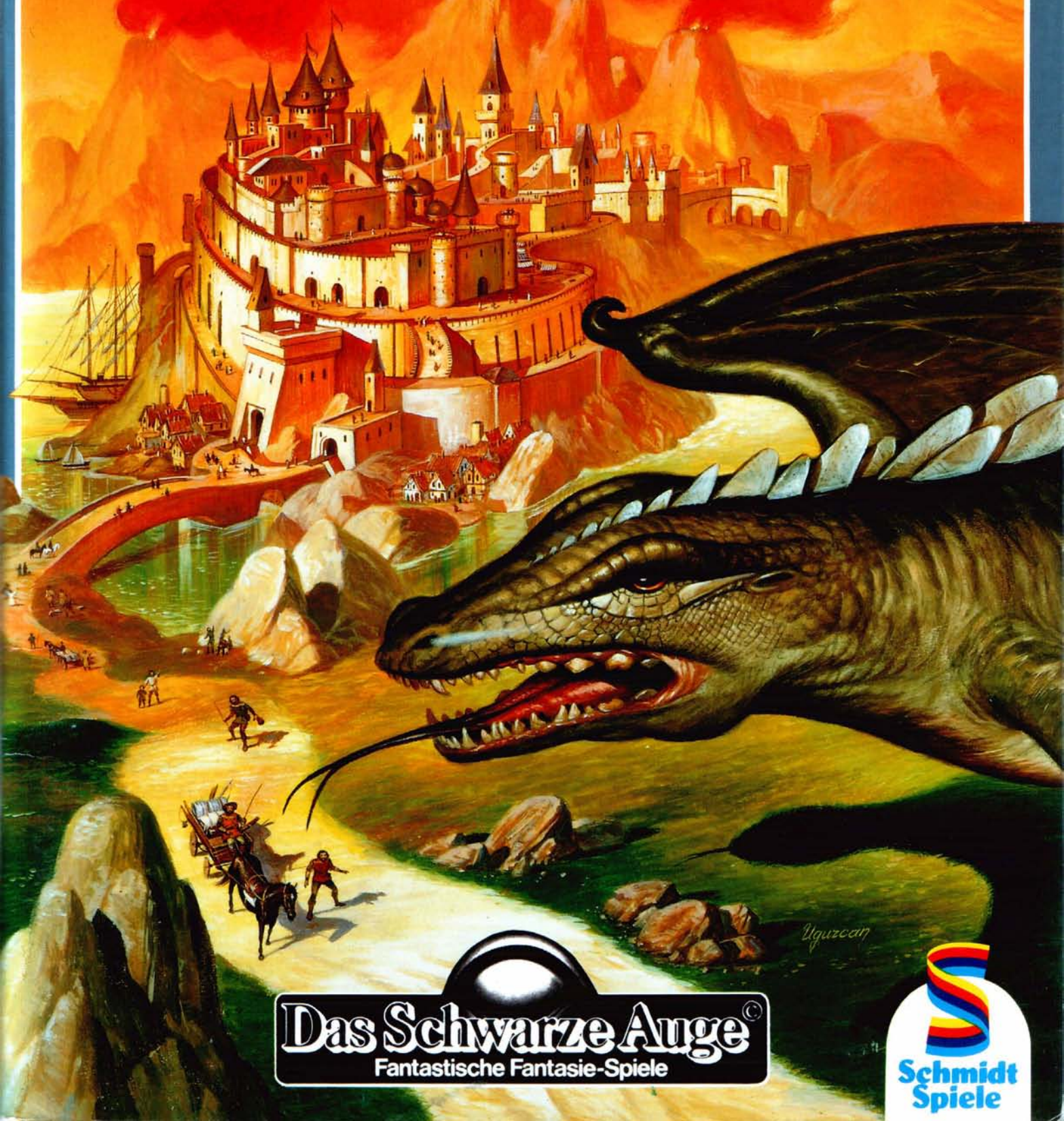


Enzyklopaedia Aventurica



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Enzyklopaedia Aventurica
Aventurien im Spiegel der Wissenschaft



Mitarbeiter und Autoren der Einzelbeiträge:

Thorsten Grube:	Recht und Gesetz
Ralf Hlawatsch:	Al'Anfa, Land der Mohas, diverse Städte
Arnulf Kölling:	Al'Anfa, Land der Mohas, diverse Städte
Ina Kramer:	diverse Städte
Michelle Melchers:	Güldenland
Claudia Mohr:	diverse Städte
Jörg Raddatz:	Wer ist Wer, Bornland, Aranien, Mittelreich, Khom, diverse Städte
Oliver Richtberg:	Alchimie, Sternenhimmel
Pamela Rumpel:	Nivesenland, Wer ist Wer, Beilunk
Thomas Schichtel:	Recht und Gesetz
Sabine Schirmer:	Recht und Gesetz
Bob Schubert:	Wer ist Wer, Brabak, diverse Städte
Hadmar Wieser:	Sternenhimmel, Recht und Gesetz, Handel, Aberglaube, Sprichwörter, Bibliothek
Kai Wagner:	Güldenland

Alle Arten freundlicher Hilfestellung:

Meike Eichberg, Christine Feyerabend, Arne Gniech,
Reinhold H. Mai, Beate Ratzen, Steffen Schaub, Peter Schröder,
Matthias Tölle, Norbert Venzke u. v. a.

Enzyklopaedia Aventurica

Aventurien im Spiegel der
Wissenschaft

von

Michael Johann, Ulrich Kiesow, Thomas Römer



Zeichnungen: Ina Kramer
Kartenzeichnungen: Thomas Römer, Ina Kramer, Ulrich Kiesow

© 1990 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Herstellung: Dieter Lidl
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Bildung, Kultur und Wissenschaft im Aventurien des zweiten nachbosparanischen Jahrtausends	7
Alle Zungen und Mundarten Aventuriens	13
Weg und Steg – Reisen in Aventurien zu Lande und zu Wasser	15
Havena-Beilunk in 15 Tagen	17
»O Freunde, nicht diese Töne!« – Die Musik Aventuriens	19
Wundermittel und Höllentinkturen – Aus den Werkstätten aventurischer Alchimisten	24
Über Gifte und Venenische Tincturen – Wie sie allerorten von ehrbaren Jagdleuten wie auch von skrupellosen Elementen verwandt werden	36
Recht und Gesetz in Aventurien	40
Aventurische Handelsgüter	48
Der Sternenhimmel über Aventurien	55
Redensarten und Aberglaube	63
Das Immanspiel	69
Kriegshaufen und Garderegimenter – Vom Militärwesen und -unwesen in Aventurien	72
Kaiser, König, Edelmann – Feudalsystem und Adelsstruktur im Neuen Reich . .	76
Wie sag ich's meinem Lehnsherrn? – Eine kurze Einführung in die erlauchte Welt der Adelstitel und Prädikate	83
Roter Greif auf goldenem Feld – Grundzüge der aventurischen Heraldik	85
Maße, Geld, Gewichte	90
Von Ritterkampf und Lanzengang, von Gaukelspiel und Bardensang – Turniere, Feste und Messen in Aventurien	93
Wer ist wer in Aventurien	98
Anhang – Die aventurische Bibliothek	117
Karten zwischen den Seiten	60/61

Bildung, Kultur und Wissenschaft

im Aventurien des zweiten nachbosparanischen Jahrtausends

Notwendige Vorbemerkung

Die folgenden Texte sind Zusammenfassungen aus der Festschrift »Tausend Jahre Neues Reich« des Puniner Hesinde-Tempels, obwohl wir viele der lobhudlerischen Artikel redaktionell bearbeiten und kommentieren mußten. Sie spiegeln den derzeitigen kulturellen und technischen Entwicklungsstandard wider, wobei wir auf viele der Gebiete in den anschließenden Kapiteln genauer eingehen werden. Hier finden Sie in erster Linie technische Neuheiten – auf die gesellschaftlichen Entwicklungen, die daraus resultieren, können wir hier nicht eingehen (außerdem ist ein Begriff wie »Technikfolgenabschätzung« in Aventurien vollkommen unbekannt).

Für diejenigen, die die aventurische Gesellschaft mit einer irdischen Epoche in Vergleich setzen wollen, sei gesagt, daß dieses Unterfangen ziemlich vergeblich sein wird, da eine der treibenden Kräfte auf Dere – die Zauberei – nie die irdischen Geschehnisse geprägt hat. Technisch gesehen befinden sich große Teile Aventuriens (besonders das Liebliche Feld, das Bornland und das Kaiserreich) am Anfang der Renaissance, während gesellschaftlich noch viele mittelalterliche Strukturen vorherrschen.

Doch genug der Vergleiche, wenden wir uns nun den Facetten des aventurischen Lebens zu und treten wir ein in die Welt des Schwarzen Auges im Jahre 1006 nach dem Fall des großen Bosparan (was dem Kaiserjahr 13 Hal oder dem Jahre 2498 nach der Gründung des Alten Reiches entspricht):

»Viele Neuerungen haben uns die 1000 Jahre seit dem Untergang des stolzen Bosparan gebracht, sowohl in technischer als auch in kultureller Hinsicht. Wir leben freier und unbeschwerter als unsere Vorfahren, besitzen Kenntnisse von der Welt, die uns lange verschlossen waren, und wir lenken Staaten von nie gesehener Macht. Sollte die Entwicklung weiterhin fortschreiten, so mag es wohl sein, daß unsere Schiffe bald die Grenzen der Welt erkunden und den Ruhm Aventuriens in die barbarischen Weiten hinaustragen. Dieses Buch faßt all jene Entwicklungen zusammen, die uns die Gnade der Götter und die Klugheit unserer Regenten in den letzten 1000 Jahren beschert haben. Möge es dem geneigten Leser ein Quell des Wissens sein, auf daß er fürderhin die Macht der Götter noch mehr zu würdigen weiß.«

Aus dem Vorwort der Festschrift »1000 Jahre Neues Reich« des Hesinde-Tempels zu Punin

Philosophie & Religion

Von allen bekannten Religionen hat der Kult der Zwölfgötter natürlich die größte Verbreitung erlangt, ihm folgen der Glaube an den Eingott Rastullah und die verschiedenen, nur bei speziellen Völkerschaften verbreiteten Bekenntnisse.

Unter den Zwölfgötterkulten ist der Praiosglaube am stärksten, vor allem durch die gegenseitige Sanktionierung von Kirche und Staat. In neuerer Zeit gewinnt vor allem der Glaube an Hesinde weiter an Boden, und auch die Traviassen und Peraineschen Ideale werden hochgehalten. Eindeutig nachgelassen hat jedoch die Verehrung Rondras.

Dies mag auf die friedlichen Zeiten und wenigen Schlachten der Neuzeit zurückzuführen sein, sicherlich jedoch nicht auf die Philosophenschule von Warunk, die »Neorohalisten«. Ihr Drang zu Einkehr und reiner Philosophie hat uns zwar einige der interessantesten Traktate über das Wesen der Welt beschert, jedoch die Staatskunst und das Wohl der Bevölkerung nicht vorangetrieben. Während man diese Richtung mit Amusement betrachten kann, stellen die »Ehrbaren Jünger der Tsa« schon eine größere Gefahr dar, predigen sie doch Umsturz und Revolte (wenn auch momentan noch mit friedlichen Mitteln).

Im Gegensatz dazu lehren die Philosophen der Wehrheimer Schule die Unterordnung eines jeden unter den Willen des Staates und preisen dessen Wohl noch vor den Belangen der Götter; sie haben einige wertvolle Memoranden zur Staatsführung verfaßt, die alle davon ausgehen, daß ein hoher Zweck die Mittel heiligt. Von den vielen Philosophen, die sich um die Gestalt der Welt, den freien Willen oder den Sinn des Lebens streiten, sei hier einmal abgesehen – es sind einfach zu viele, um alle Richtungen anzuführen. Viele von ihnen verbringen den Großteil ihrer Zeit hinter Kerkermauern, weil ihre Traktate als staatsgefährdend und demokratisch angesehen werden. Zentren der freien Philosophie sind zur Zeit Fasar, Brabak und Thorwal, entweder weil man sich nicht um die Wirrköpfe schert oder weil die freie Willensäußerung zur Tradition gehört. Der schreckliche Kult des Namenlosen scheint in jüngster Zeit Rückschläge erlitten zu haben, so daß wir glauben, daß er sein monströses Haupt so bald nicht wieder erheben wird.

Magie & Hexerei

Die Zauberei hat in den letzten Jahrhunderten seit dem Krieg der Magier wenig Fortschritte gemacht, ja man könnte sogar behaupten, die arkanen Künste befinden sich auf dem absteigenden Ast. Neue Formeln wurden nur wenige entwickelt, und wenn, dann meistens von Magiern, die elfische, druidische oder satuarische Sprüche zu imitieren versuchten. Allgemein kann gesagt werden, daß der Spruchumfang seit 200 Jahren derselbe geblieben ist, wenn auch der Bekanntheitsgrad der Formeln gestiegen ist. Noch immer rätseln die Zauberer über den Verbleib der »Sechshundsechzig Formeln«, deren Kenntnis in den Magierkriegen verloren ging. Auch die Dämonologie hat – bei allen Göttern – keine Fortschritte gemacht, so daß uns nur wenige Bewohner der Finstersphäre bekannt sind. Die Artefaktherstellung dagegen floriert, wenn sich auch viele der Talismane als nutzlos und teuer erweisen. Es darf jedoch nicht vergessen werden, daß die Gilden der Magier noch immer einen großen Einfluß auf die Geschehnisse der Nationen ausüben und daß an den Schulen weiterhin heftigst geforscht wird.

Mathematik & Geometrie

Von den der Philosophie am nächsten stehenden Disziplinen Mathematik und Geometrie läßt sich nur wenig Neues berichten. Seit der Entdeckung der Null vor 137 Jahren, der Wiederentdeckung des »Bosparanischen Wurzelziehens« und der Veröffentlichung der »Kusliker Winkelmaßtafeln« ist nichts Weltbewegendes geschehen. Auch die Lehrsätze über Quadrate und Dreiecke haben außer in der Vermessungskunde keinen Einfluß auf das tägliche Leben erlangt. Am wichtigsten erscheinen uns die Bruchrechnung und die »Festumer Zinseszinstafeln« – Wissen, das bereits den Bereich der höheren Mathematik berührt.

Interessant ist möglicherweise die Entwicklung von Addiermaschinen und Zinsspindeln, die das Rechnen vereinfachen sollen. Ob diese hochkomplizierten Geräte – von Zwergen und Festumer Mathematikern entwickelt – allerdings jemals den Abakus ersetzen können, muß bezweifelt werden. Auch die Konstruktion des Fünfecks mit Zirkel und Lineal und die Quadratur des Kreises harren noch ihrer Entdeckung.

Astronomie & Astrologie

Wegen der Durchdringung der Sphären war und ist die Astrologie (und mit ihr die Astronomie) eine schwer zu meisternde Wissenschaft. Allein die Unterscheidung, welche Sterne zu vernünftigen Zwecken (Horoskopstellung oder Navigation) genutzt werden können, ist eine Kunst für sich. Die Erstellung allgemeingültiger Sternkarten ist ungleich schwieriger. Daß es den Astrologen unserer Tage gelungen ist, ein einigermaßen hieb-

und stichfestes Deutungssystem festzulegen, ist wohl nur der Gnade der Götter zu verdanken – und nichtsdestotrotz eine enorme Leistung. Auch die Erkenntnis der Wandelsterne und ihres vieljährigen Laufs und des Einflusses des Madamals auf die Geschehnisse der Sterblichen sind hier zu nennen.

Besondere Verdienste haben sich hier die tulamidischen Sterndeuter aus Anchopal erworben, denen auch die Entwicklung des Astrolabiums, einer komplizierten Maschine, die den Lauf der Sternbilder beschreibt, und des Orbitoriums – das Gleiches für die Wandelsterne leistet – zugeschrieben wird. Auch die Verbesserung des Teleskops (das größte mit einem Linsendurchmesser von mehr als zwei Spann steht in den Goldfelsen) wird uns in Zukunft sicherlich große Dienste leisten.

Geographie & Kartographie

Die Erkundung und Beschreibung Aventuriens war zu Beginn der Besiedlung lebensnotwendig und entspringt heute noch immer dem Expansionsdrang seiner Bewohner. Das meiste geographische Wissen ist im Kusliker Hesinde-Tempel und der berühmten Thorwaler Kartothek versammelt – von den unzugänglichsten Gebirgstälern, Sümpfen und dichten Forsten und dem Herzen der Khomwüste abgesehen, gibt es kaum noch weiße Flecken auf der Karte des Kontinents. Die Kenntnis vom Güldenland oder den Aventurien umgebenden Ozeanen und den dahinter liegenden Küsten ist jedoch im Nebel von Legenden verlorengegangen.

Die Kartographie hat seit der Einführung der Rohalischen Maße und der Entwicklung bestimmter geometrischer Lehrsätze zwar einige Fortschritte gemacht, hinkt jedoch immer noch hinter der schriftlichen Schilderung fremder Länder hinterher. Einzig die Thorwaler Küstenkarten sind von akzeptabler Verlässlichkeit, was Entfernungen oder Richtungen angeht – andere Karten weisen bestenfalls Straßenverbindungen mit Meilenangaben, Weghindernisse oder größere Städte aus, zur Flächenbestimmung oder dem direkten AbleSEN von Entfernungen sind sie jedoch ungeeignet. Es fehlt noch immer eine geeignete Methode zur großflächigen Darstellung der Kontinente, und auch ein Globus ist noch unbekannt – was Wunder beim immer noch andauernden Streit über die Gestalt Deres.

Botanik & Zoologie

Die Tierkunde Aventuriens kann in phänomenologischer Hinsicht als abgeschlossen betrachtet werden. Nur noch selten erreicht uns die Nachricht von einer nie zuvor gesehenen Kreatur, und auch die Beschreibungen des tierischen Verhaltens scheinen in ausreichender Form vorzuliegen. Selbst die verschiedenen Methoden der Tierverwertung scheinen ausgeschöpft. Anders hingegen sieht es im Bereich der Pflanzenkunde aus. Heilkräuter und Nutzpflanzen, Bäume und Unkraut,

Obst und Pilze kennen wir zwar zur Genüge, aber Pe-raine und Tsa scheinen uns hier stets mit neuen Arten überraschen zu wollen.

Ein schwieriges Unterfangen ist die Einordnung der Tiere und Pflanzen in verschiedene Arten und Stämme, jedoch scheint hier dem Markgrafen Thronwig von Warunk – der über eine gutsortierte Bibliothek der aventurischen Fauna und Flora verfügt – ein Durchbruch gelungen zu sein. Der Kusliker Hesinde-Tempel hat ihn bereits um Mitarbeit bei der Neuausgabe der neunbändigen »Flora Aventuriens« gebeten.

Ob Dämonen und andere übernatürliche Wesenheiten in den Bereich der Zoologie fallen, ist zur Zeit ein modisches Disputationsthema unter Möchtegern-Gelehrten, wir müssen diese These jedoch strikt ins Reich der überspannten Phantasie verweisen.

