie jedoch, wenn Sie diesen Hintergrund verwenden wollen, dass die Helden letztlich keine stichhaltigen Beweise gegen Niam vorbringen können.

Triumph der Thorwaler über Glorana, Seite 10

Iskir Ingibjarsson (siehe *Unter dem Westwind*, Seite 167-168), thorwalischer Traditionalist, zählt zu den ärgsten Widersachern Jurgas, die er spöttisch »Königin von Thorwal« nennt. Er steht für die alten Sitten und Gebräuche, weswegen man ihn auch den »Letzten Hjäldinger« nennt. Seine Expedition nach Hjäldingard (siehe *Aventurischer Bote* 89, Seite 1-2 und *Aventurischer Bote* 118, Seite 3) scheiterte, bis heute ist er der einzige Überlebende der Flotte unter Kapitän Asleif Phileasson, dem legendären Güldenlandfahrer und Aventurienumsegler, der gesichert den Weg zurück nach Thorwal gefunden hat. Iskir wird seitdem von Prophezeiungen heimgesucht,

ihm ist zu verdanken, dass die *Halle des Windes* in Olport vor einem Angriff Gloranas gewarnt wurde (siehe das Abenteuer *Die Dunkle Halle*).

Dass es Iskir Ingibjarsson gelungen ist, *Hyrr-Kanhay*, das schwarze Schwert Nagrachs, zu erbeuten und den Favoriten Gloranas zu erschlagen, ist eine Nachricht, die nicht nur den Thorwalern, sondern allen Feinden der Eishexe frischen Mut gibt. Es scheint sich zu bestätigen, dass die Macht der Eishexe schwindet (siehe *Aventurischer Bote* 133, Seite 8-11). Das Eis weicht, der dämonische Grimmfrost scheint seinen Schrecken zu verlieren. Wenn nun die Macht der Eishexe nicht mehr ausreicht, um ihren eigenen Kämpfen und ein für sie überaus wertvolles Artefakt zu schützen, wächst die Hoffnung, dass das Ende der Heptarchin nahe ist.

Es mag auf den ersten Blick befremden, dass Iskirs Wahl auf den Premer Geweihten Jurge Swafnirsgræhd gefallen ist, um die Nagrachklinge zu hüten, und nicht auf Bridgera Karvsoilmfara, die höchste Dienerin Swafnirs. Doch Iskir empfindet nur wenig Zuneigung zu Bridgera, die er als willfährige Parteigängerin von Jurga Trondsdottir sieht.

Der Tag seines Erscheinens war wohl gewählt – nicht nur, dass die *Efferdfahrt* ihm ein großes Publikum beschert hat, die Wettfahrt hat zudem dafür gesorgt, dass die Kunde von seinem Triumph rasch Thorwal-Stadt und damit die Ohren seiner Konkurrentin erreichte. Iskirs Wahl, das Schwert nach Südthorwal und nicht in den Norden zu bringen, gibt zudem berechtigte Kunde, dass der Hetmann seinen Anspruch nicht länger nur auf die Gebiete nördlich des Golfs von Prem beschränkt.

Hyrr-Kanhay ist eine Schwesterklinge der verderbten Schwerter *Athai-Naq* und *Yamesh-Aqam*. Weitere Informationen zu dem Schwert und seiner Macht finden Sie in *Unter der Dämonenkrone*, Seite 136 und *Meister der Dämonen*, Seite 104, allerdings mit den im Folgenden beschriebenen Änderungen. Die Klinge ist nicht dazu gedacht, in Spielerhände zu gelangen.

In Thorwal gibt es momentan niemanden, der in der Lage wäre, die Macht der Klinge durch eine magische Analyse vollends zu entschlüsseln. Eins jedoch ist auch ohne magische Analyse offenkundig: Das Schwert kehrt nicht mehr – wie zuvor – zu seiner grimmkalten Herrin zurück. Es scheint, als sei das Band zu ihr zerschnitten. Ob das ein permanenter Effekt ist und man darauf hoffen darf, die Macht des Schwerts endgültig zu bannen, oder ob seine Kraft nur zurückgedrängt wurde und auf einen günstigen Augen-

blick lauert, um wieder hervorzubrechen, bleibt einstweilen offen.

Die magische Analyse eines ausgewiesenen Spezialisten auf dem Gebiet der Dämonologie (Spezialgebiet Heptarchische Dämonologie) ergäbe, dass die unheilvolle Macht des Schwerts – das seinem Träger Zugriff auf Nagrachs Domäne gewährt – erheblich gemindert ist. Die beißende Kälte, von der die wenigen berichten, die ihr nahe gekommen sind und dies nicht mit ihrem Leben bezahlt haben, ist schwächer geworden (1 W6 SP/KR bei Berührung für Nicht-Nagrach-Paktierer).

Zwar bedarf es nach wie vor des Wahren Namens, um das Schwert zu beherrschen, doch ist die erforderliche *Selbstbeherrschungs*-Probe nur noch um 12 statt 20 Punkte erschwert, und auch in Folge braucht es nur noch eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +8, um das Schwert gefügig zu halten. Nichtsdestotrotz strebt Nagrachs Macht, die in die Klinge eingebunden ist, weiter danach, den Träger zu korrumpieren, und es besteht immerhin die Möglichkeit, dass die leichtere Beherrschbarkeit der Waffe einen etwaigen Träger unvorsichtig und damit empfänglicher macht.

Anzeige

Spiele – Kontor

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr

Sa.: 10.30 bis 16.00 Uhr

- Brett- und Kartenspiele in großer Auswahl
- Rollenspiele / LARP
- Mittelalterliches
- Fantasy & Science - Fiction
- Sammel- und Kartenspiele
- Zinnfiguren / Tabletop

Neue Fahrt - 34117 Kassel - Tel.: 05619204789



regelmäßige Aktionen

Etwaige Zerstörungsversuche – arkane wie karmale – scheitern jedoch an der niederhöllischen Kraft, die in dem Schwert gebunden ist und es fest in der Dritten Sphäre verankert.

Es wird geraume Zeit dauern, bis die Kunde, dass das Schwert im Premier Tempel verwahrt wird, den Süden erreicht. Angesichts der mannigfachen Gerüchte und Lügengeschichte ist es keineswegs gesichert, dass die Spektabilitäten an den einschlägigen Instituten die Nachricht sogleich ernst nehmen. Zu aberwitzig ist die Vorstellung, dass es gelungen sein soll, die Heptarchin eines ihrer wertvollsten Artefakte zu berauben. Erst wenn sich die Nachrichten mehreren, dass Gloranas Macht gebrochen scheint, werden sich erste Expeditionen gen Norden aufmachen, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Jurge Swafnirsgrehd beschränkt sich darauf, das Schwert im Tempel zu bewachen. Dabei stehen ihm nicht nur Rekker bei, die sich freiwillig zu diesem ehrenvollen Dienst gemeldet haben, sondern auch Swafnir- und Ifirn-Geweihte aus Olport und Thorwal sowie einige Magier der Runajasko. Sogar ein Diener Firuns, Frisulf Firunjon aus Enqui, gehört zu den Wächtern. Unter den Steinmetzen, Holz- und Beinschnitzern, Silber- und Goldschmieden wird in Bälde ein Wettstreit ausgerufen, wer den schönsten Schrein fertigen kann, um das wertvolle Artefakt sicher zu verwahren. Auch Handwerker anderer Ländereien werden davon Kunde bekommen, und vielleicht ist ja einer Ihrer Helden so begnadet, die Konkurrenz auszustechen.

Durch Iskirs Erfolg ist die Oberste Hetfrau Jurga Trondesdottir noch mehr unter Zugzwang geraten. Ihre Herferd ins Mittelreich, vor allem aber der angekündigte Heerzug gegen Glorana müssen nun ein Erfolg werden, will sie nicht ihre Reputation einbüßen. Die Schicksalsklinge einer Abwahl auf einem der nächsten Hjaldings schwebt über ihr. Hätte sie sich Marada nicht durch deren Rettung verpflichtet (siehe *Aventurischer Bote* 132, Seite 4-6), wer weiß, ob es nicht bereits auf dem Herbsthjalding dazu käme. So aber ist damit zu rechnen, dass die Hetfrau stillhält.

Marada hegt auf Iskir fortan an einen besonderen Groll. Vergessen sind die Zeiten, in denen man gemeinsam gegen Jurga das Wort erhob. Dass dem ›Letzten Hjalding‹ gelungen ist, woran sie scheiterte, nagt an ihr – auch wenn Iskir das erzdämonische Schwert nicht selbst führen kann und es nach wie vor einzig Marada ist, die mit *Tyrfing* (siehe das Abenteuer *Helden einer Saga*) eine legendäre Heldenklinge ihr eigen nennt. Zwar mag ein kühleres Tempe-

rament einwenden, dass die Umstände, die zu Maradas Niederlage geführt haben, höchst unglücklich waren. Aber ein Kenner Thorwals weiß auch, wie wichtig es den Nordleuten ist, dass die Schicksalsgötter mit einem Anführer sind. Wenn nun die eine glücklos war, wo der andere obsiegte, gibt das in den Augen der Thorwaler beredte Kunde, mit wem die Götter sind. Und wer die Götter auf seiner Seite hat, dem winken Ehre, Ansehen – und nicht zuletzt reiche Beute.

Der altgediente Korrespondent des Aventurischen Boten in Thorwal, Cyberian Viersteinen, mag konsterniert sein, es ihm nicht gelungen ist verlässlich in Erfahrung zu bringen, wohin Jurgas Herferd gehen soll. Aber Jurga, Marada und ihre Getreuen haben sich geschworen, über ihre Übereinkunft in der *Djarken Halla*, im Sommer Invher ni Bennain in ihrem Kampf gegen die Nordmärker beizustehen, Stillschweigen zu wahren. Ohnehin ist nicht zu erwarten, dass die Nordmärker eine Drohung ernst nähmen, denn der *Fluch des Flussvaters* schützt sie seit Menschengedenken vor der Raubgier der Nordleute. Jurgas Heerfahrt wird im Abenteuer *Fluch des Flussvaters*, das in diesem Jahr erscheint, thematisiert werden.

Großer Ausbau des Phecadistieg vollendet, Seite 32

Der Ausbau des Phecadistieges ändert die Handelsrouten im Westen Aventuriens in erheblichem Maße. Der Flusshandel zwischen Elenvina nach Havena spielt bereits seit dem Beginn des Krieges zwischen Albernien und dem Raulschen Reich kaum noch eine Rolle, und auch der Seehandel zwischen Grangor und Havena hat durch die albernischen Sezessionsbestrebungen stark an Bedeutung eingebüßt. Doch auf einmal ist selbst der Handel Elenvinas mit Garetien deutlich weniger lukrativ als der mit dem Horasreich.

So ergeben sich zwei grundsätzliche Probleme, die Eskalationspotential bieten: Immer weniger Getreide aus dem Gratenfelder Becken gelangt in die hungrigen Metropolen Havena und Gareth, und die Waffenschmiede in Arivor und Neetha zahlen deutlich mehr für guten Eisenwalder Zwergestahl als ihre Zunftgenossen in Angbar oder Wehrheim.

Darum regt sich in Albernien sowie in den inneren

Provinzen verständlicher Widerstand gegen die fruchtbare nordmärkisch-grangorsche Kooperation. Der Reichsstädtebund ruft nach Straßzöllen, Kaiserin Rohaja bedrängt Herzog Jast Gorsam, die Interessen des Raulschen Reiches nicht zu vergessen.

Auch Albernien wird zusehends aktiver: Die Stadt Havena wird dadurch, dass kaum mehr nordmärkische (oder koscher und garetische) Waren verschifft werden, von Jahr zu Jahr stärker in finanzielle Mitleidenschaft gezogen, neue Märkte zu erschließen ist schwierig. So kamen einige Havener Kaufleute, aber auch königstreue Patrioten, bereits auf die Idee, den Phecadistieg – nachdem der Ausbau schon nicht verhindert werden konnte – etwas „unattraktiver“ zu machen: Sie bezahlen Strohleute, nicht selten hungernde Hinterwälder oder gar Orkbanden aus dem Windhaggebirge dafür, dass diese Überfälle auf arglose Kaufleute auf dem Phecadistieg verüben. Und manch ein freier Albernier sieht in solcherart feigen Raubüberfällen gar eine patriotische Pflicht. So nimmt die Zahl und die Dreistigkeit der Übergriffe von Monat zu Monat zu – ohne dass es bisher Beweise für die wahren Urheber gäbe...

Insbesondere dem nordmärkischen Herzog drohen noch Gefahren ganz anderer Art: Inspiriert vom leuchtenden Vorbild der Freien Stadt Grangor, fordern hinter vorgehaltener Hand immer mehr einflussreiche Elenviner Großbürger umfassende politische Mitbestimmung in ihrer Stadt. Wie lange es noch dauert, bis aus dem leichten Brodeln ein Überkochen wird, ist nur eine Frage der Zeit. Ironischerweise nutzt sein Schwiegerenkelsohn Cusimo von Garlischgrötz zur gleichen Zeit das Zusammenrücken der Herzogtümer, um seine Machtposition gegenüber der Freien Stadt Grangor zu stärken: Der gewiehte Politiker presst der wohl wichtigsten Hafenstadt der Westküste Zugeständnisse dafür ab, dass er „großzügig“ auf Straßzölle und Sondersteuern auf „seinem“ Phecadistieg verzichtet.

Anzeige

MORGEN WELT

Markelstrasse 56
12163 Berlin
Mo - Sa: 10 - 20
Telefon: 030 - 797 09 646
<http://www.morgenwelt.org>
Fachgeschäft für DSA
Science Fiction und Fantasy
Rollenspielrunden und Events



DIE ZUKUNFT DES AVENTURISCHEN BOTEN

Zunächst einmal ein freudiges „Hallo“ an alle Leser des Aventurischen Boten. Das letzte Editorial liegt inzwischen ja schon eine Weile zurück und sollte euch einen Eindruck vermitteln, wer und was hinter dem Namen „Ulisses Spiele“ steckt - schließlich waren wir zu diesem Zeitpunkt für die meisten von euch ein unbeschriebenes Blatt. Heute, 18 Monate und 9 Ausgaben später, ist es wieder einmal soweit. Große Dinge werfen ihren Schatten voraus, Veränderung liegt in der Luft (Trommelwirbel), und so sei es verkündet: Der Bote wird ab der kommenden Ausgabe (Nummer 135) in komplett neuer Aufmachung erscheinen!

Basierend auf der Lesenumfrage 2008 haben wir beschlossen, dem Boten ein neues Gesicht zu verleihen – ein buntes, vielfältiges Spielmagazin rund ums Schwarze Auge. Doch zunächst einmal der Reihe nach ... Grob zusammengefasst, ergab sich aus der Umfrage folgendes Stimmungsbild: Die Leser wünschen sich eine ausgewogene Mischung Experten- zu Einsteigerwissen. Als besonders wichtig werden Inneraventurische Meldungen und Hintergrundmaterial/Spielhilfen angesehen, wobei letztere zu gleichen Teilen (!) als Spieler- und Meistersupport gewünscht werden. Vor allem aber (~70 %): Eine klare räumliche Trennung zwischen „aventurischem“ und „irdischem“ Teil, damit die Spieler nicht aus Versehen Dinge lesen, die sie eigentlich nicht wissen dürften. Zudem wünscht sich die überwiegende Mehrheit der Leser mehr Beteiligung am Boten – eine Einladung, auf die wir liebend gerne zurückkommen werden, denn allein die Beteiligung an der Umfrage (über tausend Stimmen!) hat uns gezeigt, wie wichtig euch der Bote ist.

So weit, so gut. Doch was sollten wir tun, um diese klaren Vorgaben in die Tat umzusetzen? Wir haben uns lange und ausgiebig Gedanken gemacht, eure Meinungen und Vorschläge aus der Umfrage eingehend studiert und Unmengen Kaffee vernichtet, bis wir zu guter Letzt ein Konzept erarbeitet hatten. Ein Konzept, das - davon sind wir überzeugt - jedem genau das bietet, was er sich erhofft hat.

Zunächst einmal wird der neue Bote mehr Seiten haben als der bisherige, genau genommen sind es sogar zwei Zeitschriften in einer. Der Hauptteil hat 32 Seiten und wird komplett in Farbe erscheinen und sogar mit einem Titelbild aufwarten können. Die Artikel werden streng nach Spieler- und Meisterinformationen getrennt, um zu ver-



hindern, dass man aus Versehen etwas liest, das einem den Spaß am nächsten Abenteuer raubt. Die Meisterinformationen sind stets am Ende des Boten zu finden, damit jeder Spieler weiß, welcher Teil für ihn tabu ist.

Die Spielerinformationen werden Artikel für Veteranen und für Einsteiger enthalten, doch eines ist ihnen allen gemein: Es sind strikte out-game Artikel. Nach Berichten über den berühmten Sack Reis, der in Khunchom umgefallen ist, wird man hier vergeblich Ausschau halten, dafür gibt es jede Menge Hintergrundinformationen, Regelerklärungen und durchaus auch die eine oder andere Kurzgeschichte.

Oh weh, wird der eine oder andere von euch jetzt wahrscheinlich denken, der Bote hat seinen in-game Charakter aufgegeben und wird ein ganz normales Rollenspielmagazin! Doch weit gefehlt - ganz im Gegenteil, wir bauen den in-game Teil des Boten sogar deutlich aus. Denn wir haben ja, wie oben erwähnt, noch einen zweiten Teil in Petto. Und hier kommt jeder auf seine Kosten, der die neuesten Nachrichten aus Aventurien lesen möchte – und zwar genau so, wie sie auch jeder Aventurier erfahren würde: warm und frisch, direkt aus der Druckerpresse.

Im Inneren des Hauptteils befindet sich eine acht Seiten starke Zeitung, schwarz-weiß, mit in-game Layout, in-game Texten und in-game Bildern: sozusagen ein „echter“ Aventurischer Bote J

Zwar gibt es die Zeitung in genau dieser Form nirgendwo in Aventurien zu kaufen, vielmehr handelt sich also um eine Art Prespiegel: Ein Zusammenschritt aventurischer Zeitungsinhalte, von Lowangen bis Brabak, die sowohl die Ereignisse der vergangenen Wochen erzählen als auch die Grundlage für viele spannende Abenteuer bieten. Natürlich wird der Innenteil, wie bisher gewohnt, im Meisterabschnitt des Hauptteils durch Hintergrundinfos und Spielwerte ergänzt, um eine optimale Verwertbarkeit beim Spiel zu gewährleisten.

Eals besonderen Bonus kann man den Innenteil ohne großen Aufwand aus dem Hauptteil herauslösen und ihn somit auch

direkt als Handout bei der nächsten Spielrunde zum Einsatz bringen. Auf diese Weise hoffen wir euch, den Lesern des Aventurischen Boten, noch besser das bieten zu können, was ihr an unserer Zeitung bisher zu schätzen gelernt habt – und gleichzeitig einiges ergänzen zu können, das ihr bislang vermisst habt.

An dieser Stelle möchte ich nicht verschweigen, dass einige Seiten im Außenteil des Neuen Aventurischen Boten auch nicht-aventurischen Inhalt transportieren werden. Zum einen wird es regelmäßige Artikel zu Myranor geben, aber auch Vorstellungen von anderen interessanten Rollenspielen und dem einen oder anderen Brettspiel, ebenso wie Hinweise auf bevorstehende Conventions und Messen. Aber keine Angst, der Aventurische Bote bleibt der Aventurische Bote und unser Hauptaugenmerk ist und bleibt DAS SCHWARZE AUGE!

Selbst die im Zuge dieser Umstellung erfolgende Preisanpassung des Boten nimmt sich, im Vergleich mit dem, was uns an anderer Stelle im Alltag regelmäßig widerfährt, ausgesprochen moderat aus. Gerade einmal 3,50 Euro sind für dieses 40 Seiten starke Heft zu berappen, was in Hinblick auf die Preisentwicklung für Druckerzeugnisse in den zurückliegenden Jahren angenehm günstig ist.

Alle Abos werden selbstverständlich bis zur bereits bezahlten Ausgabe ausgeführt, ohne das dafür ein zusätzlicher Obolus fällig wird. Es lohnt sich also durchaus, den Boten noch schnell zu abonnieren, da mit Erscheinen der Ausgabe 135 der Abopreis für neue oder verlängerte Abonnements natürlich angepasst werden muss. Aber im Gegenzug haben wir uns auch hier etwas ganz Besonderes für euch einfallen lassen: Einmal im Jahr wird jeder Abonnent ein speziell für den Aventurischen Boten erstelltes Abenteuer aus unserer T-Reihe kostenlos mitgeliefert bekommen. Zu welchem Zeitpunkt, steht noch nicht fest, aber im Moment liegt redaktionsintern die Novemberausgabe hoch im Kurs.

Ich hoffe ihr freut euch nach diesem ausgiebigen Bericht genauso auf das Erscheinen der Ausgabe 135 wie wir es tun. Schließlich läuten wir einen neuen Schritt in der Entwicklung des Magazins ein, der es auch für die kommenden Jahre zur führenden Rollenspielzeitschrift Deutschlands machen wird und den einen oder anderen Interessierten für das Hobby gewinnen kann.

Euer Markus

DER SCHWANENFLUG DER WEIßEN PRINZESSIN

TEIL I: DAS KÜKEN UND DER WOLF

von Michael Masberg und Daniel Simon Richter

mit Dank an Lena Falkenhagen und Mark Wachholz

HINTERGRUND

»Ich sehe zwei Wölfe, die miteinander ringen. Ihr blutiger Kampf gebiert einen weißen Falken, der das Schwanenküken frisst.«

—Bishdara zu ihrer Mutter Dana, Phex 1030 BF

Das **Küken und der Wolf** ist der erste Teil eines zweiteiligen Szenarios rund um die Reise der Ifirnsmaid *Walbirg von Löwenhaupt*, mit dem Sie Ihre Helden an den Ereignissen teilhaben lassen können. Die Visionen, die Walbirg seit einiger Zeit heimsuchen (**Aventurischer Bote 130**, Seite 12), vor allem aber die Erkenntnis, dass die Eishexe sie erkannt hat, haben tiefe Ängste in der Ifirnsmaid geweckt – eine so urtümliche Angst um ihre Seele und ihr Leben, dass sie erstmals daran zweifelt, ihrer Bestimmung gewachsen zu sein. Diese Angst hat sich immer tiefer in sie hineingefressen. Ihr fehlte die Möglichkeit, sich mit ihrer Familie darüber auszutauschen, von ihrem Umfeld fühlt sie sich unverstanden. Nach der *Großen Bärnhatz* 1031 BF (**Aventurischer Bote 133**, Seite 1) beschließt Walbirg, Weiden den Rücken zu kehren. Zuerst zieht sie mit ihren Begleitern, der Ritterin *Arline von Weißenbrück* und dem Abtrünnigen *Darwolf*, zur *Grauen Wacht* im Nebelmoor, um dort den Rat ihres Ahnen *Isegrein* zu suchen, der schon einmal zu ihr gesprochen hatte (**Strom der Feinde** in der Anthologie **Wetterleuchten**). Dieses Mal schweigt der Wanderer jedoch und überlässt Walbirg sich selbst und ihren Zweifeln. Schutz und Rat suchend bestimmt sie Olport als Ziel ihrer Reise, das mit der *Grimfirns-Halla* den bedeutendsten Tempel der Ifirn besitzt (**Unter dem Westwind 100**). Ihre Begleiter hinterfragen die Entscheidung der Ifirnsmaid nicht. Zur gleichen Zeit wie Walbirg empfängt auch ihr Seelenzwilling *Bishdara* (siehe **Kasten**) die Visionen. Sie träumt von zwei Wölfen und einem Schwanenküken, dass von einem Gerfalken verschlungen wird. Bishdara ahnt, dass die Zeit des gemeinsamen Schicksals naht, und macht sich mit dem Einverständnis ihrer Mutter auf den Weg nach Trallop. Sie erreicht die Herzogenstadt Ende Praios 1031 BF – Walbirg

ist jedoch bereits fort. Bishdara sucht *Gwynna die Hex'* (**Schild des Reiches 148**) auf und bittet diese um Unterstützung. Das Hexenweib wird die Helden auswählen, damit diese an Bishdaras Seite dem Flug des Schwanenküchens folgen.

BISHDARA

Geboren zur Mitternacht des 30. Boron auf den 1. Hesinde 1018 BF am *Tag des Großen Schlafs*, steht die junge Druidin unter beider Götter besonderem Schutz und besitzt neben einer erstaunlichen magischen Kraft die Gabe der Prophezeiung. Bishdara hat rabenschwarzes Haar und dunkelbraune, beinahe schwarze Augen, deren Mandelform ihr nivesisches Erbe verrät. Als Tochter zweier Druiden vom Zirkel des *Hains der Schlafenden Mutter* hat sie eine tiefe Einsicht in das Wirken der Kräfte *Sumus* und die wissenden Augen einer wahrhaft Eingeweihten, denn auch ihr wurde prophezeit, im Kampf der Mächtigen des Hohen Nordens eine Schlüsselrolle an der Seite Walbirgs von Löwenhaupt einzunehmen. Obwohl sie noch weit vor der Beendigung ihrer Ausbildung zur Hüterin der Macht steht, hat Bishdara bereits viele Zauber der Druiden erlernt und die **TRAUMGESTALT** bereits gemeistert.

Sie ist in ein einfaches braunes Wollkleid mit Pelzbesatz gekleidet und trägt Stiefel dazu. Ihren (bereits mit **WEIHE** und **GESPÜR DES DOLCHES** versehenen) Vulkanglasdolch, der im Groben Form und Aussehen eines Eberfängers hat, hält sie meist verborgen. Im Gegensatz zur visionären Walbirg ist Bishdara von deutlich pragmatischerem Charakter. Als erdverbundenes *Sumukind* 'erdet' sie die märchenhafte Schwanenprinzessin.

SCHWANENPFAD – ERSTER TEIL

Mit diesem Szenario halten Sie den ersten Teil zur Ausgestaltung von Walbirgs Reise in den Händen. Anders als vielleicht erwar-

tet reisen die Helden (vorerst) nicht an der Seite der Ifirnsmaid, sondern folgen mit Bishdara deren Spur. Auf ihrer Reise lernen die Helden so Walbirgs Seelenzwilling kennen, eine Figur, die in den letzten Jahren nicht in Erscheinung getreten ist. Zudem erfahren sie, welche harte Prüfung es für ein heranwachsendes Mädchen ist, sich einem göttlichen Schicksal zu stellen. Dabei lernen sie eine andere Seite der Ifirnsmaid kennen, die in der Vergangenheit stets sehr abgeklärt und altklug aufgetreten ist. Dies ist das zentrale Motiv des Szenarios: Walbirgs Zweifel und die spätere Annahme ihres Schicksals. Auf der Spur des Schwanenküchens werden die Helden ins *Svelltall* reisen, für dessen Ausgestaltung wir Ihnen die Regionalspielhilfe **Reich des Roten Mondes (Roter Mond)** empfehlen. In Tiefhusen wird Walbirg, die ihrer Bestimmung zu entfliehen versucht, dem nächsten Zeichen ihres Schicksals begegnen – und sich diesem verweigern. Zusammen mit Bishdara werden die Helden an Walbirgs Statt im *Rorwhed* einen der geheimen Pläne *Gloranas* lüften – und ihn vereiteln. Da das Szenario Handlungsfäden aus **Sumus Blut** fortsetzt, ist es reizvoll, wenn die Helden dieses Abenteuer erlebt haben. Ebenso gibt es ein Wiedersehen mit Schauplätzen aus **Das Levthansband** und **Im Zeichen der Kröte**. Es empfiehlt sich eine ausgewogene, wildnistaugliche (!) Heldengruppe, in die das Herzogenhaus Weidens sein Vertrauen setzen würde oder die in Gwynnas Augen die nötige Kompetenz mitbringt.

DER PLAN DER EISHEXE

Ein Ziel *Gloranas* ist die Ausschaltung von *Iloinen Schwanentochter*, um den größten Hoffnungsschimmer des Nordens unter ewigem Eis zu begraben. Dazu richtet sich das Augenmerk der Eishexe auf *Larka*, die Königin der Silberwölfe (**Roter Mond 159**), an die sie sich noch aus ihrer Zeit im *Rorwhed* erinnert. Sie beschwört und bindet einen *Irhiadhzal* (**WdZ 214**), dessen Fähigkeit, Tierkörper in Besitz zu nehmen, sie nutzen will, um die Silberkönigswölfin zu verderben. Sie will danach die Kontrolle *Larkas*

über das Volk der Silberwölfe nutzen, um *Kerra* aus dem Ifirnsrudel (**Dämonenkronen** 128, **Sumus Blut** 51) dazu zu zwingen, Iloinen zu töten. Überbringer des gebundenen sechsgehörten Dämons aus Blakharaz' Gefolge ist der gjalskerländische Tierkrieger *Madadhskoth* (gjal. 'Wolfsschatten'), den Gloranas Wilde Jagd vor Jahren raubte. Als Wolfskrieger bringt er die nötigen Fertigkeiten mit, die Tierkönigin zu finden.

Die Fährte des Schwäppléips

Der erste Weg führt in das Nebelmoor. Nachfolgend finden Sie die Stationen, die die Helden auf Walbirgs Spur passieren werden:

✱ **Die Graue Wacht (Steinzeichen 14):** Eine Tagesreise nördlich von Olat treffen die Helden am Grab Isegreins ein altes Torfstecherweib, das die Sumpfdämpfe wohl irr gemacht haben. „*Die Weiße Maid war hier, doch der Graue König hat sie nicht empfangen, nein, nein*“, kann es berichten. Das Weib weiß auch, dass „*die Maid in den Abend entschwunden*“ (nach Westen) ist. (Nachdem sie von Isegrein keinen Rat bekam, beschloss Walbirg, die Reise nach Olport anzutreten.)

✱ **Gashok (Roter Mond 80):** Für die Helden sollte es einfach sein, der Spur eines 13-jährigen Albinomädchens zu folgen, die mit einer Ritterin des Bären durch ein von Ork besetztes Gebiet zieht. In Gashok hören die Helden im Gasthaus *Zum Wilden Mann* (Q5/P7/S12) von einem Zwischenfall, in dessen Verlauf Arline einen Schwarzpelz erschlug. Der zufällig in der Stadt anwesende Fährtensucher *Jobst Steinbrücker* (**Roter Mond 159**) weiß, dass die Ifirnsmid und ihre Gefährten in die Ebene nach Westen geflohen sind. (Darwolf gab diese Richtung vor, um in der Wildnis möglichen Häschern zu entfliehen.)

✱ **Sternfeld (Roter Mond 56):** In der rauen Sternensuchersiedlung haben sich die Gefährten beim Krämer *Beutelsaum & Seffelgruber* (Q5P6) ausgestattet und sollen den Pfad Richtung Svellt und Tiefhusen eingeschlagen haben. *Sil Algerin*, Wirt des *Sternregens* (Q4/P3/S8), kennt Darwolf, der in den letzten Jahren hier mehrfach versuchte, Glücklose für „Raubzüge im Norden“ um sich zu scharren. Außer Darwolf kehrte jedoch nie jemand zurück.

Das dritte Zeichen

»*Der Nachtwolf schreitet auf Spinnenbeinen und giert nach der Krone. Es ist das dritte Zeichen.*«

—aus *Walbirgs und Bishdaras Vision*

Während sich Darwolf in der Königsstadt Tiefhusen (**Roter Mond 73**) um Proviant und Ausrüstung für den weiteren Weg

kümmert, warten Walbirg und Arline in der Herberge *Nordlicht* (Q5/P5/S20). Als Walbirg zufällig aus dem Fenster schaut, erblickt sie Madadhskoth. Der Hüne mit bloßem Oberkörper und schwarzem Wolfsumhang trägt das Hautbild von Spinnenbeinen auf dem kahlen Schädel. Walbirg erkennt das nächste Zeichen ihrer Vision – und drängt ihre Gefährten zum heimlichen Aufbruch. In der folgenden Nacht erwacht Bishdara mit einem Schrecken. Sie hat von Madadhskoth geträumt (und kann den Helden ein vages Bild vermitteln), verbunden mit dem Gefühl großer Angst. In dem Traumbild erkennt sie ebenfalls das dritte Zeichen und weicht die Helden darin ein. „*Walbirg ist an den richtigen Ort gelangt. Sie wird das Zeichen gesehen haben und ihm folgen.*“ Allerdings deutet sie Walbirgs Furcht falsch und vermutet sie in großer Gefahr. „*Wir müssen uns eilen und ihr beistehen.*“

In Tiefhusen jedoch verliert sich für die Helden die Spur der Prinzessin. Allerdings hören sie von einem Zweikampf wegen Streitigkeiten auf dem Pelzmarkt zwischen einem Khurkach des orkischen Kommandanten *Shadur Orrn* und einem gjalskerischen Hünen, dessen Beschreibung zu Bishdaras Traum passt. Die Spur des Gjalskers führt in den Rorwhed.