Mechanik & Ingenieurskunst

Die Ingenieurskunst ist zu einer der treibenden Kräfte unserer Zeit geworden. Seien es die zwergische Repeaterarmbrust, der wasserbetriebene Aufzug von Al'Anfa, der maraskanische Buchdruck, dampfbewegte Türen im Puniner Boron-Tempel oder einfach nur die Hebelgesetze und der Flaschenzug, Mühlen und Trekräne, Bau- und Belagerungsmaschinen, Schiffskatapulte und Wasserleitungen – all dies ist aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken.

Vieles, was wir von der Mechanik wissen, verdanken wir dem Kleinen Volk, das immer noch die fähigsten Ingenieure und Baumeister hervorbringt (ohne damit die unbezweifelbaren Leistungen eines Leonardo von Havena schmälern zu wollen). Wir müssen davon ausgehen, daß die Zwerge weitere Geheimnisse besitzen, sie aber (noch) nicht mit uns teilen wollen.

Auf dem Gebiet der theoretischen Mechanik haben wir die Gesetze des Hebels, des Wurfes und auch der Drehbewegungen erkannt, ja wir glauben sogar, die Kräfte der Reibung richtig deuten zu können. Zu bestimmen, welcher Art die wirkenden Mächte sind, erfordert noch weitere Überlegungen, aber wir sind zuversichtlich, daß uns auch dies gelingen mag.

Alchimie & Materialkunde

Neben vielen stinkenden und rauchenden Fehlschlägen, üblen Giften, falschem Gold und mysteriösen Elixieren hat die Alchimie uns einen Stoff beschert, dessen Verwendung noch gar nicht abgesehen werden kann: Glas. Aus der Notwendigkeit korrosionsfester Laborgefäße entstanden, hat dieses Material schlagartig die Märkte erobert. Klares Glas ist immer noch eine Seltenheit und wird vor allem für optische Zwecke benutzt, aber gläserne Trinkgefäße, Butzenscheiben und sogar gläserner Schmuck finden sich überall dort, wo sich auch echtes Gold ansammelt.

Ebenfalls aus den Labors der Alchimisten stammt das

edle Porzellan, das besonders in der Nähe von Unau hergestellt wird. Ansonsten beschäftigt sich die Zunft mit der Erforschung der sieben bekannten Metalle Gold, Silber, Kupfer, Quecksilber, Zinn, Blei und Eisen und ihren Verbindungen, stellt Brände aus Steinöl und anderen Ingredienzien her, bastelt an spektakulären Feuerwerken oder verbessert die vielen Säuren und Laugen, die sie zur Lösung ihrer oftmals unappetitlichen Ausgangsstoffe benötigt.

In den Bereich der Alchimie gehören eigentlich auch die Künste der Gerber und Färber, der Seifensieder und der Hüttenwerker. Letztere haben viele Methoden zur Herstellung und Härtung hochwertiger Stähle entwickelt, die jedoch als strengstes Gildengeheimnis betrachtet werden.

Schiffbau & Seefahrt

Der Dienst eines Seemanns ist seit vielen hundert Jahren unverändert hart. Einzig für Kapitäne, Steuerleute, Reeder und Schiffsbauer haben sich einschneidende Veränderungen ergeben. Am bedeutendsten ist hier sicherlich die Verbesserung des Navigationswesens durch die Thorwaler Küstenkarten und den »Folianten«, der die Navigation nach den Sternen ermöglicht. Das Geheimnis der güldenländischen Südweiser konnte ebenfalls entschlüsselt werden, und so führen fast alle Schiffe mittlerweile Kompanten an Bord, die zusammen mit Logleine, Hylailer Dreikreuz und den Karten eine recht sichere Navigation gewährleisten.

Trotz allem findet Schifffahrt immer noch in erster Linie entlang der Küsten statt, die Überquerung eines Ozeans stellt eines der großen Wagnisse unserer Zeit dar.

Verbessert wurde in den letzten Jahrzehnten vor allem die Form der Schiffe, ihre Takelage und ihre Steuereinrichtungen. Als Höhepunkt können hier die Kusliker Karracke (ein rahgetakelter Dreimaster) und die Hylailer Karavelle (ein wendiger und leicht zu bedienender Zweimaster mit Dreieckssegeln) genannt werden. Beide Schiffe erreichen zwar noch immer nicht die Wendigkeit der Thorwaler Drachenschiffe (von denen es heißt, sie könnten gegen den Wind fahren), sie fassen jedoch wesentlich mehr Fracht und Personen. Auch große Galeeren werden immer noch gebaut und betrieben, von großemwahnsinnigen Taten wie dem Bau der 600er Galeere »Stolz von Al'Anfa« sieht man jedoch heute ab, haben sich solche Riesen doch als zu unbeweglich erwiesen.

Kriegswesen

In einem Zeitalter, in dem der blanke Stahl mehr zählt als das gesprochene Wort, ist es nicht verwunderlich, daß viele technische Entwicklungen zuerst dem Militär zugute kommen. Insbesondere die Wissenschaft von den Werkstoffen und das Hüttenwesen haben ihren Beitrag hierzu geleistet. Als wichtige militärische Errun-

enschaften seien hier die verschiedenen Arten von Armbrüsten, Ballisten und Katapulten genannt, die es sowohl in der Größe eines Handtellers als auch in Formen gibt, die viele Steine Gewicht schleudern können. Neuere Modelle besitzen sogar komplizierte Lademechanismen, die es ermöglichen, mehrere Bolzen in schneller Folge zu verschießen. Neue Stähle ermöglichen die Herstellung sowohl dauerhafterer Schwerter als auch verschiedener Bögen aus Stahl; Brandwaffen wie Mengbiller oder Hylailer Feuer, fahrende Festungen und gigantische Kriegsschiffe tun ihr übriges, um Rondras Ehre noch röter von Blut zu färben.

In der Verteidigung hat man diesen schrecklichen Waffen fast nur die schiere Materialmenge entgegensetzen. Während die Festungen immer titanischer in den Himmel wachsen, bleibt dem einfachen Soldaten oft nichts als ein einfacher Holzschild zur Verteidigung. Die klobigen Ritterrüstungen werden fast nur noch bei Zweikämpfen auf der Turnierbahn benutzt, hindern sie den Träger doch mehr, als sie ihn schützen. Auch mehrlagige Rüstungen haben hier nicht weitergeholfen. Die Festungen hingegen sind kaum zu nehmen, es sei denn durch geschickte Schanzarbeit, durch Aushungern oder durch Verrat.

Aus diesen Gründen ist die vorherrschende Taktik der Heerführer auch die bewegliche Kampfführung von einer gutbefestigten Stellung aus, weswegen der Kavallerie immer größeres Gewicht gegeben wird. Riesige Heerhaufen, meist aus kaum geschützter und nur mit Sensen oder Hacken bewaffneter Landwehr bestehend, sind jedoch noch immer das Rückgrat des aventurischen Militärs – und sie haben auch wie eh und je den höchsten Blutzoll zu zahlen. Neu ist die Methode der »Kleinen Gruppen«, eine von Rondra-Anhängern heftig bekämpfte, aber hocheffektive Kampfform, die Elemente des Volksaufstandes, des Überraschungsangriffs und des Hinterhaltes in sich vereinigt und auch vor meuchlings vorgetragenen Attacken nicht zurückschreckt – wie das kaiserliche Heer auf Maraskan leidvoll erfahren mußte.

Druckkunst & Schriftlehre

Besondere Erwähnung verdienen die Kunst des Buchdrucks mit beweglichen Lettern aus Holz oder Blei und die daraus resultierende schlagartige Verbreitung von Zeitschriften und Journalen. Diese Methode wurde im Jahre 33 v. H. auf Maraskan erfunden und ist immer noch sehr selten und teuer. Die meisten Druckereien befinden sich im Besitz der Herrscherhäuser, weswegen auch kein wirklich freies Pressewesen existiert. In erster Linie werden Erlasse und Rundschreiben gedruckt, denn das Binden und Heften von Büchern erfordert immer noch denselben Zeitaufwand wie vor 50 oder 100 Jahren.

Verändert haben sich hingegen die Materialien. Während das schier unverwüstliche Pergament noch immer

für die meisten Dokumente verwendet wird, so finden wir beim Druck von Büchern und Flugschriften fast nur noch Lumpen-, Bütten- oder Eichenrindepapier, das von vielen Papiermühlen im ganzen Lande hergestellt wird.

Viele Dokumente werden jedoch noch immer handschriftlich abgefaßt, und die Zunft der Schreiber ist eine der meistgeachteten des Landes – immerhin zählen bereits Lesen und Schreiben zu den Zeichen höchster Bildung (vom Rechnen ganz zu schweigen).

Die Schriftgelehrten sind die Garanten und Wahrer des kulturellen Wissens. Besonders hervorzuheben sind hier der Hesinde-Tempel zu Kuslik mit seiner umfangreichen Bibliothek (der größten Aventuriens) und die Schreiberschule zu Zorgan, deren Urteil maßgebend ist, was die neuaventurische Rechtschreibung, Stil und Grammatik angeht.

Musik und Bildende Kunst

Auch Musik, Malerei und Bildhauerei haben in jüngerer Zeit viele Wandlungen erfahren. Die Musik wird heute mehr denn je um ihrer selbst willen betrieben, was vor allem auf die Schule des Calomiriel zurückzuführen ist.

Der weitaus größte Anteil des Liedgutes dient zwar immer noch dem Tanze, dem Marsch oder der Unterhaltung von Geschichten, aber das Musizieren aus reiner Freude am Klang gewinnt immer breiteren Raum. Trotz vieler Versuche ist es noch nicht gelungen, eine Tonschrift für die mannigfaltigen Instrumente festzulegen. Neue Instrumente wurden – mit Ausnahme des Spinetts und der Orgel – wenig entwickelt, jedoch ist eine Vielzahl neuer Musikformen zu beobachten. Die Aufführung eines Monumentalwerkes wie »Bosparan« (mit drei erzählenden Barden, einem 40köpfigen Chor, zwei Musikbannern, fünf Solopauken, 20 Tänzern und einem echten Zauberer) wird jedoch lange ohne Vergleich bleiben.

Die Malerei und das Skulpturenhandwerk sind jedoch ihren Wurzeln treu geblieben. Gegenständliche Malerei, besonders Helden- und Götterdarstellungen, Stadt- und Landschaftsbilder sowie Schlachtgemälde herrschen vor. Öl auf Leinwand oder Holztafeln, Tusche auf Pergament oder Reispapier und Efferdglanz auf Bütten sind die wichtigsten Materialien. Aus der Geometrie wurde die Perspektive übernommen, die den neueren Bildern eine unbeschreibliche Tiefe verleiht, so als würde man vor dem dargestellten Objekt selbst stehen. Auch Stilleben von augentäuschendem Naturalismus sind beliebt. Man denke nur an den »Gratenfelser Apfel«, von dem jeder Betrachter unwillkürlich die – ebenfalls gemalten – Fliegen herunterscheuchen will. Mag sein, daß einige überragende Künstler die Magie für ihre Zwecke zu nutzen wissen. Von dem legendären Elfenmeister Golodion Seemond wird jedenfalls solches behauptet.



Architektur

Über die verschiedenen Baustile der letzten 1000 Jahre ließe sich ein gesondertes Buch füllen. Monumente aus jenen Zeiten findet man allerorten. Einzig der eslamidische Stil mit seinen Kuppeln und Minaretten, die verschlungenen, an elfische Kunst gemahnenden Ornamente der Rohalszeit und der Monumentalbaustil unter Kaiser Perval seien hier genannt. Viele dieser Bauwerke werden heute bewundert und erhalten, und auch Möbel und Gebrauchsgegenstände aus jener Zeit erreichen oft hohe Preise (so kostet ein Eslam-II.-Stuhl aus Blutulme bis zu 40 Dukaten).

Von einem einheitlichen mittelreichischen Stil im Hausbau kann momentan ebensowenig gesprochen werden wie von einer einheitlichen Kultur. Im Norden herrschen Fachwerkbauten mit spitzen Giebeln vor, in Punin oder Rashdul dagegen findet man in erster Linie Ziegelbauten mit flachen Dächern. Fasarer Lehmtürme oder Thorwaler Langhäuser bilden weitere Gruppen, und die Mietskasernen vieler Städte sind ein weiteres (unerfreuliches) Kapitel wert. Meisterleistungen der Architektur und Baustatik sind dagegen die Prinzessin-Emer-Brücke in Havena, die komplett auf dem Reißbrett entstandene Stadt Harben, die freitragende Kuppel des Beilunker Praios-Tempels und die almadische Grenzfestung »Neu-Süderwacht«.

Andere Bereiche des Konstruktionswesens betreffen den Straßen- und Kanalbau (wo wir mit der Beendigung der Reichsstraße 2, dem König-Therengar-Kanal und dem ehrgeizigen Projekt des Kaiser-Hal-Kanals weitere Glanzleistungen beobachten können) und das Heizungswesen (das mittlerweile verschiedene Formen des Hypokaustums wie auch Dampfdruck-Heizungen – so in den Palästen von Havena und Gareth – hervorgebracht hat).

Heilkunde

Neben dem segensreichen Wirken der Peraine-Priesterschaft und anderer Gruppen, das uns viele Kuren gegen Wunden und Krankheiten gebracht hat, ist hier vor allem die neuerkannte Kraft der Hygiene zu nennen. Von den Thorwalern kommend, haben die Badehäuser mittlerweile in Albernia und im Lieblichen Feld Einzug gehalten (wenn auch die Bader noch mit etwas Skepsis betrachtet werden). Auch die Verwahrung aussätziger und pestilenzbehafteter Patienten in besonderen Siechenhäusern hat dem Gespenst des Schwarzen Todes etwas von seinem Schrecken genommen.

Als Medikusse dienen dem einfachen Volk jedoch immer noch reisende Knochen- und Zahnbrecher, Kräuterkundige und Hexen oder schlimmstenfalls gar Quacksalber, die oftmals nur das Gold und nicht das Wohl der Leidenden im Auge haben.

Immer noch ein blutiges Handwerk ist die Chirurgie, deren einzige Hilfen sich oft in Aderlässen oder Amputationen erschöpfen (wenn auch solche Radikalkuren vielen Patienten, besonders verwundeten Soldaten, das nackte Leben gerettet haben). Eine neue Kunst dagegen ist die Seelenheilkunde und die Erforschung des menschlichen Geistes, welche vor allem von den Noioniten vorangetrieben wird.

Volksbildung

Sie mögen sich jetzt fragen, wem diese Kenntnisse zugute kommen – ja unter wem sie überhaupt verbreitet sind. Die Antwort ist erschreckend einfach: Höchstens 10% aller Aventurier haben die Möglichkeit, an solche Wissensschätze zu gelangen, in erster Linie Adepten einer Magierschule oder Novizen einer Religion, aber auch Händler oder Kriegerseminaristen sind meist zumindest der Schrift mächtig. Selbst unter den Adligen gilt ein starker Schwertarm oftmals mehr als die Beherrschung der Schrift, weswegen viele Grafen und sogar Provinzherrn sich oft einen großen Beraterstab halten – wenn sie es sich leisten können. Denn Wissen ist nicht nur Macht, nein, es kostet auch teuer Geld.

Ein Grund mehr, warum breite Volksschichten nicht in den Genuß von Bildung kommen sollten – es verschlingt Unsummen an Dukaten und könnte sie auf dumme Gedanken bringen. Nicht von ungefähr wurden die Volksbildungsprogramme der Hesinde-Tempel

zu Anfang als staatsgefährdend verboten (heutzutage werden sie immer noch belächelt). Wenn auch in den verschiedenen Gilden und Zünften Teile des Wissens von Generation zu Generation weitergegeben werden, so sind doch weite Teile des Volkes noch immer von mangelhafter Bildung und weder des Lesens noch des Schreibens mächtig.

Viele dieser Künste und Wissenschaften sind sicherlich reizvoll zu erkunden und auch vom Meister in einer stimmungsvollen Kampagne nutzbar, dem Spieler-Helden sind die meisten dieser Wissensgebiete jedoch

verschlossen (es sei denn, Sie wollen ihre Charaktere mit einem vollständigen Berufshintergrund ausstatten).

Einige der oben genannten Fertigkeiten und Wissenszweige sind jedoch auch als Talente zugänglich. Besonders erwähnt seien hier *Astrologie* und *Geographie*.

Sicherlich sind auch Talente wie Staatskunst und Grobschmiedehandwerk, Diplomatie und Strategie, Rechtskunde oder Schiffbau interessant, wir glauben jedoch, daß solche Fertigkeiten von den Abenteurern selten benötigt werden, sie mögen vor allem zur Charakterisierung von Meisterpersonen dienen.

Alle Zungen und Mundarten Aventuriens

Capitel XI – Zusammenfassender und erklärender Bericht von den Sprachen der Völker Aventuriens.

Zuvorderst wollen wir uns mit den Sprachen beschäftigen, welche momentan von größeren Völkerschaften gesprochen werden und welche uns hiervon überliefert sind:

Handel und Wandel, Diplomatie und Berichterstattung werden in Aventurien in **Garethi** oder Neu-Aventurisch abgewickelt, der Sprache des Neuen wiewohl auch des Alten Reiches, des Bornlandes, des Sveltischen Bundes, Maraskans, der Stadtstaaten des Südens, der Zyklopeninseln, Andergasts, Nostrias und der Städte Khunchom und Thalusa. Als Dialekte kennen wir Brabaci, Maraskani und Bornisch, die sich jedoch nur in der Aussprache und wenigen Wörtern vom Garethi unterscheiden und allesamt die überlieferten 31 Zeichen von Kuslik zur Niederschrift alles Gesagten verwenden. Wohlklingend und melodisch, wenn auch fremd für unsere Ohren, ist das **Isdira**, die Sprache aller Elfen, die seit Jahrhunderten in der jetzigen Form besteht und sich auch bei den Elfen des Waldes und des Ewigen Eises nicht verändert hat. Von den Elfen wissen wir, daß sie ein ungemein feines Gefühl für Lautunterschiede haben und demzufolge eine Unzahl von Betonungen kennen, die den Sinn eines Wortes leicht abwandeln. Hinzu kommt, daß anscheinend keine wohlstrukturierte Grammatik des Isdira existiert und ein und dasselbe Wort oftmals ein Ding, eine Tätigkeit und eine Eigenschaft gleichzeitig beschreibt. Die Sprache und die bekannten 27 verschlungenen Schriftzeichen werden in den Salamandersteinen, nördlich des Oblomon und in allen Städten, in denen viele Elfen leben, genannt seien hier Lowangen, Gerasim, Riva und Norburg, gesprochen.

Rogolan heißt die Sprache der Angroschim oder Zwerge, wie sie in allen Tunneln, Minen, Bingen und Stollen verwendet wird, wo selbige leben, ja auch in einigen Städten des Neuen Reiches findet man hier und dort die 24 Rogolan-Runen. Die Angroschim besitzen einen gigantischen Wortschatz (so kennen sie alleine 18 unterschiedliche Wörter für Gold, je nach Qualität, Verarbeitungszustand und Besitzer), der ihnen eine dem Menschen kaum verständliche Begrifflichkeit erschließt. Auch das Rogolan kennt verschiedene Dialekte, wiewohl sich diese nur wenig voneinander unterscheiden.