Der Nachtwolf

Und die Königin

Zur Ausgestaltung der Suche im Rorwhed empfehlen wir Ihnen das Abenteuer *Das Levthansband* und die Seiten 52 und 57 in **Reich des Roten Mondes**. Ihr Weg kann die Helden durch das Dorf Grimmsvell und Rorkvell (**Roter Mond 54**), die Stadt Graveshs, führen. Dabei erfahren sie von vermehrten Wolfsangriffen in den letzten Tagen. Tatsächlich kommen die Helden zu spät. Da sich Walbirg ihrer Aufgabe verweigert hat, hat Madadhskoth sein Werk vollbracht: Der Irhiadhzal ist in die Tierkönigin Larka gefahren, die im Wahn ihr Rudel gegen Menschen und Schwarzpelze im Rorwhed hetzt. Die Helden müssen den Dämon nun bezwingen, ohne die Tierkönigin zu töten. Hilfe erhalten sie dabei von der nivesischen Schamanin *Kantala* (*994 BF, schwarze Haare mit Silber schimmer, bernsteinfarbene Augen; **Roter Mond 161**), die vom Denken eher Wölfin als Frau ist und jedes brutale Vorgehen ge-

gen Larka unterbinden wird. Je nach den Fähigkeiten Ihrer Helden ist es denkbar, dem Gehörnten mit magischen oder liturgischen Exorzismen zu begegnen (während kampfstärke Helden das wilde Wolfsrudel zurückhalten müssen; entsprechende Spielwerte finden Sie in der **ZBA 188**) oder, angeleitet durch Kantala, in einer schamanistischen Geistreise Larkas Seelenlicht zu stärken und dem Dämon auf spiritueller Ebene zu begegnen.

Madadhskoth muss nicht persönlich in Erscheinung treten – wenn er es jedoch tut, sollte er überleben, da er im weiteren Verlauf von Walbirgs Reise noch eine Rolle



spielt. So sollte er entkommen können oder nur vermeintlich sterben. Durch das Auftreten Bishdaras ist er gewarnt und wird sich an die Fährte der Helden heften – die ihn letztlich zu Walbirg führen wird. Durch ihr Handeln im Rorwhed haben die Helden großes Übel verhindert – und an Walbirgs Statt die Aufgabe der Ifirnsmid übernommen. Bishdara ist über das Fehlen ihres Seelenzwillings irritiert und erkennt schließlich: „*Sie sucht nicht ihre Bestimmung. Sie versucht, ihr zu entfliehen.*“

Im kommenden **Aventurischen Boten 135** werden die Helden im zweiten Teil des Szenarios Walbirgs Spur wieder aufnehmen und der Weißen Prinzessin helfen müssen, ihre Angst zu überwinden. Ihre Reise wird sie weit in den Hohen Norden führen und dort weitere Geheimnisse lüften lassen.

DIE HELDEN DER LAMEA

Dieser Artikel bildet den Epilog zur Kampagne um die zweite Entdeckungsfahrt der Prinzessin Lamea, die in den Publikationen Reise zum Horizont, Myranor – das Güldenland, Handelsfürsten und Wüstenkrieger, Aventurischer Bote 118 – 121 und Masken der Macht erlebt werden kann.
Als *Meisterinformationen* behandeln wir hier die Folgen der Expedition für die Teilnehmer und für Aventurien.

DAS SCHICKSAL DER BESÄTZUNG –

DIE ТОТЕН, DIE ЛЕБЕНДЕН UND DIE АНДЕРЕН

LEGENDEN:

DIE ТОТЕН

Die folgenden Meisterpersonen sind ausdrücklich (und unwiederbringlich) verstorben. Auf ihren Tod werden wir hin und wieder Bezug nehmen oder ihr Vermächtnis thematisieren.

◆ Admiralin **Harika von Bethana** (960-1030 BF), die Kapitänin der *Lamea*, stirbt auf der Rückfahrt in Sichtweite der aventurischen Gestade am 12. Praios 1030 BF. Ihr Leben ist in **Efferds Wogen** auf S. 62-65 ausführlich beschrieben. Harika hinterlässt weder Gemahl noch Geschwister oder Kinder. Ihre Erben sind all jene jungen Entdecker, Kauffahrer und Kapitäne, die mit Harikas Vita als Vorbild groß geworden sind oder noch aufwachsen werden: eine ganze Generation von Welterforschern und Abenteurern zur See, die nun – vor allem im Horasreich – antritt, um den Spuren der „Königin der Meere“ zu folgen und darüber hinaus in fremde Winkel Deres vorzudringen. Namentlich seien hier *Indira Burbaykos dell'Andustra* aus Belhanka (**Efferds Wogen** S. 165), *Orsino Quent* aus Bethana (*ebd.*), *Lares Bramstetter* aus Kuslik (ein Neffe des alten Siberius, **Wege der Zauberei** S. 338) und *Nandora ya Strozza* aus Methumis (**In den Dschungeln Meridianas** S. 189) als Beispiele genannt. Die Stadt Bethana errichtet ihrer berühmten Tochter ein prächtiges Grabdenkmal, das alljährlich viele Besucher anzieht: den *Kenotaph der Königin der Meere*. Siehe auch den Nachruf im **Aventurischen Boten 126**.

◆ Die Meistermalerin **Daria Vindest** (980-1023 BF) wurde bereits auf der Hinfahrt als Geweihte des Namenlosen enttarnt und getötet (siehe **Reise zum Horizont**). Ihr düsteres Ende wird nicht publik gemacht, allenfalls Gerüchte dringen durch. Ihre Werke erzielen nach ihrem Tod noch höhere Preise – und gerade ihre furchteinflößenden Spätwerke verschwinden in den Palazzi anonymer Sammler. Unter eingeweihten Anhängern des Namenlosen heißt es, Daria sei erleuchtet worden, und ihre Gemälde enthielten verborgene Hinweise

auf dunkle Talismane oder die wahre Natur des Dreizehnten Gottes. Desgleichen könnten zurückgekehrte Helden versuchen, über Darias Vergangenheit an andere Mitglieder des Kultes zu gelangen und der Verschwörung auf den Leib zu rücken. Leider hat ihre Villa in Bethana bereits seit vier Jahren einen neuen Besitzer, und ihr unstetes Leben vor der Überfahrt (siehe **Reise zum Horizont** S. 77) macht es schwierig, in ihrem alten Umfeld Spuren zu finden. Tatsächlich wurde Daria von den *Archonten von Naagot-Shaar* (siehe **Hinter dem Thron**) angeleitet, ohne selbst die Identität der Hohepriester zu kennen. Mag diese Spur auch fast erkaltet sein, so ist sie doch brisant und höchst gefährlich ...

◆ Wann der Hesinde-Geweihte und Magier **Orchit von Hirschfurten** und der zwerghische Abenteurer **Gin Sohn des Nasulf** sterben, überlassen wir Ihnen. Insbesondere Orchit ist vermutlich ein Ansprechpartner der Helden, wenn nicht gar ein Freund – setzen Sie seinen Tod stimmungsvoll ein.

◆ Auch Harikas Freund **Doctor Lysvalis**, Bordheiler, Alchemist und Metallurg, überlebt die Expedition nicht. Seine Gesundheit war bereits angegriffen, bevor er mit Harika und der *Lamea* zur zweiten großen Reise aufbrach. Wir schlagen vor, dass Lysvalis als Geist auf dem Schiff verbleibt. Wenn Sie es romantisch mögen, geschieht dies aus Verbundenheit zu Schiff und Mannschaft. In einer okkulteren Variante entscheidet sich der Doctor auf dem Sterbebett, ein Elixier auszuprobieren, das er entweder nach dem Vorbild myranische Tränke oder nach Fragmenten aus dem Besitz des Aluris Mengreyth (siehe **Der Wolf von Winhall**) angefertigt hat – und diese Tinktur „überwindet den Tod“, wie versprochen, allerdings mit potenten Nebenwirkungen ...

◆ Konteradmiral **Rubec von Chetoba** (983-1030 BF) kehrt aus dem Güldenland zurück, überlebt diesen Moment des Triumphes jedoch nur um wenige Monate. Zunächst aber wird er zum Admiral befördert und zieht sich in seine chababische Heimat zurück. Die Gründe dafür liegen in seinen gravierenden Fehleinschätzungen

während der Expedition. Es sei Ihnen überlassen, ob Rubec auf seine alten Tage zur Einsicht kommt und sich dezent selbst aus der Öffentlichkeit entfernt oder ob die Berichte der Helden für sein „Fortloben“ sorgen. Da jedoch der Seekrieg gegen Al'Anfa ansteht, währt Rubecs ruhiges Leben nur kurz: Als Kommandant der Neethaer Flottille kämpft er am 11. Peraine 1030 BF in der *Schlacht von Phrygaios* (siehe **Aventurischer Bote 128**) und versenkt noch mit dem letzten Manöver seines brennenden Schiffes die Piratenkarracke *Blutgericht*. Seinem umstrittenen Namen im Tode noch unsterblichen Ruhm anzuheften, entspricht Rubecs Ehrenkodex und mag gleichsam als Schlusswort (Eingeständnis?) zu seinen Irrtümern gelten. Legendär wird sein letzter Flottenbefehl an alle Besatzungen: „Horasia verlangt von Euch, Eure Pflicht zu tun.“

HELDEN:

DIE ЛЕБЕНДЕН

Wir legen nur wenige überlebende Meisterpersonen fest. Diese – und vor allem Ihre Helden – werden in zukünftigen Publikationen Ansprechpartner sein, wenn es um Erkenntnisse der Expedition geht.

◆ **Haridiyon Thaliyin**, Prinz der Zyklopeninseln (geboren 996, ernstes Gesicht, schwarz gelocktes, zerzaustes Haar), Sohn von Seekönig Mermydion II. und Chalyndria, der Efferd-Hochgeweihten von Rethis. Nach dem frühen Tod seines Vaters 1011 BF am Hof Herzog Eolans in Methumis ausgebildet, ging er 1015 BF als Seekadett mit Harika auf große Fahrt (die erste Expedition der *Lamea*) – und kehrt erst jetzt, fünfzehn Jahre später, von einer Weltumsegelung zurück. Einige Monate lang befürchten (oder hoffen) manche Adlige der Inseln, er wolle Seekönig Palamydas vom Thron stürzen, und belauern den Prinzen, der sich in Methumis aufhält. Doch nach dem gemeinsamen Sieg in der *Schlacht von Phrygaios* holt der kinderlose Palamydas Haridiyon an seinen Hof. Fortan demonstrieren beide Einigkeit. Am 21. Rahja 1030 verlobt sich der Prinz mit Calliane ay Oikal-

diki (geboren 1016), der Erbin von Chababien, und wird am selben Tag von Palamydas adoptiert und öffentlich zu seinem Erben erklärt (siehe **Masken der Macht**). Die Hochzeit wird ein Jahr darauf vollzogen. Haridiyon und seine junge Frau haben viele Neider im Adel, werden aber vom gemeinen Volk bewundert und stehen für eine friedliche, verheißungsvolle Zukunft – ein geeintes und starkes Cyclopa und Chababien. Haridiyon wird diese wichtige Rolle auch in der Spielhilfe **Reich des Horas** einnehmen.

◆ **Siberius Bramstetter**, genannt 'der Seemarder', ist abermals erfolgreich ins Güldenland gefahren und zurückgekehrt (geboren 968, klein, zerfurchtes Gesicht, Rauchschebart, Holzbein links, rechtes Auge trüb, heimlicher Phex-Geweiter). Der Kusliker Kaufmann und Kapitän ist damit – insbesondere nach dem Verscheiden der Figaya ya Terdilion – das Paradebeispiel eines liebevollen *Handels-Abenteurers*. Während seine Schwester **Line** (siehe unten) im Güldenland geblieben ist und sein greiser Bruder **Jaana** (geboren 959) die Geschicke des Hauses leitet, verbringt Siberius noch die meiste Zeit auf See, wo er mit seinen Neffen und Nichten um die besten Kurse und kühnsten Passagen wetteifert. Es dauert nicht lange, bis der 'Seemarder' auf der Schivonelle *Westernis* wieder gen Güldenland aufbricht ... Es wird übrigens kolportiert, dass der alte Stoerrebrandt auf die Worte 'Güldenland' und 'Bramstetter' immer noch mit Magenkrämpfen reagiert – verkaufte der Bornländer Kaufherr doch all seine Anteile am Handelshaus Bramstetter für einen Spottpreis an Jaana, bevor Siberius zurückkehrte und die Gewinne aus dem Keller in schwindelnde Höhen stiegen. Eine ausführliche Beschreibung Siberius' findet sich in **Efferds Wogen** auf S. 166.

◆ Der alanfanische Piratenjäger **Coragon Kugres** (geboren 975, stets in Rot gekleidet, kurz gewachsen, würdevoll, einäugig), erst Feind, dann Notgenosse, schließlich Kamerad der Helden, gilt nach seiner Rückkehr als der 'neue Mann' in der Rabenflotte. Während des liebevoll-аланfanischen Seekrieges hält er sich zurück – gleichermaßen aus nüchterner Einschätzung und aus dem Wunsch heraus, nicht mit seinen alten Gefährten die Klängen zu kreuzen. Coragon konzentriert sich auf die meridianischen Gewässer, die er wie die Taschen seiner Amtsweste kennt: Er sichert die Straße von Sylla, hetzt die Schiffe der Goldenen Allianz durch die Charyptik und verhindert so den Zusammenbruch nach der verlorenen *Schlacht von Phrygaiois*. Zum General-Kapitän befördert, beobachtet er aufmerksam die Veränderungen im Machtgefüge Al'Anfas. Denn als Piratenjäger hat er vor allem eines gelernt: warten

– bis die Stunde gekommen ist, mit aller Entschlossenheit zu handeln. Lange hält es Coragon jedoch nie in der Stadt aus – die Sehnsucht zur See und zur grenzenlosen Freiheit unter dem Sternenhimmel ist zu stark. Eine ausführliche Beschreibung Coragons findet sich in **Efferds Wogen** auf S. 169.

◆ **Alessandrian Arivorer** (975-1032? BF), Derograph der Hesinde-Kirche, vollbringt, was seinem großen Vorbild Bastan Munter nicht vergönnt war: ins Güldenland zu reisen und zurückzukehren. Die Strapazen der Expedition haben ihn jedoch schwer gezeichnet, und er erholt sich davon nicht mehr. Sei es eine magische Schwächung oder ein schwerer Fall von tharpuresischem Jahresfieber, Alessandrian wird das Jahr 1034 BF nicht erleben (siehe auch **Efferds Wogen** S. 158). Die genauen Umstände und den Zeitpunkt seines Todes überlassen wir Ihnen. Alessandrians Fackel wird jedoch weitergetragen: Noch auf der Überfahrt ehelichte er die aus Thowal stammende Magierin **Raskaja Ingirsdottir** (geboren 985, groß, blond, schlank, wetterfest, Krähenfüße, entspricht überhaupt nicht dem Klischee einer raubeinigen Nordländerin), zwei Jahre später wurde ihr Sohn **Hesindian** geboren (benannt nach Alessandrians 1016 BF verschollenem Bruder). Raskaja hat erneut den Lehrstuhl für Elementarbeschwörung an der *Akademie der Geistreisen* in Belhanka inne und kann dort in Fragen zur myranischen Geographie und Magie konsultiert werden. Nur wenige gute Bekannte erhalten Einsicht in die von ihr verwahrten Teile der *Manuskripte von Tqein-Ra'id* (siehe unten) mit Ritualen zur Anrufung von Elementarherren und Sternenwesen. Es dauert Raskaja ein wenig, dass die umfangreichen Aufzeichnungen ihres Mannes als „*Akte Arivorer*“ zusammen mit den Logbüchern Harikas und den Spitzelberichten Nazir ter Vaans im Horas-Palast unter Verschluss gehalten werden, aber bereits die mit Genehmigung veröffentlichten Exzerpte genügen, um dem Ruf der Familie Arivorer gerecht zu werden. Eine *Geographia Thaesumuria* zusammen zu tragen, wie sie Alessandrian vorschwebte, wird wohl ohnehin dem jungen Hesindian und seinen Mitstreitern vorbehalten sein ...

◆ Der Seesoldat **Denderan** (geboren 991, stämmig, breiter Brustkorb, brauner Vollbart und starke Körperbehaarung), ein Veteran des Regiments *Westwinddrachen*, lässt sich in seiner Heimatstadt Grangor nieder und kehrt der aktiven Seefahrt den Rücken. Seine Taverne *Efferdswall* entwickelt sich zum Anlaufpunkt für Seekrieger, Güldenlandfahrer und Bürger, die gerne Abenteuerergeschichten hören. Hier können Sie junge Helden mit Geschichten ungelöster Geheimnisse, unentdeckter Länder und legendärer Schätze konfrontieren und Sie so

vielleicht für eine Reise in den fernen Westen begeistern. (Nota Bene: Wir erwähnen Denderan hier zum ersten Mal. Er steht stellvertretend für die vielen kleinen Leute, die an Bord der *Lamea* gedient haben – Sie können ihn in Ihrer privaten Runde durch einen einfachen Matrosen oder Soldaten ersetzen, mit dem die Helden Freundschaft geschlossen haben.)

◆ Die Hesinde-Geweihte und Historikerin **Rodothe ab Djugan'Kaij** (geboren 993, klein, quirlig, olivfarbene Haut, unzählige schlangentypig geflochtene Zöpfe im dunklen Haar) bleibt im Güldenland, fasziniert (und respektiert) von den Schlangenkulten im Archipel von Shindrabar. Sie soll als Ansprechpartnerin für myranische Helden (oder aventurische Güldenlandfahrer) dienen, die auf dem Westkontinent Hilfe oder Wissen von einem Bewohner Aventuriens benötigen.

ABENTEUER:

DIE ANDEREII

Über den Großteil der Besetzung werden wir in weiteren Publikationen kein Wort verlieren und legen deren Schicksal ausschließlich in Ihre Hand. Dies hat gute Gründe: Nach **Reise zum Horizont** (2000) ging es mit **Handelsfürsten und Wüstenkrieger** (2002) nur zögerlich weiter, und danach haben wir es jahrelang versäumt, Ihnen irgendwelche Informationen zum (möglichen) Weitergang der Kampagne zu liefern. Sicherlich haben Sie in dieser Zeit Ihre eigenen Geschichten um die *Lamea* und Ihre Mannschaft gesponnen, und wir möchten Ihnen diese Freiheit erhalten. Bitte verstehen Sie daher die folgenden Hinweise nur als Szenariovorschläge, die Sie nach Belieben übernehmen oder ignorieren können – im offiziellen Aventurien (oder Myranor) wird darauf nicht Bezug genommen. Nutzen Sie diese Personen für eigene Dramen und Abenteuer – auf beiden Kontinenten.

◆ Der betagte und dogmatische Kusliker Antimagier **Fadrilion Fünfstern** ist geradezu prädestiniert, einen Konflikt mit den myranischen Autoritäten auszulösen – und dabei sein Leben zu verlieren. Denn seine obsessive Suche nach dem *Naranda Ulthagi* wird Fadrilion über kurz oder lang bewegen, die imperialen Häuser auszuspiionieren oder sich ihr Wissen zu erkaufen, indem er seine Kameraden an die Optimaten verrät.

◆ Die Puniner Analyse-Magierin **Mirhiban** aus Brig-Lo (siehe **Das Grabmal von Brig-Lo**) sucht im Auftrag der Gildenvorsteherin Prishya von Grangor den 7. Teil der *Manuskripte von T'qelin-Ra'id* (siehe **Invasion der Verdammten** S. 170). Wir gehen davon aus, dass Mirhiban – oder die Hel-

dengruppe, wenn Mirhiban scheitern sollte – bei der Suche erfolgreich ist und die Texte bergen kann. Da Prishya jedoch seit der *Schlacht in den Wolken* nicht mehr im Vollbesitz ihrer geistigen und magischen Kräfte ist (siehe **Herz des Reiches**), verbleiben die Manuskripte im Besitz von Raskaja Ingirsdottir Arivore (siehe oben). Doch die Manuskripte sind damit nicht vollständig: Es existiert mindestens noch ein achter Teil ... (und eventuell bleibt Mirhiban, so sie in Ihrer Runde noch lebt, in Myranor zurück, um danach weiter zu forschen.)

◆ **Wasjef Solske alias Belianor an Charybalis:** Ob es dem falschen Bornländer (*Aventurischer Bote* 120) tatsächlich ge-

lingt, den Efferdswall mit Hilfe der *Lamea* zu überlisten und nach Aventurien zu gelangen, überlassen wir Ihnen ebenso wie alles Weitere. Es ist gut vorstellbar, dass die Besatzung der *Lamea* nach all den Attentätern, Spionen und Verrätern der Hinfahrt aufmerksam (oder paranoid) genug ist, um ihn zu enttarnen, aber auch, dass Belianor, von Efferds Bann getroffen, entweder vergeht oder sich verrät. Sollte er nach Aventurien gelangen, wären Grangor und Charypso sicherlich bevorzugte Reiseziele – vielleicht dämmert den Helden später, wenn sie mitgebracht haben.

◆ **Line Bramstetter** (geboren 973), Sibirius' Schwester, fuhr 1013 BF mit der Schi-

vone *Abendrot* ins Guldland und kehrte nie zurück – und obwohl der 'Seemarder' sie aufspürte, begleitet sie ihn nicht in die Heimat. Warum? Vielleicht hat Line sich in einen Imperialen verliebt, den sie nicht über den Efferdswall nach Aventurien bringen kann, oder sie ist in einer der Hafentstädte (hinter der Maske einer Optimatin?) zu hohen Würden gelangt. Möglicherweise ist Line unter dramatischen Umständen verstorben oder sie hat der *Fluch der Draydal* (siehe **Reise zum Horizont**) ereilt, so dass sie auf Pflege und die Arznei Lapirul angewiesen ist.

DAS ENDE DER EXPEDITION:

ΕΙΠ ΠΕΥΕΡ ΑΠΦΑΝΓ?

ΒΕΛΟΗΠΥΠΓΕΠ

Die etwa 90 Überlebenden der Expedition, die im Spätsommer 1030 BF Kuslik erreichen (siehe **Masken der Macht**), werden bestaunt und als Helden gefeiert (siehe *Aventurischer Bote* 126). Nach mehrmonatiger Befragung durch die Admiralität, die Magisterin der Magister und den Kaiserhof werden sie in Ehren entlassen. Die 'Gefährten Harikas' (Ihre Helden) werden in den Stand von Edelleuten erhoben (*Signori*, Adelsilbe 'ya', Recht auf eigenes Wappen, SO auf 7 oder SO+1) und erhalten eine lebenslange Leibrente von jeweils 100 Dukaten, dazu pelzverbrämte Ehrenmäntel mit dem Wappen des Kaiserreiches und

– aus der Hand der obersten Hesinde-Geweihten – jeweils das *Pentagramm in Arkanium* (siehe **Wege der Zauberei** S. 265). Im Gegenzug werden sie allerdings zum Schweigen verpflichtet, was delikate Einzelheiten der Mission sowie militärische und nautische Geheimnisse betrifft. Wer eine Karriere in den Diensten des Horasreiches verfolgt oder anstrebt, steigt sofort einen Rang auf und hat auch weiterhin gute Aussichten.

Als zusätzliche Belohnung könnte die Krone Ihren Helden die *Prinzessin Lamea* überlassen. Das ruhmreiche Schiff wird generalüberholt und im Umfeld der *Seeschlacht von Phrygaios* zu Erkundungszwecken eingesetzt, danach ist es förmlich dazu auser-

koren, unter dem Kommando tapferer Freibeuter neue Länder und Seewege für das Liebliche Feld zu entdecken.

Hinreichende seefahrerische Kenntnisse sollten die Helden in den letzten sieben Jahren erworben haben; wenn Ihnen ein Kapitän fehlt, könnte die mittlerweile sehr erfahrene Navigatorin *Dalida d'Abbatanza* (siehe **Reise zum Horizont**) diesen Part übernehmen.

Möglicherweise haben sie auch einen Schiffsgeist an Bord (siehe oben) – und dementsprechend manchmal Schwierigkeiten, neue willige Mannschaftsmitglieder zu finden.

Eine Beschreibung und Pläne des Schiffes finden Sie in **Reise zum Horizont**.

ΛΕΙΠΕΠ ΛΟΣ ΥΠΔ ΒΙΕΛ ΣΡΑΒ!

ΚΟΠΣΕΥΕΠΖΕΠ

Die Berichte von den Ländern im Westen sowie die mitgebrachten Schätze und Wunderwerke lösen eine landesweite Begeisterung für Entdeckungsreisen, Seefahrt und die guldlandischen Wurzeln des Lieblichen Feldes aus (siehe z.B. **Hinter dem Thron** S. 35).

◆ Zur von Silem-Horas verheißenen 'Waffe' aus dem Guldland und den diesbezüglichen Implikationen siehe **Masken der Macht** S. 90. Dieser Handlungsfaden wird in künftigen Publikationen weiter verfolgt werden.

◆ Die Feststellung, dass 'Horas' im Guldland ein Titel ist, den über ein Dutzend Provinzherrscher tragen, sorgt zunächst für Irritation. Die Helden werden dazu vom Wahrer der Ordnung Bosparan, Eminenz Staryun Loriano (siehe **Hinter dem Thron** S. 18, 93f., 99), einbestellt. Schlussendlich kommt man zu folgender Einsicht: 'Horas' bezeichnet im myranischen Imperium wie im Alten Reich einen

nahezu allmächtigen Gebieter über riesige Ländereien, von vornehmster Abstammung und mit übermenschlichen Kräften (gemäß dem 'Blut der Alten'). Jener Horas aber, der von den Göttern der *Hexatéer* – allen voran Praios – nach Aventurien gesandt wurde, war zweifelsohne kein gewöhnlicher Adliger, sondern ein Auserwählter und vom Göttlichen Berührter. Dies ist der Horas: der Erzheilige, der Liebling des Götterfürsten und Begründer des Alten Reiches. Seine Verehrung ist legitim und angemessen, und seine Nachfahren herrschen mit besonderem Recht – ihr Anspruch ist dem der guldlandischen Adligen weitaus überlegen, denn diese haben sich schändlich von den Göttern abgewendet.

◆ Der 'guldlandische Botschafter' **Nazir ter Vaan** wird durch die Berichte der Helden enttarnt als das, was er ist: ein Spion. Heimlich verhaftet und verhört, bleibt ihm jedoch die Todesstrafe erspart. Stattdessen einigt man sich darauf, dass der Ban Bargui und die Horasier im Imperium einen gemeinsamen Gegner oder zumindest

gefährlichen Handelspartner haben. Dies macht den Guldländer zu einem nützlichen Ratgeber am Kaiserhof. Und so spielt Nazir für den Rest des Reiches seine Rolle als „Emissär des Imperiums von Cantera und Corabis“ weiter – als einfallsreicher und wertvoller, aber auch geheimnisumwitterter und manchmal unsicherer Verbündeter.

ΗΕΡΑΥΣΦΟΡΕΥΠΓΕΠ

Abgesehen von der Auseinandersetzung mit einem Aventurien, das seit 1023 BF von vielen Ereignissen erschüttert und verändert wurde (hier seien nur die Tode Amenes und Trondes, das Jahr des Feuers und der Untergang Orons genannt), und dem Wiedersehen mit Familienmitgliedern, denen sie schon als tot galten, warten weitere Aufgaben auf die zurückgekehrten Helden.

◆ Die Familie des unglücklichen Kapitano **Mylkidos** (siehe **Reise zum Horizont** S. 66, 79) befindet sich immer noch in der Hand von Schurken, die Prinz Haridiyon tot sehen wollten. Die Helden sollten rasch

nach ihrer Rückkehr – vielleicht gemeinsam mit dem Prinzen – gegen diese Schufte vorgehen. Warten sie zu lange, endet die Geschichte tragisch.

◆ Es ist den Helden klar, dass **Diener des Namenlosen** im Horasreich ihr Unwesen treiben, allen voran die Hinterleute Tionnin Madaraestadins. Eine mögliche Spur wird oben im Text bei Daria Vindests Vermächtnis diskutiert. Mehr Informationen zu dieser höchst ehrenvollen aber ebenso

schwierigen, langwierigen und gefährlichen Aufgabe finden Sie in **Hinter dem Thron** und in der kommenden Spielhilfe **Reich des Horas**.

◆ **Der Kampf gegen die Heptarchien** kann mit dem Wissen und den Mitbringseln aus dem Gildenland schärfer geführt werden als je zuvor. Auch wenn man im Horasreich noch zur Vorsicht und umsichtigen Vorbereitung mahnt, könnten Ihre Helden doch schon als Kundschafter tätig werden.

◆ Es ist wahrscheinlich, dass der Horas (siehe **Masken der Macht**) Ihre Helden bevorzugt mit **Missionen** betraut, die sie auf die Spur güldenländischer Geheimnisse und myranischer Artefakte setzen – vor allem mit jenen Missionen, die wieder auf die andere Seite des Siebenwindigen Meeres führen.

FWB
mit Dank an Thomas Soltysik

ERGEBNISSE DES SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERBS

GESICHTER AVENTURIENS: DIE GEWINNER

Aventurien zeigt sein Antlitz. Die DSA-Redaktion hatte die Spieler dazu aufgerufen, ausgewählten Meisterpersonen ein Porträt zu zeichnen oder einen Text auf den Leib zu schreiben (siehe AB 132). Und die Spielerschaft ließ sich nicht zwei Mal bitten.

Innerhalb von sechs Wochen erreichten die Jury des Wettbewerbs 157 Einsendungen (davon allein 106 Illustrationen) von 68 Teilnehmern. Beim Sichten der vielen Szenarien, Spielhilfen, Berichte und Porträts – eines schöner als das andere – wurde deutlich wie sehr Das Schwarze Auge seine Fans inspiriert und wie es durch die Kreativität der Spieler lebt.

Die meisten Einsendungen (14) widmeten sich dem Schwarzschem *Torxes von Freigeist* und seiner irren, närrischen Existenz. Gleichauf (jeweils elf Einsendungen) liegen dahinter in der Aufmerksamkeit der Wettbewerbsteilnehmer *Azaril Scharlachkraut*, die Erz-Prälatin der Borbarad-Kirche, und der blinde Schwertmeister *Lucan Queseda*. Letzterer kann mit 9 Texten die meisten geschriebenen Beiträge für sich verbuchen.

Die jeweils drei besten Einsendungen der Kategorien *Text, kurz* und *Text, lang* sowie die 20 bestbewerteten *Illustrationen* werden in dieser und den beiden folgenden Ausgaben des **Aventurischen Boten** veröffentlicht. Wir gratulieren den Siegern und wünschen allen Lesern viel Vergnügen mit den Spitzenplätzen.

Die Jury:

Lars Feddern, Mark Wachholz,

Anton Weste

DIE TEILNEHMER

Die Jury und die gesamte DSA-Redaktion bedanken sich für die rege Teilnahme am Wettbewerb. Wir hoffen Ihr hattet Spaß bei der Ausarbeitung der Beiträge. Euer Werk bereichert Aventurien!