19 Schriftzeichen besitzt das **Tulamidische**, die Spra-

che aller Wüstenstämme zwischen den Eternen und dem Perlenmeer. Diese alte Sprache kennt ebenfalls viele unterschiedliche Dialekte. Ihre Schrift ist jedoch seit dem Siegeszug der Novadis vor etwa 200 Jahren eine einheitliche. Diese 19 Geheiligten Glyphen Rastulahs, überliefert durch »Unseren Ersten Mawdli ar Yehani«, zieren auch die Dokumente der Städte Fasar, Rashdul, Mherwed und Unau. Wegen jener Zeichen wird das Tulamidische von Unkundigen auch des öfteren als »Novadisch« bezeichnet.

Das **Thorwalsch** erinnert in vielen Belangen stark an das Alt-Aventurische, und die Bewohner der Gegenden zwischen Olport und Kendrar behaupten von sich auch, von den ältesten güldenländischen Einwanderern abstammen. Zwar ist die Sprache durch die Vermischung mit anderen Völkern etwas abgeschliffen und benutzt auch die Kusliker Zeichen, doch sind die Eigenheiten klar zu erkennen.

Alaanii oder Norbardisch wird von den wandernden Händlern des Nordens gesprochen. Zum Abfassen von Verträgen bedient sich diese Zunge der Kusliker Zeichen. Alaanii wird auch von einigen Nivesen gesprochen.

Das **Nivesisch** ist die Muttersprache der umherziehenden Fischer, Jäger und Karen-Hirten des Volks der Nivesen, welche man selten südlich der Salamandersteine sieht. Uns ist keine schriftliche Form bekannt, wohl aber kennen sie bemalte Lederstücke und beschnitztes Bein, das sie zum Austausch von Neuigkeiten verwenden. Auch die meisten Norbarden beherrschen das Nivesische.

Mohisch ist die Sprache des größten Volkes der »Waldmenschen«, und ihnen ist ebenfalls die Schrift unbekannt. Wohl alle Waldmenschen benutzen Abarten oder ähnlich klingende Sprachen wie das Mohische, die Zunge der Wald- und Vulkaninseln ist jedoch stark hiervon verschieden.

Zelemja wird nur noch in der Umgebung von Selem gesprochen. Diese unabhängige Weiterentwicklung des Alt-Aventurischen verwendet eine hochkomplizierte Schrift aus Silbenglyphen.

Orkisch ist die gemeine Sammelbezeichnung für das Oloarkh der marodierenden Orks, für das Ologhaijan der Bewohner des Orklandes und für die verwandte Sprache des Ogrischen (welches die Oger wohl von den Orks erlernt haben). Das Orkische kennt keine Schrift, gelegentlich finden sich jedoch orkische Wörter in Kusliker Zeichen auf eine Kerkerwand geschmiert.

Das **Goblinische** wird nur noch von wenigen ansässigen Stämmen der Goblins gesprochen, nicht jedoch geschrieben. Gehen welche dieses Volkes auf Wanderschaft, so benutzen sie meist ein obskures Gemisch aus Garethi, Orkisch und ihrer Muttersprache, welche sie schnell ganz verlieren.

Auch das **Trollische** wird wohl bald in Vergessenheit geraten, treffen sich doch kaum einmal mehr als zwei Trolle, um ein Gespräch zu führen. Da es der Sprache überdies an einer Schrift ermangelt, werden sich die letzten Trolle wohl bald nur noch mühsam auf Garethi verständigen können.

Kaum ein Mensch kennt – geschweige denn beherrscht – das **Echsische**, die gemeinsame Verkehrssprache aller Echsenmenschen, Ziliten und anderer geschuppter Wesen, sei es in den Sümpfen südlich der Khom, sei es in der Gegend von Brabak. Die Sprache verwendet leicht abgewandelte Sinn- und Silbenbilder der Zelemja-Schrift.

Besondere Erwähnung soll hier noch das **Güldenländische** finden, die Sprache der Völker jenseits des Meeres der Sieben Winde, wie sie uns von wagemutigen Kapitänen und wenigen güldenländischen Emissären hinterbracht wurde.

Einige Sprachen sind uns nur noch in schriftlicher Form überliefert, weswegen wir sie auch tote oder Schriftsprachen heißen. Zu ihnen zählen das **Bosparano** oder **Alt-Aventurisch**, die gelehrte Sprache der Geweihten und der Zauberkundigen, die wohl vor mehr als 1000 Jahren gesprochen wurde; das **Alt-Elfische**, das selbst die Elfen unserer Tage kaum zu meistern wissen, ist diese Sprache doch schon seit Tausenden von Jahren ungesprochen; das **Angram** (Alt-Zwergische), die Schrift der Heiligen Hallen der Bergkönige, der Stelen und Schriftplatten mit einem Alter von mehr als 5000 Jahren; das **Alt-Güldenländische**, die Sprache der ersten Siedler Aventuriens, und das **Ur-Tulamidyä**, die ehemalige Sprache des großen Reitervolkes der Khomwüste, aus welchem sich deren heutige Verkehrssprache entwickelte.

Zu den fast gänzlich unbekannten Sprachen unseres Landes, welche nur von Eingeweihten verwendet werden, zählen die Zunge der **Kobolde**, die so schnell ist, daß sie fast an Vogelgezwitscher gemahnt, und das **Drachische**, die wohl älteste Sprache überhaupt, die aber wohl eher an eine Form der Wunderbaren Verständigung erinnert und die nur den Zauberkundigen zugänglich ist. Diese waren es auch, die eine Umschrift entwickelten, die jedoch wohl die Gedankengänge der Drachen nur unvollständig wiedergibt. Ebenfalls nur der Reputation eitler Zauberer dient das **Zhahjad**, eine Zunge, von der behauptet wird, nur in ihr könnten die

korrekten Formeln und Beschwörungen ausgerufen werden. Eine weitere Geheimsprache ist das **Atak**, die »Sprache der schnellen Hände«, die von den Anhängern des Phex gerne benutzt wird und die fast vollständig auf den korrekten Hand- und Körperbewegungen beruht. Hiervon sei noch unterschieden das **Füchsische**, das nur Dieben und Bettlern bekannt ist und aus geheimen Wörtern, Handzeichen und sogenannten »Zinken«, gemalten Symbolen, besteht. Auch die Boroni Al'Anfas verwenden gerne eine besondere Sprache für ihre Rituale, die sogenannte **Rabensprache**, die sich aus dem Tulamidischen entwickelte und von der – zumal im Süden – viele Wörter in die Gemeinsprache eingegangen sind.

Auszug aus dem völkerkundlichen Standardwerk des Kusliker Hesindetempels »Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifrims Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge«

III. gedruckte Auflage, Kuslik, 9 Reto

Spieltechnisch bedeuten diese Sprachen kaum eine Neuerung, wir geben hier nur einige Anmerkungen zur Schwierigkeit der einzelnen Zungen und ihrer Erlernbarkeit.

Die jeweils benötigten Talente zum Erwerb einer Sprache sind: Garethi 4, Isdira 5, Rogolan 3, Tulamidisch 4, Thorwalsch 4, Norbardisch 6, Nivesisch 3, Mohisch 2, Zelemja 6, Orkisch 1, Goblinisch 1, Trollisch 3, Echsisch 6, Drachisch 5, Koboldisch 4, Zhayad 4, Atak 3, Füchsisch 1, Bosparano 5 (2 wenn Garethi als Muttersprache), Alt-Güldenländisch 4, Alt-Elfisch 7 (3 wenn Muttersprache Isdira), Alt-Zwergisch 4 (1 wenn Muttersprache Rogolan), Ur-Tulamidyä 5 (3 wenn Tulamidisch als Muttersprache). Das Drachische kann nur erlernt werden, wenn der Betreffende einen der Zaubersprüche SENSIBAR oder IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN beherrscht; ähnlich verhält es sich mit dem Koboldischen, für dessen Aussprache man zusätzlich noch den Spruch AXCELERATUS benötigt – oder als Schelm seine Jugend unter Kobolden verbracht haben muß. Um Atak korrekt »auszusprechen«, benötigt man eine GE von mindestens 12.

Wer mag, kann für die Sprachen Bosparano, Ur-Tulamidyä, Alt-Güldenländisch, Alt-Elfisch und Angram das zusätzliche Talent »Alte Sprachen« einführen, das pro Stufe um 2 Punkte gesteigert werden kann. Die Startwerte für die einzelnen Heldentypen sind:

Gaukler -4; Händler 0; Krieger -1; Moha -6; Nivese -6; Norbarde -4; Novadi -1; Streuner -2; Thorwaler -1; Zwerg 2; Magier 4; Elfen 2; Druiden -4; Hexe -2; Schelm -6; Praiosgeweihter 3; Hesindengeweihter 4; Firungeweihter 0; alle anderen Geweihten 2.

Weg und Steg

Reisen in Aventurien zu Lande und zu Wasser

»Von den Reichs-Straßen: die Reichs- oder Kaiser-Straßen sind die beste Möglichkeit, von einem Orte zum anderen zu kommen, die der zu Land Reisige finden kann. Wohl fünf Schritt breit, mit hartem Basalte oder granitem Gestein gepflastert, leicht zu den Rändern hin geneigt, wo Gräben das Regenwasser ableiten, haben sie alle Jahrhunderte überstanden, seit sie von den Kaisern Bosparans errichtet wurden. Alle 15 Meilen findet der Reisige eine Herberge oder Station, wo die Boten und auch die Pferdleiher ihren Halt haben, oder einen Tempel der Travia. Über Fluß und Bach führen Brücken oder Fährten oder wohlgewählte Furten, die, wie auch die ganze Straße, von der Wacht des Kaisers in gutem Zustande gehalten werden. Weil sie so gut sind, kann man auf ihnen auch schneller vorankommen denn auf anderen Straßen und Wegen.«

Diese etwa 50 Jahre alte Beschreibung der Reichsstraßen ist noch heute gültig, bedauerlicherweise gibt es nur wenige dieser »Schnellstraßen«: Die Reichsstraße 1 (R1) führt von Greifenfurt über Eslamsroden, Wehrheim, Gallys und Altzoll nach Warunk; die R2 verläuft von Baliho über Menzheim, Wehrheim, Gareth, Wieha, Eslamsgrund und Ragath nach Punin; die R3 von Gareth über Hirschfurt, Angbar, Gratenfels, Honingen, Abilacht und Kyndoch nach Elenvina; die R4 von Vinsalt den Yaquir entlang nach Kuslik und die R5 von Bethana über Horasia, Arivor, Silas und Methumis nach Neetha. Von Kaiser Reto wurde in neuerer Zeit noch eine gleichwertige Straße von Wieha nach Ferdok errichtet, die allgemein den Namen R6 trägt.

Die anderen Straßen Aventuriens sind meist in einem schlechteren, wenn nicht gar bedauernswerten Zustand. Die besten von ihnen bestehen aus festgestampftem Lehm, teilweise mit Gestein und Knüppeln verstärkt und mit einigen Holzbrücken und vereinzelten Gasthäusern versehen, während die schlechteren – und das sind die meisten von ihnen – von tiefen Furchen durchzogene Karrenwege, in den Wald gehauene Pfade oder aus Gewohnheit benutzte Wildwechsel sind. Diese Wege verwandeln sich bei einem heftigen Regenguß in wahre Schlammströme und Morastlöcher, durch die kein Durchkommen zu finden ist, während in einem trockenen Sommer der Reisende über und über mit einer Staubschicht bedeckt sein Ziel erreicht.

Die wichtigsten dieser Wege führen an Flüssen entlang, folgen der Küstenlinie oder anderen natürlich vorgegebenen Linien. Hervorzuheben sind hier der Sichelstieg von Braunsfurt nach Ysilia, die teilweise auf einem

Knüppeldamm geführte Straße von Havena nach Abilacht, die Küstenstraße von Thorwal nach Nostria, die Bornstraße von Festum nach Norburg, die Thuransroute von Greifenfurt nach Andergast, der Yaquirstieg von Punin nach Vinsalt, die Transarania von Zorgan nach Anchopal und allgemein die Straßen des Mittelreichs und des Lieblichen Feldes.

Bekannte und vielgenutzte Karawanenrouten führen von Thorwal nach Lowangen, von Tjolmar nach Kvira-sim, von Punin über die Oase Terekh und Fasar nach Baburin, von der Oase Terekh über die Oasen Kirch und Keft nach Unau und von Drol nach Port Corrad. Auf diesen Strecken schließen sich die Reisenden und Händler zu Zügen von oft mehr als 200 Personen zusammen, um den Gefahren des Weges gemeinsam zu trotzen.

Das meistgenutzte Verkehrsmittel sind die eigenen zwei Beine, und viele Reisende, seien es der Bauer oder die Kräuterhändlerin auf dem Weg zum nächsten Markt, der reisende Handwerker, der Pilger oder der Söldner auf der Suche nach Anstellung, bewegen sich auf diese Weise fort. Sollen größere Lasten transportiert werden, so nimmt man meist den einachsigen Ochsen- oder Eselskarren oder das schwere Ochsesgespann mit zwei Achsen und zwei Zugtieren. Bessergestellte Persönlichkeiten reiten zu Pferde, wobei sie oft noch ein weiteres Lasttier mit sich führen, und wahrhaft edle Herrschaften reisen in vier- oder sechsspännigen Kutschen, die zum Teil sogar gefedert sind, oder in schnellen Streitwagen, die jedoch nur auf den Reichsstraßen oder in brettebenem Gelände ihre volle Geschwindigkeit entfalten können. Bekannt sind auch noch die Vielzahl von Karren- und Wagentypen der Händler und Schausteller, das Kamel, das Maultier und der Esel als Lasttier und des Winters eine Unzahl von Schlitten, die von Pferden, Karrenen, Hunden oder Dachsen gezogen werden.

»Von der Fluß- wie auch Seeschiffahrt: Ob all der Fährnisse des Reisens zu Lande nimmt es niemand Wunder, daß viel des Landes am besten mit dem Schiffe erreichbar ist. Dies zeigen uns nicht nur die großen Häfen am Perlenmeere und am Meer der Sieben Winde, nein auch die vielen kleinen Häfen der Treidelkähne und Flöße seien ob ihrer Bedeutung hier genannt.«

In der Tat werden die meisten Waren Aventuriens, besonders die von großer Zahl und hohem Gewicht, mit Schiffen umgeschlagen, aber auch viele Reisende nut-

zen diesen bequemen und recht sicheren Weg, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Auf vielen Flüssen Aventuriens herrscht deshalb ein reger Verkehr von Flößen, flachen, getreidelten Lastkähnen und schnellen Flußseglern. Die Treidelwege an den Flußufern sind oftmals besser ausgebaut als die Straßen, und so erreichen die gezogenen Schiffe auch stromauf eine passable Geschwindigkeit – etwa die eines gemächlichen Fußwändlers. Auf dem Yaquir und dem Großen Fluß findet man auch noch eine andere Methode der Fortbewegung gegen den Strom: Ein Beiboot läßt in einigem Abstand vor dem Schiff einen Anker fallen, welcher dann mit Hilfe einer Winde vom Schiff aus eingeholt wird. Dieses wirft nun einen zweiten Anker, und das Beiboot fährt wieder ein Stück voraus, und so weiter.

Als wichtige Strecken seien hier genannt: die Letta ab Eestiva, der Oblomon, der Kvill ab Kvirasim, der Svelt ab dem Zufluß des Lowanger Svelts, der Bodir ab Phexcaer, der Ingval ab Andergast, der Tommel ab Arran, der Große Fluß ab dem Zusammenfluß von Breite und Ange, der Yaquir ab Ragath, der Sikram ab Silas, der untere Harotrud, der untere Mysob, der Gadang und der Mhanadi, der Barun-Ulah ab Baburin, der Darpat ab den Ochsenwasserfällen und der Dergel ab Wehrheim, der untere Radrom, der Tobimora auf fast seiner gesamten Länge, der untere Born und die untere Walsach ab dem Zufluß der Brinna.

Auch auf dem Ochsenwasser, dem Thurensee, dem Yslisee, dem Loch Harodrol, dem Alavi-See und dem Angbarer See finden wir viel Schiffsverkehr, nicht jedoch auf dem gefährlichen Neunaugensee und dem fast ganzjährig eisbedeckten Blauen See. Gefährlichere Passagen für die Schifffahrt sind die Bodirschnellen etwa 50 Meilen stromauf von Thorwal, der Efferdgraben des Großen Flusses bei Elenvina und die Schlick- und Sandbänke im Mysob- und im Gadangdelta; auch vor Flußpiraterie, besonders auf dem Gadang und dem Unterlauf des Großen Flusses, sei der Reisende gewarnt.

Die vielfältige Seeschifffahrt hier zu beschreiben würde um vieles zu weit gehen, es seien jedoch die großen Lastensegler aus Havena, die Karavellen aus Festum, die Kusliker Dreimastkarracken und die Drachenschiffe aus Thorwal erwähnt, die alle große Lasten befördern können. Kühne Seeleute wagen sich weit auf die offene See hinaus, so auf der Strecke von Sinoda nach Port Stoerrebrandt oder gar nach Gildenland. Der meiste Seeverkehr findet jedoch entlang der Küsten statt, wo die Schiffe des Nachts vor Anker gehen und regelmäßig frisches Wasser und Nahrung für die Besatzung aufnehmen können. Schiffe, die sich allein auf die Kraft ihrer Ruderer verlassen müssen, besonders die schweren Kriegsgaleeren, fahren keine Strecken von mehr als 100 Meilen über das offene Meer, fürchten doch viele Matrosen, sobald sie die Küste aus den Augen verlieren, die Unberechenbarkeit Efferds, den sie auch vor jeder größeren Fahrt reich mit Spenden bedenken, auf daß er

ihnen gnädig sei. Wer mehr über die aventurische Schifffahrt und ihre Feinheiten erfahren will, dem sei an dieser Stelle die **Thorwal-Regionalbox** empfohlen, die alles Wissenswerte über Kriegsgaleeren und Handelssegler, über Schiffbau und Navigation enthält.

Für den Meister führen wir hier nochmals die Tabellen für die strategische Bewegung sowie einige Anhaltspunkte für die Transportkosten von Personen und Waren an. Sie sind dann von Bedeutung, wenn die Heldengruppe größere Strecken zurücklegen will. Als Reisegeschwindigkeit einer Gruppe gilt immer das Marschtempo ihres langsamsten Mitglieds. Zu Fuß, beritten oder mit Pferdewagen können auch Eilmärsche unternommen werden, bei denen man das anderthalbfache der normalen Strecke pro Tag zurücklegt. Diese Eilmärsche können jedoch nur jeden zweiten Tag durchgeführt werden, will man sein Reit- oder Zugtier oder gar sich selbst nicht ganz zuschanden reisen.

An Land reist es sich am schnellsten mit der Eilkutsche, bei der ca. alle 20 Meilen ein Pferdewechsel erfolgt. Solche Eilkutschen fahren aber nur auf den Reichsstraßen und vergleichbar guten Straßen des Auslandes.