Adrian Breul, Albin Rentenberger, Alex Spohr, Andrej Bartuschka, Anna-Maria Jung, Balthasar König, Benjamin Kniffler, Bernd Ochs, Brita Schübler, Carlos Zapf, Christian Bayerl, Christian Dietz-Verrier, Christian Jeub, Christian Nehling, Christina Weimann, Daniela Brenig, Dennis Rüter, Doris Lettmann, Elmar Mattle, Fabian Fließ, Fabian Seeberger, Felix Lüthke, Florian Melzer, Frederik Steenblock, Günter Schefbeck, Hans Dietrich Hübsch, Jan Gerrit Münster, Jennifer Lange, Johanna Spieler, Johannes Mücke, Jörg Hagenberg, Jörn Elgert, Josef Santo, Julia Richter, Katharina Pietsch, Kilian Platzer Strauß, Kirsten Schwabe, Linda Krader, Manuel Kaiser, Marc Bartuschka, Marc Jenneßen, Martin Meyer zu Siederdisen, Matthias Becher, Mehediz Gürle, Melanie Maier, Melanie Philippi, Michael Rams, Miranda Peinsipp, Monika Klettner, Muna Bering, Nina Jaeschke, Norbert Struckmeier, Norman Lorenz, Oliver Nischwitz, Patrick Noé, Paul Schweizer, Peter Oehlenberg, Philipp Schmidt, Sarah Wisbar, Simon Seber, Stefan Albiez, Stefan Fischer, Stefan Reichardt, Tassilo Rau, Tobias Fuß, Tristan Denecke, Uwe Hönigschmied, Volker Konrad

PLATZIERUNGEN UND GEWINNER

KATEGORIE: TEXT, KURZ

- | | | |
|------------|--------------------|---|
| 1. Platz: | Albin Rentenberger | In den Gassen Mantrabads (<i>Lucan Queseda</i>) |
| 2. Platz: | Albin Rentenberger | Erzählungen eines Rollkutschers (<i>Herbo Ranfel</i>) |
| 3. Platz: | Stefan Albiez | Auf der Suche nach einem Erben (<i>Tonko-Tapam</i>) |
| 4. Platz: | Elmar Mattle | Das lächelnde Auge (<i>Magister Melwyn</i>) |
| 5. Platz: | Uwe Hönigschmied | Vom Tanz der Flammen am königlichen Grabe (<i>Gilia von Kurkum</i>) |
| 6. Platz: | Stefan Fischer | Preise die Schönheit (<i>Milhibethjida</i>) |
| 7. Platz: | Alex Spohr | Das Spiel um die Macht (<i>Thomeg Atherion</i>) |
| 8. Platz: | Andrej Bartuschka | Alrik vom Blautann und vom Berg |
| 9. Platz: | Josef Santo | Am Rande des Krieges (<i>Albrax Sohn des Agam</i>) |
| 10. Platz: | Jörn Elgert | Ein Trauerspiel (<i>Torxes</i>) |

KATEGORIE: TEXT, LANG

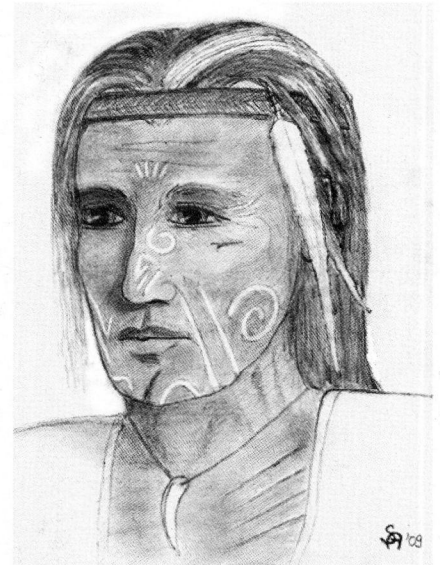
- | | | |
|-----------|-----------------------|--|
| 1. Platz: | Kilian Platzer Strauß | Mein König, mein Kaiser, mein Herr (<i>Selindian Hal</i>) |
| 2. Platz: | Andrej Bartuschka | Die Rose von Unau (<i>Malkillah III.</i>) |
| 3. Platz: | Balthasar König | Infame Machenschaften einer Trickbetrügerin (<i>Pammi Plotz</i>) |
| 4. Platz: | Marc Bartuschka | Eine Botschaft für Punin (<i>Selindian Hal</i>) |
| 5. Platz: | Muna Bering | Ein treuer Freund (<i>Torxes</i>) |

SCHREIB- & ZEICHENWETTBEWERB

6. Platz:	Bernd Ochs	Der Magier des Wassers (<i>Thomeg Atherion</i>)
7. Platz:	Marc Bartuschka	Gespräch im Schneesturm (<i>Gilia von Kurkum</i>)
8. Platz:	Christian Jeub	Von Klingenschwärze und Horchtrichtern (<i>Greifwin</i>)
9. Platz:	Philipp Schmidt	Im fahlen Schein der Mada (<i>Torxes</i>)
10. Platz:	Andrej Bartuschka	Neun Klingen für Haroda (<i>Lucan Queseda</i>)

KATEGORIE: ILLUSTRATION

1. Platz:	Melanie Maier	Milhibethjida
2. Platz:	Johannes Mücke	Thomeg Atherion
3. Platz:	Sarah Wisbar	Invher ni Bennain
3. Platz:	Tristan Denecke	Lucan Queseda
5. Platz:	Tristan Denecke	Dolguruk
6. Platz:	Volker Konrad	Aschepelz
7. Platz:	Melanie Maier	Rastar Ogerschreck
8. Platz:	Sarah Wisbar	Golodion Seemond
9. Platz:	Paul Schweizer	Aschepelz
10. Platz:	Tristan Denecke	Selindian Hal
11. Platz:	Benjamin Kniffler	Azaril
11. Platz:	Melanie Maier	Saldor Foslarin
13. Platz:	Manuel Kaiser	Aschepelz
14. Platz:	Tristan Denecke	Torxes von Freigeist
15. Platz:	Linda Krader	Gwynna die Hex'
16. Platz:	Tristan Denecke	Magister Melwyn
16. Platz:	Tristan Denecke	Rondrigan Paligan
18. Platz:	Hans D. Hübsch	Reno I.
19. Platz:	Tassilo Rau	Torxes von Freigeist
20. Platz:	Sarah Wisbar	Milhibethjida
21. Platz:	Christian Bayerl	Aschepelz I
22. Platz:	Melanie Philippi	Mirhiban saba al Kashbah
23. Platz:	Linda Krader	Mirhiban saba al Kashbah
24. Platz:	Doris Lettmann	Golodion Seemond
25. Platz:	Nina Jaeschke	Herbo Ranfel
26. Platz:	Tristan Denecke	Albrax Sohn des Agam
27. Platz:	Manuel Kaiser	Azaril
28. Platz:	Manuel Kaiser	Rastar Ogerschreck
28. Platz:	Nina Jaeschke	Rondrigan Paligan
28. Platz:	Tristan Denecke	Alrik vom Blautann
28. Platz:	Tristan Denecke	Saldor Foslarin



Tonko-Tapam Bohantopa
Künstler: Stefan Albiez,
ohne Platzierung

jamani« - Er ist zurückgeschickt! - antwortet, verdreht der Junge die Augen und stürzt besinnungslos zu Boden. Während die Krieger nach und nach den Ruf aufnehmen und sich in immer größere Begeisterung brüllen, gestattet sich der Tonko-Tapam ein bitteres Lächeln. Die Bewusstlosigkeit seines Schülers zeigt ihm deutlich, was er selbst schon lange geahnt hat: Er hat zwar einen guten Schamanen ausgebildet, doch für höhere Aufgaben ist er nicht gemacht.

Bohantopa blickt sich um. Viele Jahre ist er jetzt schon Tonko-Tapam und hütet als solcher das größte Tabu seines Volkes. Durch den Kampf gegen den, den sie Borbarad nennen, war er einst sogar bis zu den Bleichhäuten gereist und hatte dort im Rat ihrer Geisterwirker geredet. Die endgültige Vertreibung dieses Satuul in Menschengestalt hatte zwar er nicht miterlebt, doch die Geister hatten ihm im Traum davon berichtet. Diese Gefahr für sein Volk war also gebannt, doch die Zukunft wird mit neuen Gefahren aufwarten. Vielleicht bald, vielleicht irgendwann. Und genau das ist das Problem: Wer wird dann Tonko-Tapam sein? Wer die Stämme schützen?

Er selbst hatte die Würde und die Last dieses Amtes von seinem verstorbenen Vorgänger übernommen, weil niemand anderes da war, der dies hätte übernehmen können. Bei seiner Reise zu den Bleichhäuten hatte er erfahren, wie sinnvoll es ist, dass ein weiser Mann vor seinem Abtreten seinen Nachfolger ausbildet und ihn an seinen Erfahrungen teilhaben lässt. Seit dieser Erkenntnis begann er unauffällig bei den Stämmen der Umgebung zu suchen, doch bisher ohne Erfolg. Und die Zeit wurde immer

AUF DER SUCHE NACH EINEM ERBEN

Von Stefan Albiez

Dumpf dröhnt die große Trommel. Ihr Rhythmus ist der eines langsam schlagenden Herzens. Der hypnotische Klang hält die Männer des Stammes in seinem Bann. Wie Schilf im Wind wiegen sich die Oberkörper der Krieger im Takt des Instrumentes. Stumm sitzen sie im Kreis, schon seit Stunden in Trance ausharrend. Ein einziger Mann in der Runde scheint unberührt vom Geschehen um ihn herum: Es ist Bohantopa, der Schamane. Er, der Tonko-Tapam seines Volkes, hat heute die Aufsicht über das Ritual übernommen. Seine Augen sind unverwandt in die Mitte des Kreises gerichtet. Dort windet sich der Körper eines jungen Mannes, fast noch ein Kind, doch schon gezeichnet von den Narben seiner ersten Kämpfe. Die Traumkräuter haben seinen Geist weit in die andere Welt geschickt, in den Ewigen Dschungel Kamaluqs. Wenn er von dieser Reise heil

Wettbewerb Gesichter Aventuriens
3. Platz
in der Kategorie Text, kurz

zurückkehrt, gar einen Schutzgeist mitbringt, so ist sein Tapam stark genug, um in Kamaluqs Auftrag den Stamm zu schützen. Doch nach den Krämpfen seines Körpers zu urteilen, sieht es im Moment eher danach aus, als kämpfte er mit einem übermächtigen Gegner und drohte zu erliegen. Ein Anflug von Mitleid für die Qualen seines jungen Schülers streicht über das Gesicht Bohantopas, dann aber strafft sich sein Körper, denn unvermittelt reißt der Junge die Augen auf. Katzenartig rollt er sich direkt in eine kauernde Stellung. Die Trommel verstummt, als der Tonko-Tapam nach seiner Keule greift. Ein Blick in die Augen seines bisherigen Schülers aber reicht und er weiß, dass dieser selbst zurückgekehrt ist und nicht ein finsterner Satuul die Macht über den Körper ergriffen hat.

Doch als er den traditionelle Ruf »Te-eja

knapper: Langsam spürt er nämlich die Klauen des Alters, die an ihm zerrn – und im Dschungel kann schon eine Winzigkeit zwischen Tod und Leben entscheiden. Unbewusst reibt er sich bei diesem Gedanken die kaum verheilten Narben auf seiner Brust, wo ihn vor kurzem ein junger Lioma erwischt hat. Zwar konnte er den Schatzenlöwen schnell niederringen, doch irgendwann einmal wird er der Schwächere sein, das ist ihm klar.

Bohantopa gestattet sich einen kleinen Seufzer. Eigentlich hatte er nur einmal einen vielversprechenden Kandidaten getroffen: Schabo-Tan, der Schamane eines Stamms an der Westküste, hatte einen vielversprechenden Schüler. Doch wurde der Stamm kaum einen Mondlauf nach Bohantopas Besuch von Sklavenhändlern überfallen. Es gab viele Tote und wer nicht starb, wurde verschleppt.

Wenn der Junge dort nicht getötet worden war, so wäre er jetzt wohl im richtigen Alter, um seine Ausbildung zu beenden. Ja, wenn ...

Szenariovorschlag

Nach einiger Überlegung reist Bohantopa nach Chorhop, um dort Abenteuerer für die Suche nach dem Jungen zu engagieren (Natürlich niemanden, der Sklavenhaltung unterstützt oder Waldmenschen nicht für voll nimmt). Eine Traumreise des Tonko-Tapam liefert einige wenige Hinweise: ein aufgerissenes Maul eines Hais, einen niederstürzenden Geier und einen grausamen, schwarzbärtigen Riese mit einer klaffenden Wunde im Gesicht. Recherchieren die Helden in Mengbilla (Hinweis: das Wappen) wird ihnen (nach einiger Sucharbeit) der Weg zu einem Wirt gewiesen, der früher mit dem bekannten Sklavenschiff *Geierschnabel* fuhr. Der Wirt kann sich gut an den Überfall erinnern, bei dem der Kapitän schwer verletzt wurde. Die versklavten „Wilden“ wurden damals alle auf ein und dasselbe Gut außerhalb der Stadt verfrachtet.

Die Suche vor Ort ergibt, dass der Verwalter aufgrund einiger seltsamer Vor-

kommnisse Donna Malagro, eine alternierende Magierin, zu Rate gezogen hat, die den Verursacher, einen ausnehmend hübschen Jungen, gleich zu sich nach Hause mitnahm. Die Spur dieser Magierin führt weiter nach Dról. Dort gibt es für die Helden eine faustdicke Überraschung:

Die Magierin war dem Charme des Jungen völlig verfallen und hat ihm durch die Heirat kurz vor ihrem Tode ihr gesamtes Hab und Gut hinterlassen. So treffen die Helden keinen verschüchterten Sklavenjungen, sondern einen jungen Dróler Stutzer an, der von seiner Vergangenheit – oder gar einer „Bestimmung“ – so rein gar nichts wissen will. Wie der Suchtrupp nun weiter mit ihm umgeht, sei der Fantasie des Spielleiters und der Kreativität seiner Spieler überlassen.

Als Belohnung winkt den Helden übrigens eine Handvoll blitzender Smaragde, von denen Bohantopa ihnen einen als Vorschuss lässt.

PAMMI PLOTZ

ИПФAME МАЧЕПCХАПTEП EИEPI ТРICKБЕТРÜГЕРИП

Von Balthasar König

Unter mannigfachen Pseudonyma ist die wohl dreiste Hochstaplerin bekannt und von ihren berühmtesten Betrügereien mag der treue Leser schon gehört haben: Dem großen Pflanzenkundigen Thronwig von Breghelsaum verkaufte sie ein selbstgefertig-

**Wettbewerb Gesichter Aventuriens
3. Platz
in der Kategorie Text, lang**

tes Gebilde aus Gemüsezwiebel, Mibelrohr, Hobelspänen, farbiger Tinte und Bienenwachs als »Güldenländische Regenbogen-Alalie«. Tausende prellte sie 1011 BF bei der Puniner Lotterie »Dukatenhagel« um den Einsatz. Zu ihren Opfern gehören auch Kaiserin Alara, König Mizirion von Brabak und all jene Adligen, Advokaten und Nobelheiler des Lieblichen Feldes, die ihre Anteilscheine (zu 99,99 Dukaten das Stück) für die »sicherste Güldenlandexpedition aller Zeiten« kauften.

Nun da ich, Javertin Wagenhalter, einst in Diensten der KGIA, heute Beauftragter der Silbernen Falken des Handelshauses Storrebrandt, seit bald 20 Götterläufen der berühmten Pammi Plotz auf den Fersen bin, mag es wohl an der Zeit sein, über einige ihrer weniger bekannten Gaunereien Kunde zu verbreiten. Mein Bericht diene allen ehrlichen Bürgern zur Warnung vor solcherlei Bauernfängereien, wie sie die Plotz allein oder gemeinsam mit Complicen verübte. Von der Nachahmung der beschriebenen Schurkenstücke muss dabei

dringend abgeraten werden, da es sich um hoch strafbare Vergehen handelt, die jeder halbwegs achtsame Zeitgenosse flugs dem nächsten Gerichtsherrn anzeigen wird.

LEHRLINGSJAHRE

Die bescheidenen Anfänge der berühmten Hochstaplerin führten meine Recherchen in die Hafenstadt Grangor. Es wird sich erzählt, dass die Hochstaplerin als armes Kind eine wichtige Erfahrung machte: Als sie vor dem Praiostempel um Geld für eine Kerze bettelte, wurde sie ignoriert. Als sie sich jedoch als Novizin ausgab und um Spenden für einen Tempelbau auf Iltoken bat, wurde sie mit Dukaten geradezu überschüttet. Nach weiteren Schwindeln verließ sie die Stadt und ich fand erst im Bornland wieder Spuren ihrer Delikte.

ТODSICHERE WETTEП

Im Gerberviertel Festums fanden damals wie heute Hundekämpfe statt, die vom Stadtrat zwar nicht gern gesehen, von den Gardisten aber selten einmal unterbunden werden. Wen soll es wundern, dass bei diesen höchst zweifelhaften Vergnügen für den gemeinen Pöbel für gewöhnlich auf den Ausgang der Kämpfe gewettet wird, und dabei oft Summen den Besitzer wechseln die für diese Habenichtse recht beachtlich sind. Neben den Hundehaltern, Buchmachern, Wettenden, Ausrufnern und Schaulustigen gab es da auch eine geheimnisvolle

Halunkin, die angeblich das Ergebnis jedes Kampfes, selbst zwischen ganz unbekanntem Hunden, mit größter Sicherheit vorhersagen konnte. Einem durchreisenden Söldner, der mir Jahre später diese Geschichte erzählte, bot sie unter viel Geheimnistuerei an, dass er von ihrem Wissen profitieren könne, wenn er bereit sei, den Nettogewinn mit ihr zu teilen. »Die Kämpfe sind im Vorhinein abgesprochen, musst du wissen. Und ich kann ja nicht selber Geld setzen, weil die Kerle dort mich alle kennen.« Das erschien dem Söldner zwar vernünftig, doch wollte er zunächst eine Probe ihrer Kunst sehen. Das sah auch die Spitzbübinnen ein und schrieb mit verdeckter Hand den Ausgang von drei Kämpfen auf ein Stück Lumpenpapier, das sie hernach zu sich steckte. Am Kampfplatz angekommen, verfolgte man gespannt die anstehenden Beißereien, bevor die junge Pammi Plotz triumphierend das Papier mit den drei Namen Eisenfang, Schwarzer Hagen und Bjaldorner hervorzog und es dem staunenden Söldner präenterte. Wovon dieser freilich nichts ahnte, waren die sieben anderen Zettel, die sie ebenfalls bei sich trug, und die je eine andere Kombination trugen. Als er nun bereit war, seinen ganzen Sold auf einen Rat der Schurkin zu setzen, stellte diese sich auf einmal misstrauisch und verlangte eine Vorauszahlung für den Fall, dass sich ihr Partner nach erfolgreicher Wette vielleicht nicht mehr an das Abkommen erinnern sollte. Ob diese Vorher-

sage stimmte? Nun, mit dem Hundekampf kennen wir zumindest ein Geschäft, von dem Pammi Plotz nichts, aber auch rein gar nichts versteht!

DIE EXPRESS-BOTIN

Eine Bäuerin im damals noch freien und götterfürchtigen Ysilischen konnte sich vor Überraschung kaum fassen, als eine reisende Expressbotin ihr einen an sie persönlich adressierten und gesiegelten Brief überbrachte. Wie groß war dann auch die Aufregung über das Geschriebene, das die Botin ihr freundlich zu entziffern half: Ein reicher Großonkel, von dem sie bisher gar nichts gewußt hatte, sei im entfernten Pericum im hohen Alter verstorben ohne Kinder zu hinterlassen. Seine Notarin Pamma Edle von Plotzbitz setze die Empfängerin daher davon in Kenntnis, dass als legitime Erbin des beträchtlichen Vermögens ermittelt wurde. Um das Erbe antreten zu können, müsse sie jedoch bis zu einer gewissen Frist ihr schriftliches Einverständnis dazu geben, andernfalls falle der gesamte Besitz des Verstorbenen zu gleichen Teilen an Krone, Praioskirche und besagte Notarin. Dass die gesetzte Frist bereits in kurzer Zeit abgelaufen sein würde, machte der angehenden Erbin einiges Kopfzerbrechen, und die Botin gab ihr bedenkenlos Recht, dass wohl die Advokatin absichtlich die Absendung des Schreibens hinausgezögert haben musste, um sich selbst ihren Teil des Erbes zu sichern. Doch endlich kam der Bäuerin die rettende Idee – sie brauchte ja nur die Botin, da sie nun einmal da war, mit einem Antwortbrief nach Pericum schicken, und alles Weitere hätte dann wohl noch genügend Zeit. »Möglich wäre es schon«, zögerte die Botin, die natürlich niemand anderes als Pammi Plotz war, »Wenn ich mich beeile, schaffe ich es gewiss noch vor Ablauf der Frist, doch müsste ich Euch wegen der nötigen Pferdewechsel und Dauerritte die Expressgebühr von vierundvierzig Talern berechnen.« Da zögerte die Bäuerin nicht lange und ging rasch zum nächsten Grundherren, um ein gemästetes Schwein zu verkaufen, während die Botin das Schreiben für sie aufzusetzen versprach. Nachdem selbige mit dem Geld davon war, hörte die gute Bäuerin freilich nie wieder etwas von der falschen Botin, geschweige denn von der Advokatin oder dem angeblichen Onkel.

DIE HEILIGE BOGUMILIA

Nah an der Grenze zum Götterfrevel scheint mir dieses finstere Verbrechen zu sein, auch wenn ein paar vorsichtige Geweihte sich hierin nicht festlegen wollen. Es war in der Gegend um Warunk, dass man einer wandernden Predigerin ansichtig wurde, deren Habit ein wenig an das einer Badilakanerin erinnerte und die

von den Wundertaten einer gewissen Heiligen Bogumilia von Bjaldorn erzählte. Für gewöhnlich waren ihre Predigten wenig mehr als fromme Gemeinplätze, aber einigen Zuhörern bot die Verkünderin darüber hinaus unter dem Siegel der Verschwiegenheit Reliquien der verehrten Heiligen an. Je nach Bedarf war diese die mächtigste Fürsprecherin für reuige Sünder, die höchste Patronin der ehrbaren Handwerker oder die zuverlässigste Nothelferin bei schwerer Krankheit. Ein Fingerknöchelchen der Heiligen schütze vor bösen Träumen, ein Flakon mit Milch aus ihren Brüsten garantiere die Treue des Ehemannes und eine Locke ihres Haares verheiße Glück im Kampf. Kein Wunder daher, dass im Nachhinein nicht einmal sicher festgestellt werden konnte, welcher Gottheit die selbstverständlich frei erfundene Fabelgestalt einmal gedient haben soll. Für eine der Reliquien, in Wahrheit natürlich nichts als Hühnerknochen und anderes wertloses Zeug, das sie grundsätzlich nur wohlhabenden Interessenten anbot, verlangte Pamela von Plotzneck, wie sie sich damals nannte, zwischen 5 und 20 Talern. Wie viele leichtgläubige Käufer sie damit prellte, ist unmöglich zu sagen, da der freie Handel mit heiligen Gegenständen schließlich ungern gesehen wird und kaum einer der Betrogenen seine Beteiligung an einem solchen Handel eingestehen mochte, selbst wenn er den Schwindel entdeckte. Zudem dürften unter den eifrigsten Kunden auch gewisse Ketzer und Schwarzkünstler gewesen sein, die mit einer heiligen Reliquie bestimmt nichts Gutes vorhatten.

Lug und Betrug im Spiel

Wie sich aus Weibel Wagenhalters Bericht ersehen lässt, ist *Menschenkenntnis* der Schlüssel zur erfolgreichen Betrügerei. Für jeden Trick muss zunächst das passende Opfer gefunden werden, je nachdem, welche Schwäche die jeweilige Gaunerei gezielt ausnutzt. Die ausgewiesene Naivität oder gar Dummheit des Opfers ist dabei oft nicht ausschlaggebend, da auch intelligente Personen sich von Habgier, Eitelkeit oder Angst zu zweifelhaften Geschäften verleiten lassen.

Die zweite entscheidende Grundfertigkeit des versierten Betrügers ist zweifellos die Kunst des *Überredens*, wobei es in manchen Fällen sogar notwendig ist, das Opfer zu *Überzeugen*. Generell umfasst sie die Fähigkeit, die jeweils angenommene Rolle überzeugend zu verkörpern, das Vertrauen des Opfers zu gewinnen, ihm das lockende Angebot schmackhaft zu machen, seine Zweifel und Fragen fort zu wischen und endlich, ihm möglichst viele Goldstücke aus der Nase zu ziehen.

Nicht zu unterschätzen ist auch das Talent, sich für jede Rolle angemessen zu *Verkleiden*, besonders, wenn ein wesentlich höherer oder geringerer Sozialstatus oder eine völlig andere Profession vorgetäuscht werden soll. Einer wahren Meisterin der Verkleidung mag es in Ermangelung von Komplizen sogar gelingen, diverse Rollen zu spielen, wo etwa ein Trickbetrug sonst mehrere heimlich verbündete Personen erfordert. Während also in erster Linie auf diese Fertigkeiten Proben abgelegt werden, erfordern einige Kunststücke der Hochstapelei zusätzliche Kenntnisse als Voraussetzung. Dazu können je nach Situation *Gassenwissen, Etikette, Götter/Kulte, Rechtskunde, Betören, Rechnen, Heilkunde* sowie *Lesen/Schreiben* gehören.

GESELLENZEIT

DÄМОНЕПЕКПЕЧТ GESUCHT

In einer der vielbeschäftigten Wachstuben im wehrhaften Pericum stellte sich einst die Kopfgeldjägerin Pamja Plotzhagen mit einem Gefangenen vor und präsentierte dem Wachhabenden einen Steckbrief des Delinquenten, der für die Ergreifung des Schurken satte 50 Dukaten Belohnung versprach. Der Suchmeldung nach handelte es sich um einen mutmaßlichen Wilderer und Paktierer des Finsteren Jägers. Tatsächlich stimmte die angegebene Beschreibung – schwarzer Bart, Augenklappe, Haken-nase, dunkler Kapuzenmantel und so weiter – weitgehend mit dem in Fesseln dastehenden Burschen überein, und dieser fletschte so grimmig die Zähne, rollte so furchtbar mit den Augen und rühmte sich gar seiner Verbrechen, dass den Bütteln beinahe Angst wurde. Einige Zeit jedoch, nachdem die erfolgreiche Kopfgeldjägerin sich ihre Belohnung von der Stadtkasse abgeholt hatte und der Paktierer in eine sichere Zelle gesperrt war, tauchte eine ganz sorgenvolle Noionitin – ob es sich gar wiederum um die Plotz handelte, ist noch unklar – bei der Wachstube auf und erkundigte sich nach eben solch einem finsternen Gesellen. Als man ihr den Gefangenen zeigte, rief sie erleichtert: »Ach, keine Sorge liebe Stadtwächter, das ist doch bloß unser Höllen-Ugo, der uns leider Marbos einmal wieder ausgebücht ist. Der Arme bildet sich zuweilen ein, dem Eisigen Wilderer anzugehören, tut aber keiner Fliege etwas zu Leide.« Und noch ehe die verdutzten Büttel viel fragen konnten, hatte die Geweihte ihren Schützling schon befreit und zog unter reichen Segensgesten mit dem auf einmal ganz zutraulichen Schwachsinnigen davon. Erst Jahre später, als ein tatsächlicher Dämonenknecht ergriffen wurde, stellte sich übrigens heraus, dass der Steckbrief, der zu seiner Verhaftung geführt

hatte, damals von Pammi Plotz fingiert und der Wachstube zugespielt worden war.

DIE BRAVE EHEFRAU

Die Meilersgrunder Stadtritterin, deren Namen ich lieber verschweigen möchte, konnte ihr Glück kaum fassen: Endlich hatte sie in Hesindiane von Dallenthin eine reizende Gefährtin gefunden, die jene Neigung mit ihr teilte, die von der Traviakirche nicht allzu gern gesehen wird. In ihren Ar-

Rittersfrau zuletzt doch heilfroh, als sie mit Hilfe des allmählich besonnener sprechenden Vaters ihre Gespielin, die ja doch bloß als vorübergehende Liebschaft gedacht war, endlich loswurde, wenn auch zusammen mit Münzen und Schmuck im Wert von rund 60 Dukaten. Dass die beiden von Anfang an unter einer Decke gesteckt hatten und dabei wohl kaum auch nur entfernt verwandt waren, kam ihr nicht in den Sinn, bevor mich die Spur der Halsab-

Frühzeichen dieser gefährlichen Erkrankung zählten. »Gerne würde ich Euch behandeln«, gestand sie sodann, »doch das Gesetz befiehlt, dass ich jeden Humsel-Kranken dem Fürstenpalast anzeige, auf dass er in ein windiges Siechental der Koschberge verbracht und sein Besitz verbrannt werde.« Erst nach inständigen Bitten und reichen Versprechungen der Patientin ließ die Dottora sich dazu überreden, im Geheimen für ihre Genesung zu sorgen. Da sie, den Göttern sei

Dank, ein wirksames wenn auch teures Heilmittel zu mischen verstehe, sehe sie noch Hoffnung, wenn die Todgeweihte sich nur an ihre Anweisungen halten und im übrigen höchstes Stillschweigen bewahren wolle. Nach einer langen Woche, in der die arme Jungfrau beständig um ihr Leben bangend, zu Peraine betend und Medizin – in Wahrheit bloß Brunnenwasser mit Hühnergalle – nehmend unter Aufsicht der Medica das Bett hütete, konnte sie endlich für geheilt erklärt werden und fragte nicht

zweimal nach den rund 70 Goldstücke, die ihr die Genesung erkauft hatten.

GESTATTEN – KGIA!

»Ruhe bewahren Bürger! Dies ist eine geheime Kommandosache der KGIA!« raunte eine unauffällig gekleidete Frau, die sich gleich darauf als Hauptfrau-Agentin Purpurblick vorstellte, dem überraschten Pfandleiher im Gratenfelder Katzengäßchen zu. Umgehend musste der völlig überrumpelte Mann, der seit jeher im Ruf stand, äußerst respektvoll gegen jedwede Obrigkeit zu sein, seinen Laden zuschließen und wurde stehenden Fußes als Hüter von Reichsgeheimnissen und Hilfsweibel zweiter Ordnung vereidigt. Es sei mir hier die Nebenbemerkung gestattet, dass ich dieser hochverräterischen Schurkerei meine langjährige Beschäftigung mit der berüchtigten Pammi Plotz verdanke. Als der Pfandleiher noch schüchtern nach einem Dienstsiegel zu fragen wagte, fuhr die angebliche Agentin ihn wütend an: »Siegel? Vielleicht sollen wir auch gleich noch im Wappenrock umherrennen, damit jeder Reichsfeind uns sofort erkennt? Ist es das, was er will, Bürger?« Sodann erklärte sie dem eingeschüchternen Pfandleiher nach einem misstrauischen Blick hinaus auf die Gasse, dass sich unter den verpfändeten Gegenständen, die er

Das Antlitz der Betrügerin Pammi Plotz

(nach verschiedenen Augenzeugen, zu Papier gebracht von kundigen Pinselkünstlern)



Künstlerin: Kirsten Schwabe,
ohne Platzierung



Künstlerin: Monika Klettner,
ohne Platzierung



Künstlerin: Melanie Philippi,
ohne Platzierung

men konnte die einsame – und zugegebenermaßen auch nicht überragend ansehnliche – Dame endlich einmal ihren groben Ehemann ein wenig vergessen, der für sie doch nur eine ob seines Vermögens leider unentbehrliche Last war. Welch ein Entsetzen war es da, als eines Tages der entrüstete Vater ihrer Liebsten einen rostigen Säbel schwingend in der Tür der gemieteten Kemenate stand und einen riesigen Aufstand zu machen drohte. »Entehrt! Jawohl, entehrt bin ich, und meine ganze Familie gleich mit!« zeterte der Alte, »Und wie soll ich meine Dirne von einer Tochter wohl so verheiraten? « Nun war der gestrenge Herr Vater für die Ritterin gewiss kein ernst zu nehmender Gegner im Kampf, doch so spärlich bekleidet wie sie dastand, musste sie doch den schlimmsten Skandal um Ehebruch und Lotterei befürchten, wenn etwas von dem nicht eben leisen Streit sich herumspräche. So versuchte sie denn so gut es ging den zornigen Vater zu beschwichtigen und versprach ihm gar eine reichliche Abfindung, wenn er nur Ruhe geben wolle. Hesindiane machte derweil alles nur noch schlimmer, indem sie weinend schwor, sie werde sich niemals von ihrer Geliebten trennen und ihr ewig treu bleiben, selbst wenn beide gemeinsam ins Elend gehen müssten! Da war die arme

schneiderin auch auf diesen traurigen Fall stoßen ließ und ich ihr die ganze Wahrheit über den vorgespilten Liebeshandel offenbaren musste.