Geschwindigkeitstabelle Transportmittel

Reisegruppe zu Fuß	30 Meilen/Tag
Reisegruppe beritten	50 Meilen/Tag
Ochsenkarren	25 Meilen/Tag
Pferdefuhrwerk	30 Meilen/Tag
Reisekutsche	50 Meilen/Tag
Streitwagen	75 Meilen/Tag
Eilkutsche	120 Meilen/Tag
Flußkahn stromauf	20 Meilen/Tag
Flußkahn stromab	40 Meilen/Tag
Galeere	60 Meilen/Tag
Lastensegler	120 Meilen/Tag
Karracke	140 Meilen/Tag
Karavelle	160 Meilen/Tag
Drachenschiff	180 Meilen/Tag

Diese Tabelle gilt für einen Reisetag von 12 Stunden (Segelschiffe 24 Stunden), wobei zu Lande natürlich noch das Gelände und zur See die Windverhältnisse eine wichtige Rolle spielen. Die höchste durchschnittliche Tagesgeschwindigkeit wurde von einer Staffel Beilunker Reiter erreicht, die – mit ständigem Pferdewechsel – die 400 Meilen von Warunk nach Wehrheim in 19 Stunden zurücklegten, wobei allerdings trotzdem drei Pferde zuschanden geritten wurden – ein formidables Tempo, und doch gerade genug, die Kaiserlichen Truppen vor dem Ansturm der Ogerhorden zu warnen.

Als Geländemodifikatoren für die zurückgelegte Tagesstrecke seien hier genannt: Reichsstraße +10%; Wald, hügeliges Terrain –25%; Gebirge oder Sumpf –50% oder schlechter; bei starkem Regen –25%; verschneites Gebiet –30%. Segelschiffe, Windstärke 1–2 –25%; Windstärke 6–8 +25%, Windstärke 9 +30%; jedoch

25 % Gefahr, daß das Schiff schweren Schaden nimmt und zu kentern oder zu sinken droht, für jede weitere Windstärkenstufe steigt die Geschwindigkeit um 5 %, jedoch auch die Gefahr eines Schiffsunglücks um 25 %. Außerdem muß natürlich der Wind aus der richtigen Richtung wehen, denn nur wenige Schiffe können bei Wind von quer ab oder gar von schräg vorne noch gesegelt werden.

Die Kosten für den Lasten- oder Personentransport betragen bei einer langsamen Karawane oder mit einem Pferdefuhrwerk etwa 2 Dukaten pro Person und 100 Meilen, bei einer schnelleren Kutsche das Doppelte, Eilkutsche das Vierfache. Hierzu kommen oftmals noch Brücken- und Wegezölle. Eine Passage auf einem Flußkahn muß stromab mit 1 Dukaten auf 100 Meilen bezahlt werden, stromauf kostet es 3 Dukaten, jedoch

nur, wenn man selbst mit Hand anlegt, andernfalls – und prinzipiell als Kabinenpassagier auf speziellen Reiseschiffen – sind bis zu 10 Dukaten zu entrichten. Auf See kann man als Unterdeckspassagier recht billig reisen. So kostet eine Passage von Havena nach Kuslik (etwa 450 Meilen) in einer Hängematte auf einem Kornschiff nur 4 Dukaten, auf der »Sturmschwalbe von Beilunk«, einem schnellen und bequemen Passagierschiff, muß man zwischen 6 (Unterdeck) und 25 Dukaten (luxuriöse Kabine) bezahlen. Hier ist die Strecke nicht so maßgeblich, denn auf der erwähnten »Sturmschwalbe« kostet die Fahrt von Havena nach Beilunk (knapp 3000 Meilen) zwischen 15 und 50 Dukaten. Viele größere Schiffe sind in der Lage auch Pferde zu transportieren, für die normalerweise der gleiche Tarif entrichtet werden muß wie für einen menschlichen Fahrgast.

Havena-Beilunk in 15 Tagen

Botendienste und Nachrichtenwesen in Aventurien

Der folgende Text entstammt der Festschrift »1000 Jahre Neues Reich«, einer Sonderausgabe des Püniner Hesinde-Tempels, ausgestattet mit prächtigen Illustrationen und Illuminationen. In diesem – jetzt schon seltenen – Buch finden sich viele Informationen über den neuesten Stand der aventurischen Technik und Kultur.

»Mehr noch als von gerüsteten Legionen und vollen Kornspeichern sind die aventurischen Reiche und Nationen von Wissen und Informationen abhängig. Wenn auch der Wert einer Nachricht oft unterschätzt wird, so kann sie doch über Wohl und Wehe eines Reiches entscheiden.

Informationen müssen natürlich gesammelt oder erworben werden. Dies ist die Arbeit von Agenten – wobei dieser Ausdruck nicht nur Spione der verschiedenen Mächte, sondern auch Reporter der *Havena-Fanfare* oder des *Aventurischen Boten* sowie Kundschafter eines Hesinde-Tempels, wagemutige Forscher oder militärische Spähtrupps bezeichnet. Auf welche Art und Weise die Informationen gewonnen werden, soll nicht Thema unseres Aufsatzes sein. (Es ist außerdem ein dunkles Kapitel sowohl in der Geschichte des Pressewesens als auch jener der geheimen Dienste, es sollen auf jeden Fall stets größere Geldbeträge ihren Besitzer wechseln.)«

»Ob nun der Reporter der *Fanfare* vom Vinsalter Hof berichtet oder der Kaiser seinen Regimentern den Marschbefehl gibt, alle Berichte oder Befehle müssen

irgendwie den Empfänger erreichen. Diese Aufgabe übernehmen in erster Linie berittene Boten der verschiedenen Kurierdienste: die berühmten Beilunker Reiter, die Blauen Pfeile von Zorgan, die Silbernen Falken des Hauses Stoerrebrandt, der Kaiserliche Boten- und Kurierdienst (KBKD) oder eine Unzahl von regional begrenzten Botendiensten.

Die meisten größeren Dienste verfügen über eine große Anzahl von Wechselstationen, an denen der Bote auf frische Pferde umsatteln kann und die gleichzeitig als Annahmestation für Nachrichten dienen. An den wichtigsten Straßen stehen diese Stationen im Abstand von jeweils zehn Meilen und sind meist an eine Herberge angeschlossen. Andere Posten werden oft von mehreren Diensten gemeinsam benutzt und sind – zumal in unzivilisiertem Gebiet – mit Palisaden befestigt. Auch in allen größeren Städten finden sich natürlich Annahmestellen, ebenso wie an jedem wichtigen Fürsten- oder Grafenhof.

Die Boten verlassen sich jedoch nicht nur auf ihre Pferde, sondern sind meist auch gute Läufer oder benutzen schnelle Schiffsverbindungen. So wird zu jeder Jahreszeit die schnellstmögliche Zustellung einer Botschaft sichergestellt. Der Angriff auf einen Boten der großen Dienste ist ein schweres Verbrechen, das meist mit der Todesstrafe geahndet wird. Wird ein Landesherr dabei ertappt, den Befehl zum Abfangen eines Boten gegeben zu haben, und kann seine Schuld nachgewiesen werden, so droht ihm eine ebenso fürchterliche

Strafe – der Ausschluß von allen Botenleistungen. Das heißt, daß der Regent praktisch taub und stumm da steht und nur durch persönliche Kuriere noch Verbindung mit der Außenwelt aufnehmen kann. Da zudem die meisten Botschaften verschlüsselt versendet werden, ist eine solche Freveltat nicht nur ein gemeiner Mord, sondern auch eine unbeschreibliche Dummheit. Die Geschwindigkeit einer Nachricht ist stark vom Wetter und den Jahreszeiten abhängig: Während im Sommer eine Nachricht von Havena nach Beilunk in weniger als sieben Tagen überbracht werden kann, mag es im Winter oder im Frühjahr bis zu einem Monat dauern. Normalerweise kann man damit rechnen, daß eine Botschaft pro Tag 100 Meilen zurücklegt. Zwar sind auch Spitzenleistungen von mehr als 200 Meilen pro Tag erreicht worden, jedoch ist dies eine absolute Ausnahme. Am schnellsten sind die Beilunker Reiter, gefolgt vom KBKD und den Blauen Pfeilen, während von den Großköniglich Selemir Kurieren bekannt ist, daß sie sich etwa mit der Geschwindigkeit eines Morfus fortbewegen.

Die Beilunker Reiter sind auch die zuverlässigsten Boten – nur eine von 1000 Nachrichten erreicht nicht ihren Empfänger –, jedoch leider auch die teuersten: Sie verlangen pro Meile einen Silbertaler und pro Tag einen Dukaten. Die Blauen Pfeile berechnen die Kosten allein nach der zurückgelegten Strecke (8 Heller pro Meile), während die Silberfalken ein kompliziertes System verwenden, das sowohl von der Entfernung als auch vom Gewicht der Botschaft und von der geforderten Geschwindigkeit abhängt. Allen Diensten ist jedoch gemein, daß die Gebühr zu gleichen Teilen vom Absender und vom Empfänger bezahlt wird – und daß es sich kein Normalsterblicher leisten kann, eine solche Eilbotschaft zu verschicken. Wesentlich billiger, wenn auch langsamer, geht es mit einer Reisekutsche, die stets auch mehrere Säcke Post mit sich führt.

Es existieren außer den großen Botendiensten natürlich auch noch andere Mittel und Wege, Botschaften zu transportieren. So ist bei den Zwergen ein System von Staffettenläufern bekannt, die sich von Tunnel zu Tunnel bewegen, und auch verschiedene Ruf- und Wurfkä-näle für besonders verpackte Nachrichten sind in Gebrauch.

Die Mohas und die Bewohner Maraskans verwenden Trommeln und Läufer zur Weitergabe von Botschaften, bei den Tulamiden sind Brieftauben in Gebrauch, und im Lieblichen Feld werden entlang der Küste sogenannte Semaphore benutzt. Dies sind hohe Türme, auf denen an einem Mast bis zu sechs bewegliche Arme befestigt sind, die durch eine jeweils charakteristische Stellung ein bestimmtes Zeichen darstellen. Die Bedienungsmannschaft dieser Türme ist so geschult, daß sie pro Sekunde ein Zeichen übermitteln kann. Wenn auch nur für kürzere Texte, Warnungen und Befehle geeignet, so ist dieses System doch das schnellste in ganz Aventurien. Noch schneller sind nur die singenden Pfeile der Elfen oder deren durch Zauberei beschleunigte Wipfelläufer – und die Wunderbare Verständigung der Geweihten. Nicht umsonst beginnt so manche Zeitungsmeldung mit »Wie aus gewöhnlich gutinformierten Geweihtenkreisen verlautet ...«

»Womit wir bei der Verbreitung von Wissen und Informationen wären. Natürlich sind die meisten Botschaften nicht für jedermanns Ohr bestimmt, aber viele Neuigkeiten sind es doch wert, dem Volke bekannt gemacht zu werden. Die älteste Methode hierfür ist der städtische Ausrufer, der durch die Gassen zieht und in regelmäßigen Abständen seine Botschaft kundtut. Eine etwas neuere Methode ist die große Anschlagtafel, eine bis zu 100 Quadratschritt große Leinwand, auf die die neuesten Nachrichten, Verlautbarungen und Erlasse gepinselt werden und die meist am wichtigsten Markt der Stadt ausgehängt wird. Modernste Kunst hingegen ist das maraskanische oder Buchdruckverfahren, das es erlaubt, mit beweglichen Lettern aus Hartholz oder Blei ganze Seiten im Handumdrehen herzustellen. Dieses Druckverfahren ist zwar teuer, ermöglicht aber die schnelle und auflagenstarke Herausgabe von öffentlichen Manifesten und Journalen wie der bekannten Wochenschrift *Havena-Fanfare* oder des zweimonatlich erscheinenden *Aventurischen Boten*, Zeitungen, die es allen des Lesens Kundigen ermöglichen, sich aus zweiter Hand über ferne Ereignisse zu informieren. Wir können stolz sein auf diese Errungenschaften, die den Stand der aventurischen Zivilisation in neue Höhen heben werden.«

»O Freunde, nicht diese Töne!«

Die Musik Aventuriens

Einen vollständigen Bericht über die aventurische Musik zu liefern ist nahezu unmöglich. Während sowohl die Elfen als auch die Zwerge noch weitgehend kulturelle Einheiten bilden, ist dies bei den Menschen schon nicht mehr der Fall: So werden in Fasar ganz andere Lieder auf ganz anderen Instrumenten gespielt als zum Beispiel in Thorwal.

Wollte man die Besonderheiten jeder einzelnen Region Aventuriens darstellen, so könnte man ein ganzes Buch damit füllen. Daher beschränkt sich diese Darstellung auf die Musik der Elfen, der Zwerge und die wichtigsten Aspekte der mittelländischen, thorwalschen und tulamidischen Musik.

Die Musik der Elfen

Bei allen Elfenvölkern hat die Musik einen hohen Stellenwert. Die Eltern schenken ihren Kindern schon bei der Geburt ein selbstgefertigtes Instrument, und so lernen die Elfenkinder in ihren Sippen von klein auf das Musizieren. Dabei hat das von den Eltern gefertigte Instrument große persönliche Bedeutung für den Elfen. Meist spielt er sein Leben lang darauf, und deshalb beherrscht er dieses Instrument besser als alle anderen. Wie besonders die Beziehung zu der elterlichen »Gabe« (wie das Instrument in der Elfensprache genannt wird) ist, zeigt schon der Umstand, daß das Instrument beim Tode des Elfen mit auf die Felder des Schweigens getragen wird. Die Elfen behaupten nämlich, daß der Elf und sein Instrument von Nurti gemeinsam geschaffen werden und daher auch von Zerzal gemeinsam genommen werden müssen. Darum mag es auch nicht verwundern, wenn ein Elf über den Verlust seines persönlichen Instruments in große Bestürzung und Trauer gerät; manche Elfen sehen darin sogar eine Botschaft Zerzals, die ihnen ihr eigenes nahes Ende ankündigt.

Bei weitem am häufigsten spielen die Elfen ihre Musik auf Beinflöten, die bei Wald- und Auelfen aus den Knochen erlegter Tiere, bei den Firnelven auch aus den Zähnen von Walrössern hergestellt werden. Bei den Wald- und Auelfen findet man überdies einige verschiedenartige, aus Hölzern gefertigte Flöten. Die erlesensten Instrumente aber, welche die Elfen herzustellen vermögen, sind zweifelsohne die aus den Stoßzähnen eines Mammuts oder Elefanten gefertigten Elfenbeinflöten.¹ Die Auelfen spielen auch gerne auf Saiteninstrumenten, wie etwa einer kleinen Harfe oder Laute.

Als einziges aventurisches Volk beherrschen die Elfen den zweistimmigen Sologesang. Zu einer angestimmten Flötenmelodie können Sie einen seltsamen, hohen Gesang von sich geben.

Gerade diese Form der elfischen Musik hat für nichtelfische Ohren einen gleichermaßen wundersamen wie befremdenden Klang, ja manche dieser Melodien üben eine geradezu magische Wirkung auf den Zuhörer aus. Tatsächlich sind allen drei Elfenvölkern wohl uralte Zaubermelodien bekannt, aber diese magischen Lieder machen nur einen sehr geringen Teil ihres Liedguts aus. In vielen Liedern besingen die Elfen geschichtliche Ereignisse, die wohl zum Teil mehrere tausend Jahre zurückliegen, denn einige der Texte werden noch in hochelfischer Sprache gesungen, obwohl in der heutigen Zeit kaum noch ein Elf des Altelfischen mächtig ist. Solche Lieder sind von Generation zu Generation weitergegeben worden, ohne daß die Elfen darüber Aufzeichnungen gemacht haben. Auf diese Art und Weise ist auch ein erstaunlich großer Fundus von Fest- und Liebesliedern bis zur heutigen Generation erhalten geblieben.

Neben den traditionellen Liedern kennen die Elfen noch eine Form der spontanen Musik, den »Djizz« (sprich: Dschiss), ein loses Zusammenspiel mehrerer verschiedener Instrumente. Häufig wird so in den Sippen abends musiziert, und dabei werden in spontaner Dichtung Erfahrungen und Erlebnisse des Tages gesungen ausgetauscht.

Außerhalb der Sippen ist der Djizz selten zu hören, aber es ist bei den Elfen üblich, daß sich Freunde, die sich nach langer Trennung wiedersehen, gemeinsam dieser Kunst hingeben.

¹ Der Name Elfenbein ist auf einen Irrtum der gildenländischen Einwanderer zurückzuführen: Da in ihrer Heimat Mammuts gänzlich unbekannt sind, konnten sie das edle Material, aus dem die Elfen Flöten fertigten, nicht richtig einordnen. Sie glaubten, die Elfen würden ihre Instrumente aus den Gebeinen der verstorbenen Vorfahren fertigen. Erst wesentlich später trafen die Siedler auch auf Mammuts, und da sich der Name Elfenbein schon eingebürgert hatte, nannten sie dieses Tier aufgrund seiner Stoßzähne zunächst das Elfenfant. Obwohl diese Irrtümer inzwischen längst aufgeklärt sind, werden Mammuts noch häufig als Elefanten bezeichnet, und die Elfen werden sich wohl auch mit dem unglücklich gewählten Begriff Elfenbein (in ihrer eigenen Sprache heißt es übrigens Mammuton) abfinden müssen.

Die Musik der Zwerge

»Zwergenmusik« – nicht umsonst ist dieser Begriff längst zum geflügelten Wort in Aventurien geworden.² Zwerge musizieren gerne, und vor allen Dingen laut. Obwohl sie wissen, daß ihre spezielle Art von Musik bei den meisten Menschen nicht besonders beliebt ist, stört sie das nicht im geringsten. Wenn ein Zwerg sich einmal in den Kopf gesetzt hat, ein Musikstück zu spielen, so ist er nur noch schwer davon abzubringen.

Den Anlaß zum Musizieren geben meist feuchtföhliche Feiern; im täglichen Leben spielt die Musik für Zwerge ansonsten eine untergeordnete Rolle. Dementsprechend eignet sich fast alle zwergische Musik zum Mitsingen – und ist dann auch leichter zu ertragen. Für Menschen ist es daher angeraten, sich nach Kräften zu beteiligen – bei entsprechender Alkoholisierung ist sogar nicht auszuschließen, daß ein Mensch an der zwergischen Musik Gefallen findet; und man hat schon des öfteren Zwerge und Menschen gemeinsam spätnachts grölend durch die Straßen ziehen sehen. Elfen hingegen suchen lieber das Weite, wenn ein Zwerg sich anschickt zu musizieren.

Ein weiterer Grund, warum die zwergische Musik bei Menschen und Elfen nicht besonders beliebt ist, sind die ausgefallenen Instrumente. Die Liebe zur Schmiedekunst und allen Metallen mag sie wohl dazu bewogen haben, Blasinstrumente aus Blech wie etwa die Zirbel zu fertigen, deren Klang gegenüber den sonst in Aventurien üblichen Instrumenten eher als derb zu bezeichnen ist. Zur Begleitung dieser Blasinstrumente ist die große Pauke beliebt. Hinzu kommen die Angroschellen, dünne Eisenscheiben, die entweder gegeneinandergeschlagen oder einzeln aufgehängt mit einem kleinen Hammer angeschlagen werden und dabei helle, schepfernde Geräusche von sich geben. In den Kosch-Bergen wird darüber hinaus auf einem dort traditionellen Instrument gespielt, dem Pfeifenbalg. Dieses Instrument hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem von den Thorwalern bekannten Flötenbeutel, es klingt jedoch wesentlich schriller und ist überdies mit einem unglaublichen mechanischen Aufwand verbunden: Mit Hilfe einer Art Blasebalg wird über einen Lederbeutel gleichzeitig in mehrere verschiedene »Pfeifen« Luft gepumpt, die dann zum Schrecken der Umstehenden auch alle zur gleichen Zeit lostönen.