DIE ALMADANISCHEN HUMSELN

Während eine ältere Jungfrau aus Angbar zunächst sehr angetan war, als sich ihr die scheinbar hochberühmte reisende Medica Dottora Hesindiane d'Allentino vorstellte, erlitt sie gleich darauf doch einen nicht geringen Schrecken. Die Heilkünstlerin, graduiert an der Herzöglichen Universität zu Methumis und vom Leibarzt des Kalifen von Mherwed in den Geheimnisse der tulamidischen Medizin unterrichtet, offenbarte ihr nämlich mit der größten Anteilnahme, es gebe leider keinen Zweifel daran, dass sie an den Almadanischen Humseln erkrankt sei – einer tückischen Seuche, die auch als Kaltes Fieber und Novadigrasse bekannt sei und oftmals einen tödlichen Verlauf nehme. Da erklärten sich der Kranke, die übrigens dafür bekannt war, sich stets sehr um ihre Gesundheit zu sorgen, auf einen Schlag viele bedenkliche Anzeichen, die sie in letzter Zeit geplagt hatten. Und die Ärztin bestätigte ihr sogleich, dass in der Tat Abendmüdigkeit, Völlegefühle nach dem Essen und Druckstellen an den Fußsohlen zu den am meisten verbreiteten

kürzlich angenommen hatte, mit höchster Wahrscheinlichkeit ein hoch prekärer Gegenstand befände, den sie umgehend sicherstellen müsse, und ließ sich sein Lager zeigen. Da staunte der brave Mann nicht schlecht, dass die Halskette, die er gegen ein paar Dukaten ausgehändigt bekommen hatte, in Wahrheit der Herzogin von Weiden gehöre, der sie durch ein höchst brisantes Missgeschick abhanden gekommen sei. Froh ob der Zusage, dass er aufgrund der nötigen Diskretion vermutlich nicht mit einer Anzeige wegen Hehlerei zu rechnen habe, gab er das Halsband gern heraus und ließ sich noch einige gute Ratschläge geben für den Fall, dass er es mit feindlichen Spionen zu tun bekäme. Erst als die wahre Besitzerin ihr wohl 40 Dukaten teure Kette auslösen kam, der Pfandleiher sie entrüstet des Reichsverrats bezichtigte und die Stadtwache einschreiten musste, kam der Betrug endlich ans Licht von Praios Antlitz.

DER KELCH DES MAGIERMOGULS

Einem reichen Goldschmied in Elenvina wurde einmal ein mit seltsamen Zeichen verzierter Trinkbecher aus vergoldetem Zinn zur Reinigung überlassen. Kaum dass die Kundin, eine scheinbar nicht sehr reiche ältere Frau, gegangen war, betrat ein Mann mit wallenden Roben, spitzem Kegelhut und knotigem Holzstab den Laden – zweifellos ein Meister der arkanen Künste. Dieser nun ließ sich verschiedene Werkstücke zeigen, schimpfte beiläufig auf seine unfähigen Kollegen und erkundigte sich über den Preis verschiedener Metalle, bis sein Blick plötzlich auf eben dem Kelch der alten Frau hängen blieb. »Seltsam«, murmelte er, »Sollte das etwa ... aber das ist doch nicht möglich ... « und bat den Goldschmied, einen Blick auf das Gefäß werfen zu dürfen. Nach längerer Untersuchung, während derer er seltsame Sprüche vor sich hin murmelte, erklärte er, gar ein wenig aus der Fassung geraten, dass dies mit größter Wahrscheinlichkeit der verloren geglaubte Kelch des Magiermoguls Azaphorustulan sei. »Von Geld verstehe ich nicht viel«, räumte der Gelehrte sogleich ein, »doch dieses Artefactum dürfte ein Vermögen wert sein. Kommt diese Woche in die Academia und fragt nach Magister Hermonculus; ich bin sicher, wir werden uns handelseinig.« Als nun am nächsten Tag die Alte wiederkam, in Wahrheit freilich niemand anderes als die Plotz in einer ihrer vielen Verkleidungen, setzte der gierige Goldschmied alles daran, ihr den Kelch abzuschwatzen. Sie jedoch zeigte sich unwillig, sprach von einem alten Erbstück, das sich schon seit Generationen in der Familie befände, gab sich misstrauisch und trieb das Gebot so auf rund 50 Dukaten, bevor sie endlich widerwillig einschlug. Fast erübrigt es sich

zu erzählen, was geschah, als der stolze neue Besitzer des Kelches bald darauf an der Magierakademie vorsprach – weder konnte man dort einen Magister Hermonculus, noch fand man irgendetwas Besonderes an dem Kelch, der wohl höchstens ein paar Taler wert war.

MEISTERSTÜCKE

DER GRANGORER BANKROT

Eine der ältesten Betrügereien besteht bekanntlich darin, sich Gold in großen Mengen zu borgen und schließlich auf Nimmerwiedersehen zu verschwinden. Doch welcher Bankier oder Kaufmann würde schon einer völlig Unbekannten einen Kredit von nennenswerter Größe gewähren? Der hinterhältigen Pammi Plotz gelang dies auf folgende Weise: Als angebliche Handelsunternehmerin trat sie an eine Grangorer Geldleiherin heran, die ihrerseits als rechte Füchsin im Geschäft galt, und bat um die recht bescheidene Summe von 20 Dukaten. Sie sei vor dem Verkauf einiger Waren leider nicht flüssig, müsse aber erst die fälligen Zölle bezahlen und sei daher bereit, das Gold in nur drei Tagen mit einem Viertel der Summe als Zinsen zurück zu erstatten. Dieses Angebot wollte sich die alte Wucherin nicht entgehen lassen und schlug ein. Wenig später wurde Pammi Plotz in einem anderen Kontor vorstellig und erwarb mit der selben Geschichte ein zweites Darlehen. Mit dem Geld des zweiten Gläubigers zahlte sie nun wie versprochen die erste aus und bot ihr gleich darauf an, einen Kredit von 100 Dukaten für den Ankauf neuer Waren ebenso hoch zu verzinsen. Eingedenk des hohen Gewinns, den sie beim ersten Mal erzielt hatte, gab die Geldschefflerin die Münzen heraus, so dass die Gaunerin sogleich ihren zweiten Geldgeber auszahlen und auch ihm weitere Goldstücke entlocken konnte. Dieses Spiel spielte sie noch einige Male, so dass das »Handels-Contor Pardisian & Partner, Paavi – Port Stoerrebrandt« in einschlägigen Kreisen bald als sicherste und rentabelste Geldanlage der Stadt galt, und zwar ohne dass jemand je auch nur eine Warenkiste oder einen Stoffballen, geschweige denn ein Handelsschiff gesehen hätte. Wie groß war da der Schrecken, als das florierende Unternehmen mit einem Mal als bankrott galt und die Eignerin bei Nacht und Nebel mit Außenständen in vierstelliger Höhe verschwunden war.

DIE LOGE VOM DRITTEN TEMPEL

»Und dabei war ich mir so sicher, bei der Sache ein Vermögen zu gewinnen! Es schien so einfach ... « beklagt sich eine angesehene Kusliker Bürgerin, die einige Wochen zuvor auf Anraten eines Freundes in die »Hochgeheime und ehrwürdige Loge der Auser-

wählten vom Dritten Tempel des Magierkönigs von Uthuria« eingetreten war. Schon immer hatte die wohlhabende, aber politisch wenig versierte Dame einem der elitären Kreise, die ja bekanntlich im Horasreich alles nach ihren Wünschen zu lenken wissen, beitreten wollen. Das System dieser Bruderschaft – hinter deren schillerndem Titel freilich rein gar nichts steckte – war in der Tat sehr einfach: Jeder, der dem Geheimbund als Initiant beitrat, hatte einen »Arkantribut« von 100 Dukaten an die »Thearchin« zu leisten. Sobald es ihm gelänge, zwei weitere Initianten einzuweihen, würde er zum »Paladin« aufsteigen, und als nächstes zum »Hierophanten«, wenn diese beiden ihrerseits Paladine würden. »Und wenn nun die vier Initianten unter mir und meinen Paladinen wiederum je zwei neue Mitbrüder in die Loge eingeführt hätten«, erklärt mir die geprellte Kuslikerin grimmig, »wäre ich endlich auch zur Thearchin emporgestiegen und hätte den Arkantribut der neuen Auserwählten erhalten – das achtfache meiner Investition!« Dieser scheinbar so geniale wie einfache Plan war natürlich schon deshalb zum Scheitern verurteilt, weil nach einer gewissen Zeit einfach niemand mehr eintreten wollte, wobei das zuletzt geradezu verzweifelte Werben unzähliger Initianten den bis dato sorgsam gehüteten Ruf der Exklusivität nachhaltig erschütterte. Pammi Plotz, die wir als erste Thearchin dieser Scharade vermuten dürfen, hatte dabei gleich mehrfachen Gewinn gemacht – nicht nur hatte sie selbst natürlich niemandem je auch nur einen Kreuzer gezahlt, sondern fungierte außerdem unter falschen Namen gleich an den drei obersten Positionen der Loge. Bis zum skandalösen Kollaps des ganzen Kartenhauses, bei dem sie freilich schon weit fort war, strich sie somit sage und schreibe 2.800 Goldstücke ein.

DIE MERIDIANISCHE GEFANGENE

Einst stellte sich einem steinreichen Dröler Bürger die Zofe der Comtessa Tsabiola d'Eldoret vor, deren Herrin durch eine Intrige in den Kerker von Mengbilla geraten sei. Die Comtessa könne nun auf keinen Fall ihre Identität preisgeben ohne in noch größere Gefahr für Leben, Freiheit und guten Ruf zu geraten; und just darum wende sie sich vertrauensvoll an einen ehrbaren Bürger von gutem Ruf und aufrechter Gesinnung um Hilfe. Zunächst bat sie ihn bloß um einige Dukaten, natürlich nur leihweise, um weiterreisen und den Verwandten der Baronin, die sich gewiss dankbar zeigen würden, Mitteilung machen zu können. Der gute Mann half gerne aus, und zwei Wochen später bekam er erneut Besuch von der angeblichen Zofe: Der böse Oheim der Baronin weigere sich, seine Nichte freizukaufen, da er so selbst über ihren

SCHREIB- & ZEICHENWETTBEWERB

Besitz herrschen könne. Der brave Bürger erklärte sich sogleich bereit, das Lösegeld von 100 Goldstücken selbst zu stellen, zweifellos auch in der Erwartung, die Baronin werde ihn später reichlich aus ihrem Vermögen entschädigen. Doch bald stand die Dienerin wieder vor seiner Tür, denn mittlerweile sei die Gefangene unglücklicherweise an Sklavenhändler ver-

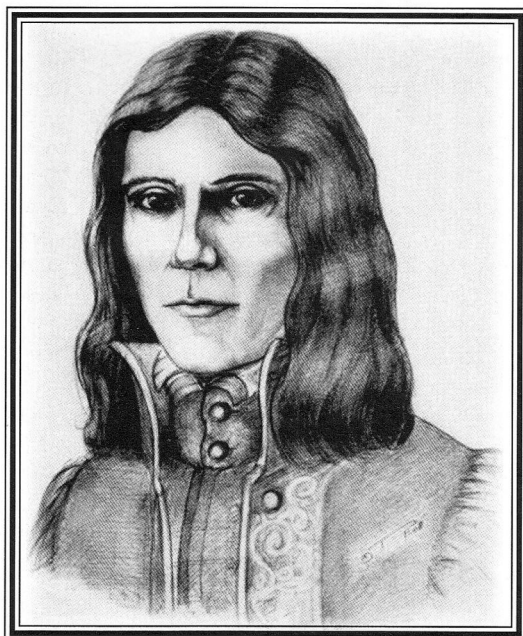
kauft worden. Der Kaufpreis für die ver- sklavte Adlige, die im übrigen wunderschön sei, wie ein kleines Portrait sogleich belegte, würde wohl an die 1.000 Dukaten betragen. Dies war zweifellos mehr, als der biedere Mann jemals aufzuwenden gedacht hätte, doch da er nun schon so viel in die Sache investiert hatte, griff er ein weiteres mal in die Schatztruhe. Endlich sollte die

meridianische Gefangene von ihren Ketten befreit in die Arme des opferbereiten Retters eilen, doch ach! Das Schiff nach Drôl, so hörte man, versank auf hoher See und die Comessa mit ihm; und da endlich dämmerte es auch dem gutgläubigen Bürger, dass er schändlich zum Narren gehalten worden war.

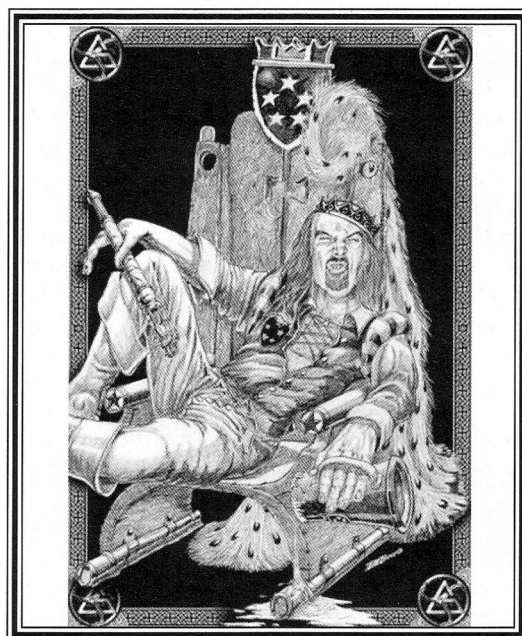
Javertin Wagenhalter, Silberne Falken

GESICHTER AVENTURIENS - DIE GALERIE

BEITRÄGE DES ZEICHENWETTBEWERBS (TEIL I)



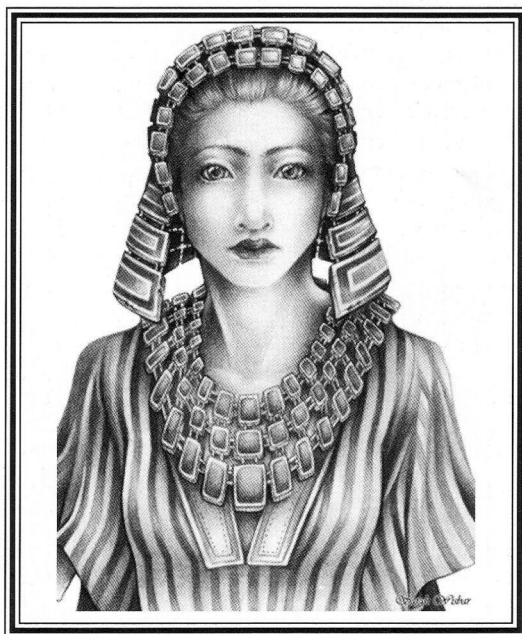
Rondrihan Paligan
Künstler: *Tristan Denecke*,
Platz 16



Kaiser Reno I.
Künstler: *Hans D. Hübsch*,
Platz 18



Torxes von Freigeist
Künstler: *Tassilo Rau*,
Platz 19



Milhibethjida
Künstlerin: *Sarah Wisbar*,
Platz 20

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, 1. Heftende 1032 BF

De Arte Invocationis Thaesumuria – Über die güldenländische Kunst der Beschwörung

Introductio

Wie allgemein bekannt ist, stammt die Beschwörungskunst zu großen Teilen aus dem Güldenland, das seine Einwohner Myranor nennen. Ich werde an dieser Stelle nun die von mir beobachteten Eigenarten der güldenländischen Zauberei sowie deren Unterschiede zur aventurischen Magie darlegen. Zur Stabzauberei werde ich nichts bemerken und erinnere nur an den Rapport des Doctor Lysvalis im Rückblick auf die erste Güldenlandexpedition anno 1022 BF, von dem das meiste mittlerweile, wie ich feststellen konnte, ins gildenmagische Gemeingut eingegangen ist.

Mir ist vor allem aufgefallen, dass die Magie in großen Teilen des Güldenlands, mindestens jedoch im dortigen Imperium, deutlich präsenter im Alltag ist, als dies in Aventurien der Fall ist. Die selbstverständliche – und mitunter mehr als leichtfertige – Nutzung magischer Kräfte im Alltag gemahnt an Zustände, wie sie den Berichten zufolge wohl zur Zeit der Hochelfen geherrscht haben müssen (ich verweise in dieser Angelegenheit auf das interessante Traktat *Simias vergessener Garten*, das jüngst von den Entdeckern Simyalas verfasst wurde). Außerdem wird im Gegensatz zu den neuesten aventurischen Forschungen kein besonderer Unterschied zwischen *Beschwörungen* und *Herbeirufungen* gemacht, und dass es keine allgemeine Ächtung der Dämonenbeschwörung gibt. Alle Arten der Beschwörungskunst, auch die der in Aventurien bisher unbekannte Beschwörung sogenannter *Stellare*, werden als gleichwertig betrachtet. Beschwörbare Kräfte werden daher einheitlich als *Quellen* bezeichnet – gleich ob es sich um das Element Feuer oder die Domäne des Vielgestaltigen Blenders (im Güldenland Iryabaar genannt) handelt. Man unterteilt diese jedoch in Quel-

Vorbemerkung der Redaktion:

Raskaja Ingirdottir Arivoror, Magistra der Akademie der Geistreisen zu Belhanka, war Teilnehmerin der zweiten Güldenlandexpedition unter Admiralin Harika von Bethana, die Anfang des Jahres 1030 BF nach Aventurien zurückgekehrt ist (siehe AB 126). Aus ihren Aufzeichnungen und denen ihres Gatten, des berühmten Derographen Alessandrian Arivoror, hat sie nach Erlaubnis des Horas den folgenden Bericht über die güldenländische Beschwörungskunst aufgesetzt. Magistra Raskaja plant eine detaillierte Darlegung ihrer Erlebnisse in einem Buch, das auch magisches Wissen aus dem Güldenland beinhalten soll.

len elementaren, dämonischen und stellaren Ursprungs.