Zu dieser ausgefallenen Instrumentierung und ihren unnachahmlichen, kernigen Marschrhythmen singen die Zwerge meist Texte über die Schmiedekunst, den Berg-

bau, das Gold, über Äxte, Bier und Schnaps sowie das Leben im allgemeinen.

Zwerge halten nicht viel von seichter oder getragener Musik (»Elfengeleier«), und es ist bisher noch nie über Zwerge berichtet worden, die ihre Angebeteten mit einer schmachtenden Liebesballade bedacht hätten.

Die mittelländische Musik

Eine besondere Bedeutung für die Musik haben bei den Menschen die Wanderbarden, die man zwar allerorten in Aventurien, aber insbesondere im Mittelreich, in Aranien, im Bornland und dem Lieblichen Feld antrifft. Die meisten Barden ziehen den Sommer über umher und verbreiten so mit ihren Liedern die neuesten Nachrichten aus den großen Städten oder die unglaublichesten Gerüchte aus fernen Ländern. Manchmal ist ein durchziehender Barde Anlaß genug, um ein kleines Dorffest zu veranstalten, denn nicht in allen Dörfern gibt es gute Musiker, die zu einem zünftigen Tanz aufspielen können, und man nutzt eine solche Gelegenheit gerne.

Einige Barden haben sich bestimmten Bardenschulen verschrieben, die verschiedene Kunstauffassungen vertreten. Die Schulen sind keine festen Einrichtungen, sondern bestehen aus Gedanken- und Liedgut, das von Barde zu Barde weitergegeben wird; und die Anhänger sind mit ihren eigenen Kompositionen darum bemüht, die Ideale ihrer Schule zu vervollkommen und zu verbreiten. Ihren Namen haben sich die Schulen stets nach einem berühmten (meist toten) Bardenkönig gegeben, der als Vorreiter ihrer Ideale angesehen wird. Die bekanntesten Schulen sind die Schule des Aldifreid, die der Torbenia und die des Penningvoss.

Die Schule des Aldifreid hat die meisten Anhänger unter den Barden, was daran liegen mag, daß Anhänger dieser Richtung bei Adligen gerne gesehen werden und auf finanzielle Unterstützung hoffen können. Die Texte, die den Idealen des Aldifreid entsprechen, sind streng in Verse und Strophen gegliedert, die Sprache ist reich an altertümlichen Wörtern und Wendungen. Stets werden die besungenen Ereignisse ins rechte Licht der göttlichen Ordnung gesetzt: Schon zu Beginn einer Ballade stehen Gut und Böse fest, im Verlauf des Liedes trennt sich dann die Spreu vom Weizen – die Guten werden reich belohnt, die Schurken gerecht bestraft. Viele Geweihte stehen dieser Richtung nahe, und bei den Barden des Aldifreid werden oft Lieder in Auftrag gegeben, die das segensreiche Wirken einer Gottheit darstellen sollen.

Bei der Obrigkeit weniger, dafür aber beim Volke mehr beliebt ist die Schule der Torbenia. In ihren Texten nehmen die Barden dieser Richtung kein Blatt vor den Mund, und sie verschonen weder den einfachen Mann noch den Fürsten. Zu ihrem Repertoire zählen die bekanntesten Tänze, Volkslieder und Balladen über un-

² Für Elfen ist schon das gesprochene Zwergisch eine Zumutung, vom zwergischen Gesang ganz zu schweigen. Der Begriff »Zwergenmusik« gilt bei den Elfen als schlimme Beleidigung, und wer einen elfischen Musiker mit diesen Begriff bedenkt, läuft Gefahr, daß sich ein friedliebender Barde plötzlich in einen zornigen Wüterich verwandelt, der seine Meinung lieber mit den bloßen Händen als mit der Harfe vertritt.

glaubliche Geschichten, wie sie in einer ländlichen Kneipe oft erzählt werden. Einfache, leicht einprägsame Melodien und fröhliche Rhythmen kennzeichnen die Musik, zu denen die Texte vorgetragen werden. Keine Schule ist besser geeignet, um ein ausgelassenes Volksfest abzurunden.

Der »realistischen« Darstellung hat sich die Schule des Penningvoss verschrieben: Die Anhänger glauben, daß sich die richtige Sichtweise nur dem offenbart, der alle wichtigen und weniger wichtigen Details kennt. Eine typische Heldensage dieser Schule beginnt mit der Schilderung der Kleidung des Helden, leitet geschickt über zu allgemeinen Moderatschlägen, kehrt dann zur Hauptfigur zurück, meist indem seine gesellschaftliche Stellung aufs genaueste durchleuchtet wird, bevor endlich die Handlung besungen wird, wobei jedoch nicht auf Abstecher in die allgemeine politische Lage und die Geschichte des Handlungsortes, des Mittelreiches und Aventuriens verzichtet wird. Auf diese Art und Weise hat der Zuhörer Schwierigkeiten, dem Handlungsverlauf der Ballade zu folgen, da er in einem Schwall allgemeiner Belehrungen untergeht. Bei den Barden dieser Richtung ist es beliebt, stellenweise in einer Ballade auf den Einsatz von Instrumenten zu verzichten, um den Zuhörer nicht vom gesungenen Wort abzulenken.

Neben diesen drei wichtigsten Schulen gibt es noch eine Unzahl von kleineren und meist unbedeutenden Bardenschulen, wie etwa die Schule des Krock, deren Anhänger ständig vorgeworfen wird, ihre Musik sei mit dem Kriegshammer komponiert worden, die Schule der Brüder Grash, die die Meinung vertritt, daß zu einem perfekten Musikstück mehrere verschiedene Instrumente gehören, und so weiter. Höhepunkt der »Sommersaison« sind für alle Barden, egal ob sie einer bestimmten Schule angehören oder nicht, die Singwettstreite auf Turnieren und Volksfesten, vor allen Dingen das jährliche Bardentreffen, das abwechselnd in Honingen, Norburg, Bethana und Zorgan (früher auch in Ysilia) stattfindet. Hier tauschen sich die Barden gegenseitig aus (oder streiten sich über die wahren Ideale der Musik), und es sind oft Schriftgelehrte anwesend, die einige der neuen Lieder niederschreiben. Manchmal nehmen auch elfische Musiker an diesen Treffen teil, und so kommt es zum Austausch unter den Kulturen.

Im Winter machen sich die Barden vorübergehend seßhaft: Manche haben das Glück, an irgendeinem Hofe eine Anstellung zu finden (und hier sind die Anhänger der Schule des Aldifreid eindeutig im Vorteil), die übrigen müssen sich ihren Lebensunterhalt auf andere Weise verdienen.

Neben den umherziehenden Barden gibt es auch an beinahe jedem Fürstenhof einen festangestellten Sänger. Seine Aufgaben bestehen darin, seinen Herren mit spitzer Zunge oder fröhlichem Spott bei Laune zu halten, für Besucher aufzuspielen oder wichtige politische Ereignisse musikalisch zu kommentieren. Gerade die

letzte dieser Aufgaben fällt nicht leicht, denn sie erfordert vom Hofbarden Einfühlungsvermögen und Menschenkenntnis, genauso wie Spontaneität und eine vollkommene Beherrschung seines Instrumentes: Häufig wird der Sänger unvermittelt um einen Kommentar gebeten, und der Barde bedient sich dazu einer Art Sprechgesang, in der er zu einer seichten Melodie schnell gedichtete Reime verlauten läßt. Neben diesen spontanen Kommentaren geben Fürsten und Kaiser ihren Barden natürlich auch Lieder für die verschiedensten Anlässe in Auftrag. In einem solchen Fall haben die Hofmusiker genügend Zeit, um eine ausgereifte Komposition vorzulegen – selbstverständlich wird eine entsprechende Qualität erwartet.

Von den Hofbarden stammen denn auch die bekanntesten Schlachtenlieder. Wie zu jeder diplomatischen Mission, so begleitet der Barde seinen Herren auch in die Schlacht, und es ist seine Aufgabe, sowohl aufmunternde Töne vor der Schlacht zu spielen als auch nach einer Schlacht eine heroische Ballade zu komponieren.³ Die Lieder der Hofbarden wurden in der letzten Zeit nahezu vollständig dokumentiert – teilweise schreiben sie ihre Gedichte selbst nieder, teilweise wird ihre Dichtkunst von Hofschreibern protokolliert und gesammelt. Leider fehlen in solchen Sammlungen immer die Texte, die dem jeweiligen Regenten mißfielen, so daß die Textsammlungen ein recht einseitiges Bild der Geschichte liefern. Außerdem ließen viele Thronnachfolger einzelne Gedichte nachträglich verändern oder aus den Sammlungen streichen, weil diese ihr Mißfallen auf sich zogen, oder einfach, um an der Geschichte gewisse Schönheitskorrekturen vorzunehmen. Und so kann man mit diesem Liedgut, wenn dem Hofarchivar überhaupt erlaubt wird, es der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, selten etwas Vernünftiges anfangen.

Neben der bardischen Liedkunst, die vor allen Dingen für das gemeine Volk von hoher Bedeutung ist, gibt es an den Höfen im Mittelreich und im Lieblichen Feld die sogenannte höfische Musik: Auf Bällen und Festen werden traditionelle Tänze gespielt. Zu diesem Zwecke sind an beinahe allen Höfen Kapellmeister und Musiker angestellt (einige ärmere Fürsten bedenken ihren Hofbarden mit dieser Aufgabe).

³ Es muß wohl nicht eigens erwähnt werden, daß ein und dieselbe Schlacht in zwei verschiedenen Balladen recht unterschiedlich dargestellt wird, und gerade die Hofbarden neigen zu Über- oder Untertreibungen, um ihren Herren zu schmeicheln. So schrieb der nostrische Hofbarde Domiriel ein bombastisches Epos über den siebten Krieg zwischen Nostria und Andergast, in dem der glorreiche Sieg der nostrischen Armee besungen wird. Diese Ballade muß wohl später in die Hände Alwirins, des Hofbarden von Andergast, gelangt sein, der den Text als Vorlage für ein eigenes Epos über den glorreichen Sieg der andergastischen Armee verwendete – so liest man in Domiriels Epos die Zeile »... haben die tausend nostrischen Mannen gesiegt ...«, in Alwirins Epos heißt es an der gleichen Stelle »... wurden die tausend nostrischen Mannen besiegt ...«

Das Beherrschen der höfischen Musik ist eine Kunst für sich; das gilt sowohl für die Musik als auch für das Tanzen, denn die Tänze haben fest vorgeschriebene Tanzformationen, und überdies unterliegen sie recht komplizierten Regeln der Etikette. Musiker und Tänzer müssen einen recht umfangreichen Fundus von verschiedenen Tänzen kennen (dies ist in der Regel nur mit TAW 8 oder höher in Tanzen bzw. Musizieren möglich). Üblicherweise wird das Festprogramm vor einem Ball bekanntgegeben, damit sich die geladenen Gäste auf die Tänze einstellen können. Ein Festprogramm besteht normalerweise aus einer wechselnden Abfolge von Gruppen- und Solotänzen, die durch Darstellungen von Gauklern oder Ballettgruppen aufgelockert werden. Für die Tanzmusik werden verschiedenste Instrumentierungen benötigt, deshalb sind oft etliche Musiker anwesend, von denen aber immer nur einige (in der Regel zwei bis sechs) zum Tanz aufspielen. Erwähnenswert an der höfischen Musik ist, daß bei dieser Kunst Musikinstrumente verwendet werden, die ansonsten nicht üblich sind, wie zum Beispiel das Spinett (das von den Wanderbarden vor allen Dingen wegen seiner Unhandlichkeit gemieden wird⁴), das Cembalo oder große Saiteninstrumente, die mit einem Bogen »gestrichen« werden.

Einen krassen Gegensatz zur höfischen Musik und den Künsten der Barden stellt die »Militärmusik« dar, auf die hier zum Abschluß noch kurz eingegangen werden soll: Jedes Regiment besitzt ein eigenes »Musikbanner« von etwa 20 Soldaten, dessen Aufgabe darin besteht, festgelegte militärische Signale und Märsche zu spielen. Mit Pauken und Trompeten, Trommelwirbeln und Fanfarenstößen werden die Befehle des Kommandanten musikalisch untermalt. So wird zum Angriff geblasen, eine Truppenparade mit einem Marschthema begleitet, der Sammelbefehl für alle hörbar hinausposaunt, ein hoher Gast mit einer Salutfanfare begrüßt; und auf dem Weg in ein Scharmützel begleitet das Musikkorps die Schlachtgesänge der marschierenden Soldaten. All diese musikalischen Untermalungen folgen feststehenden Formen und militärischen Ritualen, die nur Soldaten genau kennen (und genau kennen müssen), während das einfache Volk von Tuten und Blasen keine Ah-

nung hat. Sie dienen der martialischen Atmosphäre und der Disziplin. Das Volk ist meist nur beeindruckt von dem pompösen Aufspiel des Musikbanners, aber zum Zuhören oder gar Tanzen ist die Militärmusik gänzlich ungeeignet, und es käme niemandem in den Sinn, zur harten Landarbeit einen Marsch zu pfeifen.

Die Musik der Thorwaler

Die Heldenlieder der Thorwaler zeichnen sich durch eine Fülle von Stabreimen und Anspielungen aus; oft muß man zehn oder 20 andere Epen kennen, um überhaupt den Text eines Liedes verstehen zu können, so verbreitet ist die Erwähnung einer Person als »der Enkel des«, »der Bezwiner der«, »der Besitzer von« etc. Die Epen der Thorwaler beschreiben fast immer auf phantasiereiche Weise das gesamte Leben eines Helden, so daß der Vortrag meist mehrere Stunden in Anspruch nimmt. Wer aber sagt einem begeisterten Thorwaler, man habe genug von seinem Werk?⁵

Außer ihren Heldenepen finden wir bei den Thorwalern vor allen Dingen Trinklieder und Seemannslieder mit einfachen Melodien und viel Refrain, die bei der Arbeit gesungen werden. Dabei übernimmt einer die Rolle des Vorsängers. Seine Aufgabe besteht darin den eigentlichen Text zu singen, während die übrige Mannschaft den Refrain zum besten gibt. Solche Lieder werden nicht nur bei der Arbeit auf Schiffen gesungen, sondern bisweilen auch während des Landganges, wo man die Künste der Thorwaler meist in einer Kneipe bewundern kann.

Für ihre Trinklieder benötigen die Thorwaler keine Instrumente, hier reicht die meist dunkle und volle Stimme der gesammelten Mannschaft aus, um für einen ordentlichen Klang (und eine ordentliche Lautstärke) zu sorgen. Die Epen werden zum Klang von Handharfen vorgetragen, manchmal wird auch der Flötenbeutel verwendet, ein Instrument mit nervenaufreibendem Klang, ähnlich dem Pfeifenbalg der Zwerge, aber wesentlich kleiner und einfacher aufgebaut.

Die Musik der Tulamiden

Die Musik der Tulamiden, zu denen auch die Novadis gezählt werden müssen, hat einen eigenwilligen, südländischen Klang. Balladen oder Epen sind den Tulamiden fremd, meist wird zum Spiel der Instrumente überhaupt nicht gesungen. Musik dient bei diesem Volke

⁴ An dieser Stelle sei auf ein noch ungewöhnlicheres und unhandlicheres Instrument verwiesen, das in Elenvina steht: In ein eigens für diesen Zweck errichtetes Gebäude hat der Elf Silberkind unter Mithilfe des Zwergen Ingrosh in langjähriger Arbeit eine sogenannte Orgel eingebaut, nachdem er Herzog Jast Gorsam in einem langen Hin und Her von seiner Idee überzeugt hatte und ihn sogar dazu bewegen konnte, das Projekt zu finanzieren. Das Instrument besteht aus einer Unzahl von riesigen Holzpfifen. Während ein einziger Musiker auf dem riesigen Instrument spielen kann, indem er eine Tastatur bedient, sind mehrere Helfer nötig, die die Pfeifen über Blasebälge mit Luft versorgen. Zwei weitere, wesentlich kleinere Orgeln gibt es inzwischen auch in Honingen und Berthana; ob sich eine derart aufwendige Technik aber in ganz Aventurien durchsetzen wird, ist zu bezweifeln.

⁵ Als Beispiel für die thorwalsche Epik sei an dieser Stelle Skalde Blotgrimsson erwähnt, der vor vier Jahren beim Bardentreffen in Honingen, begleitet von einem zwölfköpfigen nivesischen Knochenflötenorchester, vortrug, wie er einmal fünf Versuche brauchte, um eine riesenhafte Seeschlange zu fangen. Als er das Tier endlich gefangen hatte und es ausnehmen wollte, fand er im Innern 23 noch lebende Thorwaler, die ihm als Dank für ihre Rettung einer nach dem anderen ihr Leben und ihre Taten genauestens schilderten.

fast immer dem Tanz. Mit tönernen, lederbespannten Trommeln (die Tulamiden nennen sie Dablas), deren Klang mit den Pauken und Trommeln, die anderswo in Aventurien zu finden sind, nicht zu vergleichen ist, werden Tanzvorstellungen wie Bauch-, Schlangen- und Schleiertänze dramatisch untermalt. Die zu den Tänzen vorgetragene Musik ist eine beeindruckende Mischung aus hypnotisch-erotischen Klängen, die sich dann spontan zur völligen Ekstase steigern können.

Eine Kunst, die man meist nur im südlichen Aranien bewundern kann, ist das Schlangenbeschwören. Dabei hypnotisiert ein Musiker mit einer besonderen Flöte, der Kabasflöte, eine Schlange, die sich unter dem Einfluß der Töne aus einem Gefäß herauswindet und grazile, langsame Tanzbewegungen vollführt. Manche Leute behaupten, daß die Kabasflöten magischer Natur sind und daß man damit auch andere Tiere oder gar Menschen hypnotisieren kann.

Die Tulamiden verwenden Musik auch, wenn sie sich dem Rauschkraut hingeben: Wenn eine Runde diesem Laster frönt, ist fast immer ein Musiker dabei, der auf einem Saiteninstrument spielt. Beliebtestes Instrument ist dabei die Zitar, die wie eine Mischung aus Harfe und Laute aussieht, aber vollkommen anders klingt und zudem jede Menge überflüssiger Saiten besitzt, die nie

angespielt werden. Ein anderes verbreitetes Instrument ist die Bandurria, ein mit Kamelhaar bespannter Stab, der in ein Tongefäß mündet und beim Anschlagen der eigentümlichen Saite einen seltsamen, dumpf surrenden Ton von sich gibt. Die Musik dieser Saiteninstrumente, zuweilen aber auch die von Kabasflöten und Dablas, soll wohl die Wirkung des Rauschkrauts verstärken; jedenfalls behaupten das einige Tulamiden.

Wenn zu den eigenartigen Klängen der Instrumente doch gesungen wird, so beschreiben die kurzen Lieder eigentlich immer irgendwelche markanten Eindrücke des Sängers, so den Ritt auf einem Pferd, die Faszination eines Bauchtänzes usw. Bei den Novadis trifft man natürlich auch auf eine Menge von Gebetsliedern und religiösen Balladen, in denen die Herrlichkeit Rastulahs gepriesen wird oder seine Wunder beschrieben werden.

Immer mehr Barden, die nach Aranien kommen, sind fasziniert von der Musik der Tulamiden und bemühen sich, tulamidische Instrumente zu erlernen oder die Elemente ihrer Musik auf den eigenen Instrumenten nachzuahmen und so in die traditionelle Bardenkunst einzuflechten. So präsentiert sich besonders der Norden Aranien durch eine ganz neue, eigenständige Form der Musik.

Wundermittel und Höllentinkturen

Aus den Werkstätten aventurischer Alchimisten

Wie die Erschaffung magischer Artefakte, so ist auch das Brauen von wundersamen Elixieren und üblen Giften ein hochinteressantes, wenn auch gefährliches Unterfangen und wegen des Hauchs von Macht, hoher Wissenschaft und Risiko, der es umweht, ein beliebter Zeitvertreib beziehungsweise eine ergiebige Einnahmequelle von Magierschulen, Apothekern und reisenden Quacksalbern.

Wir eröffnen Ihnen hier – mit dem teilweisen Abdruck des Traktats »Die Macht der Elemente« – die Möglichkeit, selbst solche Wundermittel herzustellen – seien Sie nun ein Magier oder ein nicht zauberkundiger Kenner der Grundlagen der Elemente.

Die Prozedur, wiewohl sie dem Aventurier höchst komplex erscheint, ist spieltechnisch recht einfach zu handhaben:

Der Alchimist besorgt sich die nach Rezept benötigten Zutaten und verfährt mit ihnen wie unten beschrieben. Anschließend würfelt der Meister *verdeckt* eine Alchimieprobe für den Helden und prüft, ob sie dem Alchimisten gelungen wäre. Fällt hierbei zweimal die 20, so ist die Probe auf jeden Fall mißlungen, ungeachtet dessen, wie viele Talentpunkte der Held besitzt. In diesem Fall wie auch beim normalen Mißlingen der Probe finden Sie das Ergebnis der alchimistischen Bemühungen bei dem entsprechenden Elixier in der Zeile M. Außerdem sind natürlich alle eingesetzten Zutaten und eventuell aufgewandte ASP verloren!

Anschließend würfelt der Meister einmal mit dem W20. War schon die Alchimieprobe mißlungen, so dient dieser Wurf nur dazu, den Helden in Sicherheit zu wiegen. Ist die Alchimieprobe jedoch gelungen, so legt der Wurf mit dem W20 gemäß der Tabelle unten die

Qualität des Tranks fest, die Sie dann in den Zeilen A bis F bei dem jeweiligen Elixier finden.

Schreiben Sie nun die Wirkung des Tranks auf, und teilen Sie sie dem Helden mit, wenn er das Elixier anwendet. Hierbei kann es zu verblüffenden Effekten kommen, denn es gibt keine Methode festzustellen, wie gut einem der Trank gelungen ist. Selbst ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR läßt nur erkennen, ob der Trank überhaupt gelungen ist und daß es sich um ein Kraftelixier etc. handelt. Hierzu ein kurzes Beispiel:

Der Magier Dirion (Alchimie 11) will einen Schlaftrunk herstellen. Der Meister würfelt die Alchimieprobe, und der Brauvorgang gelingt. Um nun festzustellen, wie gut der Trank geworden ist, rollt er den W20: eine 4. Er sieht in der Zeile TAW Alchimie 11–13 nach und stellt fest, daß Dirion einen Trunk der Qualität D gebraut hat. Dies erfährt Dirion jedoch erst, wenn er das Elixier anwendet.

Zauberkundige haben die Möglichkeit, ihre astralen Kräfte in die Mixtur fließen zu lassen und sich so den Erfolgswurf zu erleichtern. Damit diese Kräfte jedoch in dem künftigen Elixier gebunden werden können, muß der Rezeptur zusätzlich eine zerstoßene Alraunwurzel beigegeben werden. Je nach ASP-Aufwand darf der Zauberer folgende Werte von dem W20-Wurf abziehen. Die eingesetzten ASP müssen jedoch vor den Proben festgelegt werden!

Eingesetzte ASP	5	10	15	20	25	30	35
Abzug vom W20-Wurf	1	2	3	4	5	6	7

TAW Alchimie	Qualität des Tranks					
	F	E	D	C	B	A
–7 bis –3	–	–	–	1	2–6	7–20
–3 bis –1	–	–	–	1–3	4–8	9–20
0 bis 2	–	–	1	2–5	6–10	11–20
3 bis 6	–	–	1–3	4–7	8–12	13–20
7 bis 10	–	1	2–5	6–9	10–14	15–20
11 bis 13	–	1–3	4–7	8–12	13–16	17–20
14 bis 16	1	2–5	6–10	11–14	15–18	19–20
17	1–4	5–9	10–13	14–17	18–19	20
18	1–6	7–12	13–16	17–18	19	20



Mehr als 35 ASP können jedoch nicht zur Verbesserung einer Mixtur verwendet werden.

Wenn Dirion also 5 ASP investiert hätte, wäre ihm ein Trank der Qualität E gelungen.

Bei einigen Gebräuen ist die Ausführung zusätzlicher Zauber vonnöten. Diese Mischungen sind also nur Zauberkundigen zugänglich, oder solchen Personen, die einen Magier finden, der ihnen für gutes Geld ihre Tränke bespricht.

Wenn Sie wollen, können Sie als Meister zulassen, daß Ihr alchimistisch begabter Held die vorgegebenen Rezepturen abwandelt.

Dadurch wird die Alchimieprobe jedoch erschwert: für eine *sinnvolle* Ersetzung (z. B. drei vierblättrige Einbeeren anstatt eines Büschels Wirselskraut) um 2 Punkte, für eine *mögliche* Substitution (ein Feueropal anstatt eines Granaten) um 4 Punkte und für eine *unsinnige* Ersetzung (ein Feueropal anstatt eines Büschels Wirselskraut) oder eine *völlig neue* Zutat um 8 Punkte. Gelingt ihm die erschwerte Alchimieprobe, so hat er eine neue Rezeptur gefunden, die Sie in Ihre Formelsammlung aufnehmen können.

Als Zuschlag auf die Alchimieprobe schlagen wir vor, den Mittelwert der unmodifizierten und der erschwerten Probe zu nehmen, das heißt, wem es gelingt, ein Re-

zept für Heiltrank zu finden, in dem Quallenaugen anstatt Eidechschwänze vorkommen, der kann in Zukunft selbigen Trank mit einem Aufschlag von +4 auf die Alchimieprobe brauen (Quallenaugen sind eine mögliche Ersetzung für Eidechschwänze).

Bedenken Sie jedoch, daß die Zuschläge für *jede* Ersetzung gelten.

(Wer also versucht, einen Heiltrank aus Hühnermist, Ochsenblut, Stéppengras und Eschenholz herzustellen, dem muß eine Probe +34 gelingen!)

Wenn Sie wollen, können Sie auch eine unbeschränkte Forschungstätigkeit Ihres Alchimisten zulassen, wenn ihm der Sinn nach völlig neuen Tinkturen steht. Hierfür können wir Ihnen jedoch keine Regeln an die Hand geben, am besten treffen Sie eine Einigung mit Ihrer Spielrunde.

Die folgenden Rezepturen sind dem Büchlein »Die Macht der Elemente«* des ehemaligen Hesindegewei-

* Bei jenem Buch handelt es sich natürlich ebenfalls um eine Schrift, die in keiner wohlsortierten Magierbibliothek fehlen sollte. Das Original wird im Hesindetempel zu Zorgan aufbewahrt, es existieren jedoch etwa 200 Erstabschriften, mit denen sich recht gut experimentieren läßt. Von den Zweit- und weiteren Abschriften kann man dies nicht behaupten, obwohl sie zuhauf kursieren. Eine Erstabschrift kostet gut 100 Dukaten, eine Zweitabschrift ist meist für weniger als 60 Dukaten zu haben.

ten Pheredonios Melenaar entnommen, einer Fundgrube für alle, die den Stein der Weisen, den Roten wie auch den Weißen Leu, das Theriak und das Unsterblichkeitselixier suchen. Eher nebenbei enthält es eine recht komplette Auflistung aller bekannten Zaubermittel und Hinweise zu deren Herstellung. Auch solche weltlichen Dinge wie Mengbiller Feuer, Methoden zur Goldreinigung und die Destillation von hochprozentigen Schnäpsen sind hier beschrieben.

Das Kapitel über die Herstellung von Giften und Elixieren finden Sie im folgenden abgedruckt, versehen mit wohlfeilen Hinweisen der Redaktion über die Schwierigkeit und die Risiken der Herstellung.

Wir haben es uns vorbehalten, jenes Kapitel um die dämonischsten Mixturen zu kürzen, die am besten in den tiefsten Gewölben der Hesindetempel verschlossen bleiben sollen.

Auch einige Elixiere, die erst in neuerer Zeit entstanden sind, namentlich das Mengbiller Bannbalöl, haben noch keinen Eingang in unsere Auflistung gefunden, mangelt es uns doch an genügend gesicherten Angaben für jene und andere Mixturen.

»... Höret nun von den Wundermitteln, welche die Alchymiker erstellen – zum Wohle wie zum Wehe – und welche uns als Elixier, Trunck oder Venenisch Tinctur bekannt sind. Vielemals nehmen sie die seltenst Geweche und vermischen sie zueinander in einem Kessel, wie es auch die Hexen thun; vielemals zerstoßen sie in einem Mörser die feinsten Gemmen für ihre Mixthür und scheuen auch vor dem Golde nicht zurück; vielemals nehmen sie die Leich eines gerade erschlagenen Tiers und geben sie zerstückelt dazu; all dies thun sie, auf daß die Macht der Elemente über ihr Gebreue komme ...«

Heiltrank

Rezeptur: 1 Bund Wirselskraut oder 1 Arganwurzel, den Schwanz einer beliebigen Eidechse, 1 Skrupel Gold, 10 Unzen Morgentau

Zubereitung: »Zuvörderst nimm alle festen Zuthaten, den Dechsen-Schwanz wohlweislich getrocknet, und zermahl sie all und einzeln zu einem feinen Staube. So du eine Arganwurz hast, zerschneide sie nun in Scheiben von eines Pergamentes Dicke. So du Würsel hast, flicht ihn zu einem Netze von der Größe des Gefäßes, welches du zur Herstellung zu verwenden gedenkst. Mische nun die Stäube miteinander und füll das Gefäß mit einer Lage desselben, auf welches du eine Lage der Argan oder des Würfels heufst, gefolgt in selbiger Reihe von Staub und Kraut, bis daß das Gefäß voll. Schütte nun den Morgentau darüber und bedecke alles mit einem blauen Tuche. Lasse nun das Gefäß stehen, wo es warm ist, und rühr es nicht an bis zum siebten Tage, seih die Flüssigkeit ab und bewahr sie ohne Licht, so erhält sie sich wohl zwei Jahre und wird dir augenblicklich Gesundheit wiedergeben.«

Probe: +2

Wirkung:

- M – das Gebräu erzeugt 3W6 sp bei heftigem Erbrechen
- A – 1W6 LP, jedoch leichte Sinnestrübung (KL, GE – 1 für 1 Stunde)
- B – 2W6 LP
- C – 10 LP
- D – 4W6 LP
- E – alle LP zurück
- F – der Trank bringt bis zu 50 LP zurück, neutralisiert jedoch die Wirkung aller anderen magischen Tränke, Gifte und Elixiere für eine Woche (also auch aller Heiltränke, die innerhalb der nächsten Woche genossen werden)

Schlaftrunk

Rezeptur: 2 Yagannüsse, 1 vierblättrige Einbeere, 1 Bund Minze, 3 Blatt Gulmond, 1 Bund Kamille, 1 Unze weißer Khomsand, 5 Rabenfedern, 10 Unzen klares Regenwasser

Zubereitung: »Thunlichst bei Madalicht herzustellen. Zerdrück die Beeren des Vierblatts und gib den Saft zum Wasser; zerschneide die Nüsse und gib sie hinzu; zermahl die Minz, den Gulmond und die Kamill – welche du vorher allesamt getrocknet hast – und stell den gemeinsamen Staub ins Mondlicht. Nimm nun einen Tiegel aus lauterem Eisen und zerschneide die Federn jede mit sieben Schnitten hier hinein; fülle den Tiegel nun mit dem Sand, auf daß die Federn bedeckt sind, und einfach darunter ein Feuer so heiß als du kannst. Sobald sich auf dem heißen Sande schwarze Blasen zeigen, nimm den Tiegel schnell vom Feuer und zerstoß das noch heiße Gemeng in einem irdenen Mörser, vermisch es nun mit dem Kreuterstaube und erlösch die noch warme Mischung mit dem Nuß- und Beeren-Wasser. Stell alles wieder ins Mondlicht und warte, bis der Tag dämmert, so erhelst du eine Mixtur, die dir des Nachts Heil verschafft, so du sie im nächsten Jahre verwendest.«

Probe: +3

Wirkung:

- M – erzeugt Tiefschlaf ohne Heilwirkung
- A – keine Wirkung
- B – 1 zusätzlicher LP Regeneration
- C – 2 Punkte
- D – verdoppelt die Regeneration
- E – verdreifacht die Regeneration
- F – alle verlorenen LP werden über Nacht zurückgewonnen, jedoch kann der Anwender in den nächsten W6 Nächten nicht erholsam schlafen, sprich: Er regeneriert während dieser Zeit nichts

Antidot

Rezeptur: 5 Unzen Menchalsaft, 7 Blätter Belmart, 1 Unze Zinnober, das Weiße eines Storcheneis, 1 Gran

Tulmadron, den Giftzahn einer Sandvipere, 1 Blüte vom Schwarzen Lotos, 1 Liter gehartzter Wein

Zubereitung: »Eine einfache Mixthure, beruhend auf der Versterkung von Menchals und Bellmarts Wirkung. Kleide dich bei der Herstellung thunlichst in Schurz, Handschuh und Maske. Zuvörderst entfernen den Staub aus dem Lotos und gib ihn in den Wein, die Blätter heb jedoch auf. Tu auch das Tulmadron und den Zahn der Vipere hierbei und laß es sieben Stunden dunckel und warm stehen. Derweil entnimme das Weiße des Eies, ohne das Gelbe zu verletzen, und verrühre's im Menchalsafte. Zerreib nun die Bellmartblätter mit dem Zinnober in deinem Mörser und misch es gut und gib's zum Safte. Verschließ das Gefäß gut und schüttle es zwölfmal unter Ausrufung aller Götter Namen von Nord nach Süd. Laß es nun stehen, bis daß die sieben Stunden vorüber sind, und gib's zum Weine. Jetzt muß die Mixthure aufs Feuer aus glühenden Kohlen und hier in der Retorte schmoren, bis daß du eine Unze Destillats – nicht mehr und nicht weniger – erhalten hast. Dies Destillat mag sich wohl drei Jahr halten und viele Gifte bannen.«

Probe: +5

Wirkung:

M – 3W SP zusätzlich

A – keine Wirkung

B – keine direkte Wirkung, bildet jedoch Abwehrkräfte gegen Schwarzen Lotos, so daß das Opfer – wenn es diese Vergiftung überlebt – in Zukunft von Schwarzem Lotos nur noch einmalig 4W+4 SP erleidet

C – stoppt die Wirkung von Giften bis zur 4. Stufe

D – bis zur 9. Stufe

E – bis zur 15. Stufe

F – stoppt die Wirkung aller Gifte innerhalb von W6 KR

Zaubertrank

Rezeptur: 7 ganze Halme vom Kairanrohr, 3 zusätzliche Alraunen, 2 Büschel Thonnys, 1 Skrupel Diamantstaub, ein kleines Stück Meteoreisen, 1 Skrupel Drachentränen, 20 Unzen klares Blut, 10 Unzen Schnee vom 1. Hesinde

Zubereitung: »Zerhau das Meteoreisen in einem Mörser, desgleichen thu mit dem Diamanten. Vermisch nun das klare Blut – welches am thunlichsten von jenem sei, dem der Trank Nutzen bringen soll – mit dem geschmolzenen Schnee und gib beides in einen Kolben aus Gold. Zerschneid nun die Cairanhalme in jeweils sieben Stücke und die Alraunen in jeweils drei Stücke und zermahl den trucknen Thonnys zu feinem Staube. Mach nun bei Madalicht ein Feuer, so heiß wie du kannst, und setz den Kolben darauf. Laß es einmal wallen, und es wird grün, nimms herunter und gib den Thonnys zu, laß es wiederum aufwallen, und es wird bleulich, nimms herunter und füg die Alraun zu, laß wallen, bis

es purpurn wird, nimms runter und gib nun das Eisen, den Diamanten und das Cairan bei und laß wallen, bis es milchweiß ist. Sprich itzo den Namen der Mondin und füg die Drachentränen hinzu, so wird das Gebreu weiß leuchten. Nimms nun vom Feuer und laß es im Madalicht abkühlen. Was dir bleibt, ist eine wasserklare Flüssigkeit ohne jeden Geruch, die dir die KRAFT wiedergibt, so du sie innerhalb der nächsten drei Jahre trinckst.«

Probe: +12

Wirkung:

M – der Anwender verliert 1W6 permanente ASP

A – keine Wirkung, jedoch leichte Geistesverwirrung (KL – 2 für 1 Stunde)

B – Anwender erhält 2W6 verlorene ASP zurück, die er jedoch binnen der nächsten Stunde verbrauchen muß, sonst droht ihm schwerer Kopfschmerz (KL, GE – 4 für 7 Stunden)

C – 3W6 zurück

D – Anwender erhält 3W6 ASP, auch wenn dadurch die ASP-Zahl über den Grundwert steigt, jedoch werden die überschüssigen Punkte von der LE abgezogen

E – desgleichen, 5W6 ASP

F – desgleichen, 2W20 ASP, aber ohne Abzug von LE

Mutelixier

Rezeptur: 1 Schößling Finage, 2 Büschel Basiliskum, 3 Unzen frisches Löwinnenblut, 1 Skrupel Granatstaub, 5 Unzen reiner Alkohol

Zubereitung: »Im Rondra-Mond beim Lichte des Ucuri herzustellen. Zerstampfe den Granat wohl, so daß jedoch sein Feuer erhalten bleibt. Mische den Staub mit dem Alkohol und dem Blute, auf daß eine Mixthure von wohlroter Farbe entstehet. Zerreihe nun den Schößling des Finage mit einer silbernen Reibe und zerstoß das getrucknete Basiliskum in einem Mörser aus Messing. Gib nun beides zu dem roten Breie, misch es gut unter und stell es in ein Pentagramma, das dem Lichte des Ucuri zugewandt ist, und laß es dorten für eine Nacht stehen, so trennt sich das Feste von dem Flüssigen, welches letzteres du vorsichtig abschöpfst. Dies ist das gewünschte Elixier, welches dir den Mut einer Löwin verschafft. Es helt sich wohl zwei Jahr.«