De Modo Invocationis

Zusätzlich werden Beschwörungen in vier weitere Klassen eingeteilt. Dabei handelt es sich erstens um die sogenannte *Invokation*, der bekannten Beschwörung von Wesenheiten wie etwa die bekannten Cantus *INVOCATIO MAIOR* oder *DSCHINNENRUF*, zweitens die *Inspiration*, einer Art freiwilligen Besessenheit, wie sie in Aventurien nicht bekannt ist [*Anmerkung des irdischen Autors: Hier irrt die Autorin. Besessenheit ähnlicher Art gibt es bei den Kulturen der Gjalskerländer und Ferkinas, WdZ Seite 168 und 171, jedoch ist dieses Wissen in gildenmagischen Fachkreisen sehr wenig verbreitet.*], drittens die *Instruktion*, bei der kein Wesen sondern eine sogenannte „Quellenssenz“ beschworen und diese zu einem Dienst gezwungen wird (was zu Effekten führt, die in Aventurien mit Formeln wie *AEOLI-*

TUS, *IGNIFAXIUS* oder *TLALUCS ODEM* bewirkt werden) und viertens zu guter Letzt die *Influxion*, bei der Quellenssenz in Gegenstände oder gar Lebewesen gebunden wird – unter gewissen Umständen könnte man die Zaubersprüche *CHIMAEROFORM* oder *STAUB WANDLE*, aber auch gewisse Varianten des *ARCANOVI* zu dieser Kategorie zählen.

Nach meinen Gesprächen mit örtlichen Zauberern lernen diese im Güldenland jedoch – gerade bei den Essenzbeschwörungen – keine Einzelwirkungen, sondern vor allem die Beschwörung der Quelle an sich, die sie recht frei einsetzen können. So wird kein *AEOLITUS* oder *ORCANOSPHERO*, sondern die Luftbeschwörung an sich erlernt und dem beschworenen Luft-Quantum dann der Befehl zum Windstoß oder aber zur Luftexplosion gegeben.

Allgemein scheint die Beschwörung deutlich variabler zu sein als dies bei den heute bekannten güldenlandstämmigen Beschwörungen der Fall ist. Meinen Erkundigungen zufolge haben die Zauberer des dortigen Imperiums großes Wissen in der Beschwörungskunst angesammelt, das jedoch von ihnen eifersüchtig gehütet wird. Dennoch konnte ich mir einige dieser Kenntnisse aneignen und werde darüber in einem folgenden Werk berichten.

De Conjuracione Elementariorum

Bei der Elementarherbeirufung sind im Güldenland erwartungsgemäß keine anderen Elemente bekannt als in Aventurien. Mir ist dort jedoch aufgefallen, dass zum einen die Magie oder Kraft als siebtes Element deutlich anerkannter ist und zum anderen die in Myranor beschworenen Elementarwesen teilweise Merkmale aufwei-

sen, wie ich sie in Aventurien bisher noch nicht beobachten konnte. So sah ich einen

das Uneis dem Belshirash (*Naggarach*) zugeordnet, jedoch werden die Unelemente

MYRANISCHE MAGIE

Wollen Sie als Spieler oder Spielleiter mehr über die güldenländische Magie wissen? In der neuen DSA-Myranor Spielhilfe **Myranische Magie** (erschienen im Januar 2009) können Sie mehr über verschiedene Spielarten der myranischen Magie erfahren – beispielsweise wie diese im Spiel eingesetzt wird, wie magische Charaktere erschaffen werden und welche Geheimnisse die myranische Magie bietet, die nicht in diesem Artikel erwähnt werden. In der 2009 erscheinenden Myranor-Spielhilfe zur Technomantie können Sie sich dann über Artefakte und weitere Objektzauberei informieren. Kurze Einblicke in myranisch-aventurische Unterschiede bei der Dämonenbeschwörung geben auch die Kommentare des Güldenländers Nazir Ter Vaan im bereits erschienenen **Tractatus contra Daemones**.

Feuergeist, der die Form eines Menschen mit vier Flügeln hatte und mit flammenden Schwertern bewaffnet war. Auch finden die üblichen sympathetischen Zuordnungen von Elementen zu Gebieten der Zauberei (wie etwa Feuer zu Kampfzauberei) kaum Anwendung. Gleiches gilt für die Korrelation von Elementen und Wandelsternen (etwa Aves und Luft), letztere sind eher ein eigenständiges Element der myranischen Magie (dazu später mehr).

Wohl wird es den Elementaristen interessieren, dass auch die güldenländischen Eingeweihten an elementare Zitadellen – sie heißen diese Paläste – glauben. Die Zitadelle des Humus wird in den ewigen Wäldern des fernen Westens lokalisiert, was sich mit den Erzählungen der Lichtvogel-Expedition deckt. Die anderen werden auf dem Grund des Siebenwindigen Meeres (Wasser), unter dem mächtigsten Gebirge Myranors (Erz), in der südlichen Wüste (Feuer), im Eis des Südens (!) (Eis) respektive als fliegende Stadt in den Lüften (Luft) vermutet. Über die Lage des Palastes der Kraft wurde mir gegenüber Stillschweigen praktiziert.

De Invocatione Daemonum

Die Dämonologie unterscheidet sich im Güldenland sehr stark von den in Aventurien anerkannten Anschauungen. So kennen die Zauberer des dortigen Imperiums dreizehn dämonische Quellen, die außerdem auch nicht den dortigen Göttern gegenüber gestellt werden. Die dreizehnte Quelle, die Avastada genannt wird, weist eine sehr starke Ähnlichkeiten mit der freien Dämonin Apestadil auf. Ich betone abermals, zur Mahnung und zur Warnung, dass die Beschwörung von Dämonen auf jenem Kontinent genauso anerkannt ist wie die Nutzung jeder anderen Quelle. Eine weitere Auffälligkeit ist die Zuordnung der Unelemente zu diesen Domänen. So ist zwar das Unwasser der Charyptoroth (im Güldenland *Galkuzul* genannt) und

zu Feuer, Humus und Luft nicht mit Agri-moth (*Aggari*), sondern mit Blakharaz (*Tyakaar*), Asfaloth (*Khalyanar*) bzw. Lolgramoth (*Thesephai*) identifiziert. Dies gilt nicht allein für die Quellenessenz, sondern auch für die Dämonen: So wird der Feuerdämon Azzitai im Güldenland über die Domäne des Blakharaz beschworen! Dies mag als weiterer Beweis für das Chaos der Niederhöllen gelten.

De Invocationibus Originum Illium – über Beschwörungen anderer Mächte

Neben den auch in Aventurien als beschwörbar bekannten Kräften der Elementare, Dämonen und Totengeister sind mir im Güldenland weitere Quellen begegnet. Zum einen handelt es sich dabei um die sogenannten stellaren Kräfte, die nach Ansicht der güldenländischen Magier von den Sternen stammen. Der Aventurier meint hier mit etwas Überlegung das Wirken der Wandelsterne zu erkennen: Horas, der Glückstern und hellste Planet (im Güldenland *Balburri* genannt), der gelbweiße Siegestern Ucuri (*Ashabel*), der schöpferische Simia in hellem rötlich-weißem Licht (*Belcar*), der große blutrote Himmelkörper Kor (*Bel-Shuga*), der kleine bläuliche Planet Nandus (*Balathandis*), der kleine, schnelle, schwach weiß leuchtende Avesstern (*Xetobal*) und das große bleiche Gestirn der Marbo (*Undhabal*) sowie schließlich der düstere Levthan (*Baalian*). Zudem rechnen die Güldenländer das Madamal hinzu (unter dem Namen *Belyabel*) und sie glauben, die Kraft der Hesinde-Tochter zur Manipulation der Zauberei an sich nutzen zu können, analog zur aventurischen Metamagie. Dass diese Art von Zauberei funktioniert und sogar stellare Wesenheiten beschworen werden können, konnte ich mit eigenen Augen beobachten, jedoch war mir eine genaue Analyse der Wesen leider versagt.

Daher bin ich über die wahre Natur und den Ursprung dieser Kräfte im Zweifel. Auch kennen die Güldenländer neben den obigen acht Wandelsternen und dem Madamal einen weiteren Stern, *Baal-Urgol* genannt, dem sie dunkle Kräfte wie Chaos und Wahnsinn zuschreiben. Ich bitte zu verzeihen, wenn ich meine Mutmaßungen zu diesem Phänomen einstweilen für mich behalte. Interessierte Collegae lade ich ein zum persönlichen Disput nach Belhanka. Es scheint jedenfalls gefährlich, sich mit der letztgenannten Quelle näher zu befassen.

In Kulturen außerhalb des Imperiums (vor allem im Norden) sind ferner Beschwörungen von Tiergeistern bekannt. Mir liegen hierüber jedoch nur Berichte vor, so dass ich nur deren Inhalt hier wiedergeben kann, ohne die Aussagen überprüfen zu können. Diese Wesen sollen über Aussehen und Fähigkeiten des jeweiligen Tieres verfügen, aber eindeutig als geisterhaft erkannt werden. Häufiger noch als die Invokation eines solchen Wesens soll jedoch die Inspiration durch eben jenes sein. Die Erzählungen sprechen dem Beschwörer anschließend den Besitz der körperlichen Fähigkeiten des jeweiligen Tieres zu. Gebildete fühlen sich unweigerlich an gewisse Erzählungen über die Bewohner des Gjalskerlandes und des Raschtulswalles erinnert.

Conclusio

Die Güldenländer verfügen mit ihren zahlreichen und unterschiedlichen Beschwörungen und den verschiedenen und teilweise ungewöhnlichen Quellen über ein breites Spektrum an Zaubermöglichkeiten, das sie gekonnt einsetzen. Mir liegen glaubwürdige Berichte vor, dass diese Macht auch auf dem Schlachtfeld mit überaus durchschlagender Wirkung eingesetzt werden kann.

Summa summarum scheint die güldenländische Beschwörung deutlich vielseitiger zu sein als die in Aventurien überlieferten Anrufungen. Die hier unbekanntenen Quellenessenzbeschwörungen ersetzen dort offenbar die uns bekannten Zaubersprüche. Man kennt auch in Matrices kodifizierte Ritualabläufe der Essenzbeschwörung, diese selbst sind aber wiederum weniger flexibel als die aventurischen Formeln mit ihren spontanen Modifikationen. Die Wesensbeschwörungen hingegen unterscheiden sich auf beiden Kontinenten fast nicht im Ablauf.

Wie eine mitreisende Collega feststellte, sind sogar die Wahren Namen von Dämonen von Beschwörern beider Kontinente gleichermaßen einsetzbar.

Olaf Michel
mit Dank an Frank Bartels und
Christian Saßenscheidt

Redaktionsschluss

für den
Av. Boten No. 135
ist Mittwoch, der
01. April 2009

NORDMARKEN

Nordmärker Nachrichten, Efferd 1052 BF

Großer Ausbau des Phecadistieg vollendet

Raubüberfälle häufen sich

VENGA. Der Phecadistieg, die bedeutende, 150 Meilen lange Handelsstraße, die von Elenvina über Imdal und Venga nach Grangor führt und damit den Großen Fluss mit dem Meer der Sieben Winde verbindet, ist nach fast vier Jahren Bauzeit endlich so weit ausgebaut worden, dass er es mit den besten Straßen in beiden Reichen aufnehmen kann.

Der letzte Streckenabschnitt am Phecadikatarakt nahe Venga wurde feierlich von Ihrer Hoheit Heldora Grimberta vom Großen Fluss, Gemahlin Herzog Cusimos von Garlischgrötz zu Grangor und Tochter des nordmärkischen Erbprinzen Hartuwal vom Großen Fluss, eingeweiht. Zahlreiche Honoratioren aus Klerus, Adel und Bürgertum der beiden stolzen Herzogtümern und auch der Freien Stadt Grangor waren zugegen, als Ihre Hoheit Heldora das Band durchschnitt, das den ausgebauten Phecadistieg offiziell eröffnete. Die Meisterin der Flusses, Ihre Eminenz Quelina von Salmfang, und der Bewahrer von Wind und Wogen zu Grangor sprachen gemeinsam mit dem Phechhochgeweihten Elenvinas ihren Segen über den 120 Meilen langen Handelsweg, der den Waren- und Personentransport von Elenvina zum nächsten Überseehafen von einem halben Mond auf nur eine Handvoll Tage verkürzt – ein nicht zu unterschätzender Zeitgewinn, gerade bei eiligen und verderblichen Frachten. Ihre Eminenz Quelina von Salmfang äußerte sich äußerst angetan von den neuen Möglichkeiten, und sprach davon, dass es nun möglich sei, sozusagen „am Kutschhof in Elenvina direkt die Schivone nach Brabak zu besteigen“. Der Vertreter des Albenhuser

Bundes drückte es etwas profaner aus: „Das prächtige Elenvina, meine über alles geliebte Heimatstadt, liegt nun ein gutes Stück näher am Meer der Sieben Winde.“

Vergessen scheinen die Zeiten, in denen der Horaswall eine so gut wie undurchdringliche Barriere zwischen den beiden Reichen bildete, die ehemals strengst bewachte Reichsgrenze ist kein Hemmnis für den phexgefälligen Handel und das friedliche Zusammenleben der Menschen mehr. Wo noch vor wenigen Jahren waffenstarrende Armeen marschierten, rollen nun schwere Karren, rasen Eilkutschen und wandern fleißige Bauern und Bürger. Das Zusammenrücken Phecadis ist geradezu zu greifen, der Segen der Zwölfe liegt über den Herzogtümern Grangor und Nordmarken. Die klugen Herzöge Cusimo von Garlischgrötz und Jast Gorsam vom Großen Fluss wissen, dass der Wohlstand ihrer Provinzen nur durch das Niederreißen der Mauern gesichert werden kann, die das Königreich am Yaquir und das Raulsche Kaiserreich für mehr als 250 Jahre trennten. Die größten Befürworter des Zusammenrückens der Herzogtümer sind aber die reichen Kaufleute der Städte, vor allem Venga erblüht wie nie zuvor. Die mächtigen und selbstbewussten Kaufleute der Freien Stadt Grangor kommen mit der Lieferung von Pökelfisch sowie horasischen und süd-aventurischen Luxusgütern – nicht selten und betrügerischerweise als „Güldenlandware“ deklariert – kaum nach. Das Patriziat der Herzogenstadt Elenvina wiederum wird umso wohlhabender, je mehr schwere Karren und Kutschen mit nordmärkischen Gütern wie Getreide und Holz, aber auch

teuren Waren wie Waffen und Zwergenerzeugnissen auf dem Phecadistieg zum Meer der Sieben Winde rollen. Über die Freie Stadt Grangor wird mittlerweile ein Großteil der Ausfuhr der Nordmarken abgewickelt.

Nicht verschwiegen werden soll, dass die Reise auf dem Phecadistieg nicht so sicher ist, wie von den Offiziellen gewünscht. Vielmehr häuften sich gerade in letzter Zeit Überfälle durch Raubgesindel und sogar ganze Orkbanden aus den ebenso wilden wie bettelarmen Windhagbergen. Selbst ein umfriedeter Gasthof nördlich Vengas wurde kurz vor der offiziellen Einweihung der ausgebauten Straße geplündert, zwei Gäste und ein Schankbursche wurden erschlagen. Und vor drei Monden machte der aus dem Eisenwald stammende erzwergische Bauleiter des Phecadistiegausbaus bei einem Zwischenfall an einer Baustelle höchstselbst und ohne viel Federlesen eine schwerbewaffnete Räuberin nieder.

Heiko Brendel

Anzeige

FACHGESCHÄFT FÜR ROLLENSPIELE



Mariahilferstraße 88a, 1070 Wien
015236434 office@spielerei.at