Probe: +1

Wirkung:

M – Anwender ist eine Stunde lang mutlos und zu nichts zu bewegen

A – 1 MU-Punkt zusätzlich für 1 Spielrunde

B – 1 Punkt für 3 SR

C – 3 Punkte für 3 SR

D – 7 Punkte für 7 SR

E – Euphorie (3 MU-Punkte für einen Tag)

F – desgleichen, jedoch 5 Punkte und am nächsten Tag starke Depressionen – der Mut sinkt für einen ganzen Tag um 7 Punkte

Klugheitselixier

Rezeptur: 1 Schößling Finage, 7 Ilmenblatt, 7 Eulenfedern, die Augen einer Smaragdschlange, 1 Skrupel Saphirstaub, 2 Unzen Quellwasser, 3 Unzen Salzlake von Unau, 1 Unze Brabaker Vitriol

Zubereitung: »Im Hesinde-Mond beim Lichte des Nandus herzustellen. Zerhau den Saphir so lange, bis daß seine Farbe noch zu erahnen ist, und löse ihn nun im Vitriole. Truckne die Schlangenaugen und thue dasselbe mit ihnen, wie du mit dem Saphir verfahren, jedoch nimm die Salzlake. Den Finage-Schößling verreib gut in einem güldenem Mörser, und auch das Ilmenblatt hier also. Von den Federn nimm nur das Geest, nicht den Stamm, und gib es itzo in die Salzlake. Daraufhin nimm die Paste aus Finage und Ilmenblatt und löse sie mit dem Quellwasser. Gib nun Wasser, Lake und Vitriol in just jener Reihenfolge in einem glesernen Gefäß beisammen, welch selbiges du mit Eis kühltest. Es erhebet sich ein gelblich-grüner Dampf, welchen du davonziehen läßt. Was nun bleibt, das destillier und fang nur die ersten 49 Tropfen auf. Dies ist das Elixier der Klugheit, welches du im folgenden Jahre verbrauchen solltest.«

Probe: +3

Wirkung:

- M – der Anwender erhält für kurze Zeit (6 SR) die unvergleichliche Intelligenz einer Riesenamöbe und ist zu wirklich nichts fähig
- A – keine Wirkung
- B – 1 KL-Punkt für 3 SR
- C – 2 KL-Punkte für 2 SR
- D – 7 Punkte für 7 SR
- E – gesteigertes Denkvermögen von 2 Punkten für 24 Stunden
- F – die Klugheit steigt einen Tag lang um 5 Punkte, jedoch ist der Anwender so mit seinen neuen Gedanken beschäftigt, daß er in wichtigen Situationen abgelenkt ist – alle Talente, die keine Klugheit erfordern, sinken zeitweise um 3 Punkte

Charismaelixier

Rezeptur: 1 Schößling Finage, 7 Unzen geraspelttes Süßholz, 1 Unze Baldrian, 2 Beeren Schönaug, 1 Schlangenzunge, 2 Skrupel Diamantstaub, 5 Unzen Gratenfelser Schwefelquell

Zubereitung: »Im Tsa-Mond beim Lichte des Aves herzustellen. Zerschlag den Diamanten und leg die Splitter ins Schwefelwasser, welches sich in obsidianem Kelche befindet. Das Süßholz und den getruckneten Finage-Schößling zerreib gemeinsam und unter Zugabe von etwas Schwefelwasser in einem glesernen Mörser. Schönaug und Balderiaan zerdrück in einer Schale aus Alabaster unter Beigabe von Schwefelwasser. Stelle nun alle drei Gefäße an die Ecken eines Trigramma, welches zum Lichte des Aves offen ist, und

lasse sie dort sieben Stunden stehen. Lege itzo die Schlangenzunge in eine Schale aus Silber in der Mitten des Trigramma und gib die drei anderen Theile bei. Rührs um, wobei ein bleuliches Glosen entstehet, und laß's bis zur nechsten Nacht dorten stehen. Itzo destilliers in der Retorten ab, wobei die ersten Tropfen, siebenundzwanzig an der Zahl, das gewünschte Elixir sind, welches drei Monde lang seine Wirkung erhellet, dich schön in Aussehen, Mimik und Sprache zu machen wie den großen Levthan vor seinem Sturz.«

Probe: +5

Wirkung:

- M – der Anwender wird für 1 Tag mit gespaltener Zunge, den glasigen Augen einer Natter und fürchterlichen Selbstzweifeln geschlagen (CH –7)
- A – keine Wirkung
- B – 1 CH-Punkt für 3 SR
- C – 2 CH-Punkte für 2 SR
- D – 7 Punkte für die Dauer von 7 Spielrunden
- E – die Ausstrahlung des Charakters steigt für einen Tag um 2 Punkte
- F – der Anwender aalt sich einen Tag lang in seiner Schönheit und Überzeugungskraft (CH +5), ist jedoch für sonst nichts zu gebrauchen (alle anderen guten Eigenschaften –2)

Geschicklichkeitselixier

Rezeptur: 1 Schößling Finage, 3 Kolben Mibelrohr, ½ Unze Gelbes Feuerkraut, 7 Haare eines Einhornschweifs, 12 lebende Fliegen, 2 Skrupel Smaragdstaub, 10 Unzen ZwiDestillat

Zubereitung: »Im Phex-Mond beim Lichte des Simia herzustellen. Zerhau den Emerald zu grünlichem Staube, welchen du dem ZwiDestillathe beifügest, das sich in silberner Kanne befindet. Derweil es dorten sprudelt und zischt, zerdrück das Mibelrohr und den Schößling des Finage in einer güldnen Schale, bis daß kein Saft mehr herausquillt, gib selbigen zum Destillathe. Fülle nun eine Retort mit den Haaren und den thunlichst quiclebendig Fliegen. Das trucken Feuerkraut zerreib und thu es bei. Stell itzo den Feuerofen mit der Retort inmitten eines Octagramma, offen gen Simia. Gib nun das Destillath in die Retort (und acht darauf, daß die Fliegen drinne bleiben) und machs heiß, bis es rötlich brodelt. Dann laß wieder kalt werden. Wenn du das Gebreu itzo wieder erhitzt, dann sei die Farbe von klarem Gelb. Nun destilliers weiter, bis daß du siebenunddreißig Tropfen gefangen hast, welche du in Alcohole verdünnest und so das Elixir der Hohen Geschicklichkeit erhelst. Es mag dir wohl ein Jahr lang von Nutzen sein.«

Probe: +7

Wirkung:

- M – der Anwender wird für 7 Stunden so flinkfingrig und gewandt, als wenn er sich in Thorwaler Rübrenbrei bewegen würde (GE –7)

- A – keine Wirkung
- B – 1 GE-Punkt für 3 SR
- C – 2 GE-Punkte für 2 SR
- D – 7 Punkte für 7 SR
- E – ein wahres Wundermittel, Schlösser wären überhaupt kein Problem mehr (GE +15 für 1 SR), wenn nur die Dietriche nicht so fürchterlich schwer wären (KK –7 für 3 SR)
- F – Zunge und Finger werden fast göttlich schnell, man könnte ja eigentlich ... man macht!
Die GE steigt für 7 Stunden um 7 Punkte, jedoch neigt der Anwender dazu, diese Geschicklichkeit andauernd zu demonstrieren – und wer mag schon einen Kleptomanen mit sich herumschleppen, oder jemanden, der beim Bankett des Kaisers einen Purzelbaum durch die Torten schlägt ...

Kraftelixier

Rezeptur: 1 Schöbling Finage, 7 Beeren Quinja, 1 Horuschenkern, 5 Tropfen Drachenblut, 2 Stierklötze, 10 Unzen Trollspucke, 2 Skrupel Rubinstaub, 5 Unzen reiner Alkohol

Zubereitung: »Im Ingerimm-Mond beim Lichte des Kor herzustellen. Zerschlag den Rubin zu feinen Splittern, welche du in den Alcohol einlegest, als seien es Beeren im Weingeist. Hierzu nimm ein Gefäß von eherner Beschaffenheit, welches in doppeltem Pentagramma unter dem Lichte des Kor steht. Lasse nun über einen silbernen Spatel den Trollgeifer und das Drachenbluth (in just jener Reihenfolge!) in das Gefäß treufeln und warte, bis es aufscheumt wie gallig Bluth. Den Schaum schöpf ab, denn er ist zu nichts nütze denn zum Vergiften von Kakerlaken. Itzo der Horuschenkern, die Quiniabeeren und die Finage flugs hinzu, und das Ganze gut warm dorthin drei Tage stehen gelassen. Sieh nun nach, ob du nun noch Schaum findest, und schöpf ihn wiederum ab. Gib nun die Klötze des Bullen hierbei und laß abermals drei Tage stehen. Nun aber heiz es auf, bis daß gelblicher, beißender Dampf aufsteiget, und noch heiß in einen Colben filtriert und umgefüllt, welchen du so lange hitzig machst, bis daß er keine Farb mehr hat. Das klare Elixir, was du erhelst, vermag dir wohl sieben Monde lang übermenschliche Kraft zu verschaffen.«

Probe: +9

Wirkung:

- M – der Benutzer erleidet (wie bedauerlich) einen Schwächeanfall (KK –7 für 3 Stunden) und sollte sich überlegen, vielleicht sein geliebtes Runenschwert zu profaneren Zwecken – nämlich als Krücke – zu benutzen
- A – keine Wirkung
- B – 1 KK-Punkt für 3 SR
- C – (wer hätte es gedacht) 2 KK-Punkte für 2 SR
- D – 7 Punkte für 7 Spielrunden

- E – 1 Tag lang KK +3 und das alles ohne Nebenwirkungen (wenn man von dem ab und zu auftretenden Bluttausch einmal absieht – in jedem Kampf besteht eine 20%-Chance [1–4 auf W20], daß der Anwender wild um sich haut – siehe Berserkerelixier Typ »C«)
- F – desgleichen, jedoch folgt auf diesen Tag der wunderbaren Kraft ein Tag erbärmlicher Schwäche (KK –5)

Schlafgift

Rezeptur: 1 zusätzliche Alraune, 5 Ilmenblätter, Asche von 7 schwarzen Gänsedaunen, 2 Unzen Boronwein

Zubereitung: »Ein Mittel, mit welchem ein Mensch in tiefen Schlaf zu versetzen. Nimm den Boronwein, welcher die Sinne trübt, und lege in ihm die Alraun für dreimal sieben Tage ein, derweil du auch das Ilmenblatt mit den Gensefedern zusammen bei wenig Hitze in kupferner Pfanne röstest und abstehen läßt. Hernach mahle es zu feinem Staube und fülle das Pulver zu dem Weine und der Alraun. Sprich nun (thunlichst zur Mitte der Nacht) einen SOMNIGRAVIS über die Mixthur – und siehe da, die Alraun zerfällt. Mische das Ganze nun gut durch und lasse es in glesernem Colben köcheln, bis daß es eindickt. Den Syrup kannst du nun der Speise beigeben oder auf einen Dolch streichen, er behält wohl ein Jahr seine Wirkung.«

Probe: +5

Wirkung:

- M – keine Wirkung
- A – Opfer ist für 3 SR leicht benebelt (AT/PA –2)
- B – Opfer ist für 1 SR betäubt und kann sich nicht mehr bewegen
- C – Opfer fällt nach 3 Kampfrunden in Tiefschlaf
- D – Opfer fällt schlagartig in einen 7 Spielrunden dauernden Tiefschlaf
- E – desgleichen, jedoch 7 Stunden
- F – das Opfer kann aus seinem Tiefschlaf nur noch mit Zauberei geweckt werden

Halbgift

Rezeptur: 1 zusätzliche Alraune, 3 Blüten Roter Lotos, 10 Unzen Holz von einem durch einen Blitz gespaltenen Baum, 12 Unzen Brabaker Vitriol

Zubereitung: »Zum ersten löse das Holz, welches du hast gut trucken werden lassen, in dem Vitriole zu einer schleim-eklen breunlichen Masse, was wohl zwei Stunden dauern mag, wobei du anhaltend umrühren thust. Hernach laß dies in einem irdenen Topfe auf dem Kohlenfeuer warm werden, derweil du die Alraun in einem Mörser zerstoßst. Füg selbige nun bei, misch es dreimal (!) unter und sprich darauf die Formel PLUMBUMBARUM, rühr wieder dreimal und laß stehen, wobei sich der Sud vom Satz trennt. Nimm nun nur den Sud, thu hizu den möglichst frischen Lotos und gib alles in die Retort. Das wenige Destillath, welches du erhelst, macht dem,

dem es ins Bluthe kommt, schwere Glieder und läßt ihn kempfen wie einen altersschwachen Hund. Die Tinctur helt sich wohl drei Monde lang. «

Probe: +8

Wirkung:

- M – der Vergiftete wird für W20 KR zum Berserker
- A – keine Wirkung
- B – das Opfer verliert für 7 KR je 1 Punkt der Werte MU, GE, KK, AT, PA und TP
- C – desgleichen, jedoch 3 Punkte für 1 SR
- D – desgleichen, jedoch halbieren sich die Werte für 7 SR
- E – halbierte Werte, jedoch erscheint das Opfer auch nur noch halb so groß und ist dementsprechend schwerer zu treffen (AT um 2 Punkte erschwert)
- F – desgleichen, jedoch ist das Opfer für die gesamte Wirkungsdauer auch nur halb so groß wie vorher

Angstgift

Rezeptur: 1 zusätzliche Alraune, 2 Büschel Höllenkraut, 1 Unze Speichel eines Berserkers, 1 Unze Staub aus einer Gruft, 2 Hasenohren, 5 Haifischzähne

Zubereitung: »Dieses Venenum wird in Anwesenheit von Vitriol dargestellt: In selbiges wirf die Haifischzahn' und die Alraun, welche sich zu einer grünen Gallerte wandelt. Sodann sprich den HORRIPHOBUS auf das Gebreu, worin sich nun speichlige Fäden zeigen sollten. Alsdann füg den Geifer des Irrgengers bei, und Faden hebt Faden auf. Prüf itzo mit den Löffeln, ob das Vitriol noch scharf sei. Ist dem so, gib nun das Höllenkraut bei und rühre siebenmal um, auf daß die Masse flüssig werde wie güldner Honig. Zieh hierauf den Staub unter und rühr wieder siebenmal. Gib den Brei dann auf eine kupferne Pfanne und machs hitzig, bis daß nur noch ein gelblich Pulver übrig sei. Dies misch nun unter das Fett eines Beren, und du erhelst die Paste, die einen jeden in heller Flucht davontreiben leßt, sobald er davon berührt. Dies mag wohl ein und ein halbes Jahr so sein, worauf die Mixtur nicht mehr wert ist denn Dreck. «

Probe: +6

Wirkung:

- M – der Alchimist erleidet aufgrund austretender Dämpfe mehrere Tage lang Alpträume (keine Regeneration), außerdem besteht die Gefahr, daß alle Ängste (Raum-, Höhen- und Totenangst) permanent um 1 Punkt steigen, die Chance hierfür beträgt jeweils 5 % (20 auf W20)
- A – keine Wirkung
- B – keine Wirkung
- C – das Giftopfer wird von leichter Furcht befallen (alle Ängste +2, MU -2 für 7 SR)
- D – das Opfer wird für 7 SR in Furcht vor dem Anwender versetzt und verhält sich ihm gegenüber passiv
- E – der Vergiftete gerät in Panik und ergreift die Flucht

- F – desgleichen, jedoch reagiert das Opfer wie eine in die Enge getriebene Ratte, wenn sich ihm kein Fluchtweg mehr bietet (Angriff auf den Anwender mit AT +7, TP +7); außerdem soll es ab und zu vorkommen, daß der Geisteszustand des Opfers permanenten Schaden erleidet (bei 19 oder 20 auf W20: MU und KL -1)

Drachenspeichel

Rezeptur: 5 Unzen Unauer Salzlake, 2 Unzen Quecksilber, 1 Unze Rubinsplitter, 5 Unzen Ebenholzasche, 3 Unzen Birkenasche, 2 Unzen Wolfsrattendung, 5 Unzen Vipernblut, 1 Unze Brabaker Vitriol

Zubereitung: »Eine Höllentinctur, in heißem Feuer zu bereiten. Vermisch den Dung gut mit dem Bluth und beide Aschen mit der Lake. Mach nun ein Feuer so heiß als du kannst und laß beide Breie in geschlossenem Gefäß drauf ziehen. Derweil lös die Rubinsplitter in dem Vitriole und nimm itzo das Gefäß vom Feuer und laß es kühlen. Gib nun das Vitriol bei und laß es verschlossen wieder kochen. Wiederhole selbiges mit dem Quecksilber. Hierbei lasse eußerste Vorsicht walten! Nun kühl alles durch Übergießen mit kaltem Wasser und schütt die Flüssigkeit weg. Den Brei jedoch kratz aus dem Gefäß und misch ihn mit Talg und Talk zu einer Paste, welche man auf ein Schwert geben kann und die üble Vergiftungen beibringt. Sie helt sich für ein Jahr. «

Probe: +7

Wirkung:

- M – keine Wirkung
- A – keine Wirkung
- B – das Gebräu erzeugt einmalig 3W6 Schadenspunkte
- C – erzeugt 5W6 SP im Verlauf von 1 Stunde
- D – erzeugt 1W SP pro SR für 1W SR
- E – erzeugt 1W+3 SP pro SR für 1W+1 SR
- F – desgleichen, jedoch ist das Opfer in Zukunft resistent gegen Drachenspeichel (falls es noch lebt)

Purpurblitz

Rezeptur: 1 Unze Purpurner Lotos, 1 Unze Zinnober, die Haut einer Koschkröte, 2 Unzen Tran der Salzarele, den Stachel einer siebenjährigen Maraske, 20 Unzen Brabaker Vitriol

Zubereitung: »Bereite einen Brei aus dem Zinnober, dem getrocknet zerstoßenen Lotos und dem Tran der Salzarele und bilde daraus eine Kugel, welche du in die Haut der Kröte hüllst, wobei deren Warzen nach innen zeigen sollen. Lege dies Beutelchen nun in ein Heptagramm, das du unter dem Lichte von Kor gezeichnet hast, und laß es dorten für drei Nächte, so Kor über dem Horizont steht. Den Stachel der Maraske mußt du vorsichtigst ausblasen und nur in einzelnen Tropfen in das heiße Vitriol leeren. Lasse nun das brodelnde Gebreu ein wenig kühlen und füge das Beutelchen hinzu. Wenn jetzt das Vitriol in bleulichem Lichte erglüht, so ist dein

Werk fast getan. Hitz es noch einmal auf, bis daß sich das ganze Beutelchen gelöst hat, und füll nun alles um in die Retort. Was du hier nun destillierest, ist klar und ohn Geschmack und Geruch und macht jeden tot, der es nimmt im nechsten Jahre. «

Probe: +10

Wirkung:

- M – beim Brauen entwickeln sich giftige Dämpfe, der Alchimist erleidet 5W20 Punkte Schaden
- A – keine Wirkung
- B – Opfer erleidet einmalig W20 SP
- C – das Gift erzeugt 1 SP pro Kampfrunde für eine Dauer von 2W20 Kampfrunden
- D – 1W6 SP/KR für 1 SR
- E – 2W6 SP/KR bis zum Tode des Opfers
- F – desgleichen, sollte das Opfer jedoch durch irgendein Wunder oder Zauberei die Vergiftung überleben, so ist es in Zukunft resistent gegen Purpublitz

Waffenbalsam

Rezeptur: 3 Horuschenkerne, 5 Unzen Asche von Greifenfedern, 1 Unze Silberstaub, 2 Schuppen eines Höhlendrachen, 25 Unzen Wasser aus einem fließenden Gewässer, 5 Unzen Brabaker Vitriol, Bärenfett

Zubereitung: »Löse die Horuschenkerne im heißen Vitriol und lege die Drachenschuppen in diese Mischung, auf daß sie sich in grünen Schleim verwandeln. Nach wohl einem Tage sollte die Mixthür Blasen werfen, was du daraufhin durch Zugabe des Wassers unterbindest. Rühre nun die Asche der Greifenfedern und den Silberstaub unter und glühe die Mixthür in einer erzenen Pfanne, bis daß nur ein Staub von der Farbe einer Mistfliege übrigbleibt, und vermische diesen Staub mit dem heißen Berenfett, so erhelst du eine silberne Paste, die jeder Klinge Zauberkraften verleiht und sich wohl für immer selbst bewahrt. «

Probe: +8

Wirkung:

- M – die Waffe beginnt zu verrosten
- A – keine Wirkung
- B – der Bruchfaktor der Waffe sinkt um 1
- C – desgleichen, 3 Punkte
- D – desgleichen, die Waffe erhält für 1 Tag einen Trefferpunkt mehr
- E – die Waffe wird für etwa 1 Woche so gut wie unzerbrechlich und erzeugt 1 Punkt mehr Schaden
- F – die Waffe wird unzerbrechlich, leuchtet in weißem Feuer, erzeugt 3 Trefferpunkte mehr – und zerfällt nach 7 Spielrunden zu Staub

Verwandlungselixier

Rezeptur: 2 zusätzliche Alraunen, 5 Tropfen Neunaugeblut, 1 Gran Mäusemilch, 1 schwarzes Sperlingsei, 2 Halme Kairan, 1 Skrupel Quecksilber, 20 Unzen reiner Alkohol

Zubereitung: »Laß die Tropfen des Bluthes vorsichtig (!!) in den Alkohol fallen, welcher daraufhin wohl grünlich aufscheumt. So es sich beruhigt hat, lege das Sperlingsei hinein, ohn seine Schale zu beschädigen, und warte nun sieben Tag. Derweil mach einen Brei aus den Alraunen und dem Kairan und laß ihn am achten Tag in den Alkohol gleiten, welcher nach einem neunmaligen Umrühren wohl eine blaue Farbe annehmen soll. Nun hitz es auf, bis daß es brodeln, und misch das Quecksilber abermals vorsichtig darunter. Laß nun die Mischung auf gesalzenem Eise kühlen und sprich derweil einen SALANDER auf die Meusemilch, welche du der kalten Mixthür nun zugibst. Hitz es nun wieder dreimal auf und kühl es dreimal ab, dann füll alles in die Retort und destillier. Das Destillath wird wohl ein Jahr lang die Macht haben, dich in ein kleines Thier oder gar in einen Vogel zu verwandeln. «

Probe: +12

Wirkung:

- M – das Gebräu stößt Dämpfe aus, die beim Alchimisten eine mehrtägige Geistesverwirrung auslösen
- A – dem Anwender wächst für 1W6 Stunden ein Mäusefell
- B – der Anwender erhält ein Fell und schrumpft für 1 Stunde auf ein Zehntel seiner Größe
- C – der Benutzer verwandelt sich für genau 1 Spielrunde in ein kleines Nagetier oder einen kleinen Vogel
- D – desgleichen, jedoch genau 1W6 Spielrunden
- E – der Anwender verwandelt sich für maximal 1 Stunde, kann die Verwandlung jedoch selbst beenden
- F – desgleichen, jedoch besteht eine Chance von 5 % (20 auf W20), daß die Verwandlung permanent wirkt

Berserkerelixier

Rezeptur: 5 Unzen Feuerkraut, 1 ganzer Schleimiger Sumpfknocher, 5 Unzen Blut von einem durch das Beil gerichteten wahnsinnigen Mörder, 1 Feueropal, 10 Unzen echtes Premier Feuer

Zubereitung: »Nur zuzubereiten, wenn Kor und Marbo in Quadratur stehen. Zerhau den Opaal inmitten eines großen Heptagramma unter freiem Himmel. Löse nun das Feuerkraut in dem Feuer und stell beides desgleichen ins Pentagramma. Nun mußt du eilig sein: Der Knocher wird in güldenem Tiegel verrieben, das Bluth hinzugefügt und beides vermischt. Hinein nun den Opaalstaub und das Feuer. Tritt zurück, denn itzo feht eine Flamme gen Himmel.

Sprich nun einen SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT auf die Alraun und wirf selbige in die nun brodelnde Mischung, worauf ein weiterer Blitz, diesmal von grüner Farbe, in die Höhe schießt.

Laß die Mixthür nun kühlen und schöpf die grünliche Flüssigkeit, die oben steht, ab und fülle sie in ein un-

durchsichtiges Gefäß. Sie wird sich wohl zwei Jahr halten und jeden, der sie trinkt, in einen rasenden Irren verwandeln. «

Probe: +7

Wirkung:

- M – der Anwender wird von einem wahren Veitstanz gepeinigt, haut wild um sich, trifft jedoch niemanden, erhält aber 2W6 SP
- A – eine ähnliche Raserei, dem Opfer trieft Schaum aus dem Mund, und es ist für 3 SR danach völlig entkräftet
- B – keine Wirkung
- C – der Anwender schlägt für 7 KR auf alles ein, was sich bewegt, dabei hat er eine um 2 verbesserte AT und eine um 2 verschlechterte PA
- D – die Wirkung hält W20 KR an, richtet sich in erster Linie gegen wirkliche Gegner und ergibt eine AT/PA-Verschiebung von 5 Punkten
- E – desgleichen, jedoch 1 SR
- F – die AT steigt für 3 SR auf 20, die PA fällt auf 0, das Opfer nimmt keine Schmerzen mehr wahr – und es besteht die Gefahr (bei 19 und 20 auf W20), daß sich das Opfer zukünftig in jedem Kampf wie solch ein Berserker benimmt, sobald es die erste Wunde hinnehmen mußte und ihm eine Selbstbeherrschungs-Probe mißlingt.

Unsichtbarkeitselixier

Rezeptur: 2 zusätzliche Alraunen, 5 Unzen Blut eines Unsichtbaren, ein Spinnennetz, 20 Unzen klares Wasser aus Nebeltau, 3 große Späne von einem mißlungenen Zauberstab, 1 Skrupel Meteoreisen, 20 Unzen rauchendes Braunöl

Zubereitung: »Ist weit schwieriger denn es aussieht, alldieweil du die genauen Zeiten und Himmelsconstellationen erwarten mußt. Leßt sich in Anwesenheit des Roten Leu wohl einfacher darstellen. Zuvörderst mach dich bei einer Coniunct von Marbo mit Kor bei gleichzeitiger Finsternis der Mada unsichtbar und laß dich zur Ader (es mag wohl auch mit einem anderen gehen, jedoch thunlichst mit einem, welcher die KRAFT hat). Itzo misch Bluth und Wasser und wart dann wohl neunundvierzig Herzschlag lang. Hierrein schab nun die äußeren Schichten von jeder Alraun, bis daß sie nur noch fingerdick und leichenbleich sind. Nun muß Stab und Stein ins Braunöl, worin es grell und hitzig vergeht. Gieß nun vorsichtig das Bluthwasser durch das Spinnennetz ins Braunöl – keinesfalls umgekehrt, denn sonst vergehen das Netz und du wohl auch – und laß alles in eigner Hitze brodeln, derweil du drei VISIBILI VANITAR darüber sprichst. Wenns dann wieder kalt geworden, fülls in eine Retort aus Elektrum oder Weißem Golde und destilliers ab, bis daß die ersten drei breunlichen Tropfen hervorkommen. Das so gewonnene Elixir ist von höchstem Wert, dieweil es gut sieben Jahr seine Wirkung zeigt.«

Probe: +15

Wirkung:

- M – der Anwender beginnt für 7 Stunden zu leuchten und zu stinken
- A – keine Wirkung
- B – Blut und Säfte des Anwenders werden für 7 SR unsichtbar
- C – desgleichen, auch die Eingeweide
- D – Anwender wird für 3 SR unsichtbar
- E – desgleichen, jedoch 7 SR
- F – der Anwender wird für etwa 3 Monate unsichtbar, der Prozeß der Sichtbarwerdung erfolgt langsam und von innen nach außen – ein wahrlich scheußlicher Anblick

Willenstrunk

Rezeptur: 1 zusätzliche Alraune, 1 ganze, lebende Blaubauchkröte, 3 Unzen Granit, 49 Haare eines Zwergebartes, 2 Unzen Quecksilber, 1 Büschel Thonnys, 1 Rohr Kairan, 20 Unzen Unauer Salzlake

Zubereitung: »Ein schwierig Ding zu machen. Primo setz die Kröt in ein Pentagramma, in welches du den Braggi herabrufst. Stirbt die Kröt schwachen Herzens oder ferbt sie sich grünlich vor Angst, so ist alles vergebens und du mußt dir eine neue besorgen. Bleibt sie aber heile, dann mach sie tot und zieh ihr die Haut ab und wirf den Unschlitt weg (oder besser noch, verbrenn ihn). Leg nun die Haut, den Granit und die Alraun in die Salzlake und biete sie dem Licht der aufgehenden Sonne dar. An diesem Tage nun muß das Werk auch vollendet sein. Web ein Netz aus sieben mal sieben der Haare und flicht darein das Thonnys und hängs in die Lake, auf daß es ganz bedeckt sei. Itzo laß das Flüssig Silber Tropfen für Tropfen hineinfallen und sprich über alles den ARCANO PSYCHOSTABILIS und den ABVENENUM PEST UND GALLE. Wenn alles nun zu einer breunlichen eklen Masse zerfällt – so hast du wohl getan. Rührs nun dreimal siebenmal um und gibts einer schwarzen Katz zu fressen. Was sie bis zum Abend wiedergibt, das thu in die Retort und destilliers ab. Man kennt als Willenstrunk, der wohl zwei Jahr lang wirkt.«

Probe: +8

Wirkung:

- M – der Anwender beginnt unverständlich zu lallen, läßt sich zu fast jeder Schandtät überreden und ist ständig unentschlossen – kein Wunder bei einem MU- und KL-Wert von 6. Zum Glück hält dieser Zustand nur einen halben Tag lang an
- A – keine Wirkung
- B – MU und KL steigen für 1 SR jeweils um 1 Punkt
- C – desgleichen, jedoch sinkt auch der Aberglaube um 1 Punkt, und der Charakter beginnt, unvorsichtig zu werden
- D – die Magieresistenz steigt für 7 SR um 3 Punkte
- E – desgleichen, jedoch 1 Stunde und 7 Punkte

- F – der Charakter läßt sich für einen Tag nicht bezaubern, verzaubern, zu Asche oder Stein verwandeln, leider auch nicht heilen, stärken oder unsichtbar machen. Außerdem mag in 10% aller Fälle eine Abhängigkeit von diesem teuren Elixier auftreten (ja, dieses Gefühl von Macht ist schon faszinierend ...)

Abhängigkeit von Willenstrunk ist eine Krankheit des 10. Grades, die sich darin äußert, daß der Betroffene ohne das Mittel nur noch eine halbierte Klugheit hat und sein ganzes Trachten dann auf die Erlangung des Elixiers gerichtet ist.

Eine Einnahme des Trunks hebt die negativen Wirkungen für zwei Tage auf, bringt jedoch keine der anderen Effekte A–F mit sich.

Zielwasser

Rezeptur: 1 zusätzliche Alraune, 3 Halme Kairan, 1 Schößling Finage, 1 Adlauge vom Bergadler, 5 Unzen Angbarer Blutstein, 20 Unzen Brabaker Vitriol

Zubereitung: »Den Blutstein zerschlag zuvörderst in einem Mörser aus gehertetem Messinge und gib das Pulver in ein glesernes Gefäß, in welchem das Vitriol dem Madalichte zugewandt harrt. Dorten laß es drei Tage stehen, derweil du die Alraun fein passierst und dasselbige auch mit dem Finage anstellst. Die Cairanhalme zerspalt siebenfach, auf daß du einundzwanzig feine Stebchen erhelst. Stell diese nun in das Gefäß mit dem Vitriole und füg dorten inmitten die Past aus Alraun und Finag ein, worobendrauf du das Auge legest, so daß es dich anblicket. Sprich nun von oben herab einen ADLERS AUG UND LUXENS OHR und tritt schnell beiseiten, denn aus den Stebchen trachten dich Finger silbrigen Lichts zu ergreifen. So diese wieder verschwunden sind, tritt wieder hinzu und rühr kreftig um. Hier wird sich nun das Klare vom Semigen trennen. Wart noch einen Tag und gieß das Klare vorsichtig ab, denn es ist das Elixir der Sichren Pfeile, welches sich wohl ein drittel Jahr lang bewahrt.«

Probe: +7

Wirkung:

- M – der Anwender ist für einen Tag vollkommen desorientiert (AT/PA –4, GE/KL –2)
- A – keine Wirkung
- B – die Fernkampffähigkeit des Anwenders steigt für 1 SR um 1 Punkt
- C – desgleichen, jedoch 3 Punkte
- D – der Fernkampfwert steigt um 7 Punkte, jedoch ist der Charakter nur noch zu langsamen Bewegungen fähig (PA –5)
- E – Fernkampfwert steigt auf 30, jedoch ist der Anwender für 1 SR auf nichts anderes als das Schießen konzentriert und nimmt seine Umgebung nicht mehr wahr
- F – desgleichen, jedoch kann der Schütze auch schneller Pfeile abfeuern, jedoch sinkt danach das

entsprechende Fernkampftalent für eine Woche um sieben Punkte

Liebestrunk

Rezeptur: 3 zusätzliche Alraunen, 1 Hahnenkamm, 7 Biberklötze, 1 Büschel Ilmenblatt, 1 Skrupel Pollen des Schleichenden Todes oder ein halbes Skrupel Samthaus, 7 frische Erdbeeren, 10 Unzen Premier Feuer

Zubereitung: »Ein Trunk für Weibsbilder, die Burschen verführen wollen, und vice versa, auch zur Steigerung der Mannskrafft geeignet; herzustellen, wenn Aves im Coniunct mit Levthan, wenns möglich, desgleichen im Rahjamond. Zerdruck die Biberklötz mit güldnem Stempel, dito die Alraun. Mach daraus in silberner Schale ein Bett für den Hahnenkamm und die Erd-Beeren, worüber du mit thunlicher Vorsicht die Orchideenpollen steubst. Itzo stellst nach draußen, auf daß kein Decken das Licht der Rahjakinder hindre. Derweil zermahl das trucken Ilmenblatt und gib ins Feuer, wo es wohl drei Stunden ziehen mag. Nun thue auch den Inhalt der Schale ins Feuer und gib alles nach dreimaligem Umrühren aufs Feuer. So es dorten hitzig kocht, sprich darüber: »REVERSALIS REVIDUM NIEPSNEKERSCH SUBOHPIRROH ADLERS AUG UND LUXENS OHR BANNBALADIN« – und sieh, wie es in purpurner Flamm aufleuchtet. Was über bleibt, mag eklig anzusehen sein, doch gibst in die Retort und zieh insgesamt 121 Tropfen,



welch von güldner Farbe sind. Dies ist der Liebes-Trunck, von dem wohl zwanzig Tropfen ein wahres Wunder im Gemüt herbeirufen und von dem dreißig Tropfen die Mannskraft bringen. Es helt sich wohl zwei Jahre lang, so du es dunckel aufbewahrst. «

Probe: +7

Wirkung:

- M – das Opfer erleidet vollen Samthauch-Schaden (2W SP pro Stunde für 1W Stunden, ekstatische Träume)
- A – keine Wirkung
- B – das Opfer fühlt sich dem Anwender wohlgesonnen, jedoch keine weitere Wirkung
- C – das Opfer erlebt ekstatische Träume und beginnt, sich für den Anwender zu interessieren
- D – desgleichen, als Tonikum für Manneskraft zeigt es volle Wirkung
- E – das Opfer verfällt in rauschhafte Ekstase – und dem Anwender
- F – desgleichen, jedoch mag es mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 % geschehen, daß die Wirkung längere Zeit anhält

Traumpulver

Rezeptur: 2 zusätzliche Alraunen, 1 Skrupel Samthauch, 1 Büschel Ilmenblatt, 1 Vragieswurzel, 2 Rauschgurken, 3 Skrupel Schwarzer Lotos, 5 Skrupel gefleckter Lotos, 1 Karfunkelstein (aus dem Hirn eines Höhlendrachen), 5 Unzen Brabaker Vitriol, 5 Unzen rauchendes Braunöl, 5 Unzen reiner Alkohol

Zubereitung: »Ein potentes Traummittel, auch Regenbogenstaub heißen. Thunlichst im Verlaufe einer Nacht im Boron herzustellen. Primo mach eine Mixtur aus Vitriol, Braunöl und Alcohol. Hierzu gib zuerst das Vitriol tröpfelweis ins Braunöl, rühre dreimal dreimal um und gib die Mischung wiederum tröpfelweis dem Alcohol bei, welcher nun in eigner Hitz köchelt und nach Schwefel wie eines Drachen Furz stinkt. Hiernein gib nun den Karbunckel und stell's dunckel. Derweil mach aus den Alraunen, der Vragieswurzel und den Rauschgurken mit einem silbernen Messer jeweils sieben Scheiben und misch sie untereinander. Den Samthauch und den ganzen Lotos misch ebenfalls und gib's zum Karbunckel. Das Ilmenblatt röst in eherner Pfann, bis daß es ganz trucken, dann reib's zu Staub. Itzo sollte der Karbunckel vergangen sein, auf daß du alles andre der nunmehr gelben Brüh beigibst. Es wird so eklig, also sieh, daß du nicht wiedergibst. Verschließ das Gefäß wohl und schüttels dreimal im Kreise, machs wieder auf und sprich ein ABVENENUM drüber. Jetzt wirds so widerlich, daß es in die Retort muß. Doch nicht das Destillath ist es, welches du suchst (es würde dir das Gedärm von innen verbrennen), sondern das schillernde Pulver, welches am Boden der Retort bleibt.

Wahrlich, das ist das gesuchte Mittel, welches du in

Wasser wie auch in Wein lösen kannst und was sich wohl ewig helt. Es mögen wohl fünf Dosen sein. «

Probe: +6

Wirkung:

- M – der Anwender erleidet für 2W6 Stunden 3W6 SP/ Stunde
- A – keine Wirkung
- B – bei angenehmen Träumen erleidet das Opfer binnen 2 Stunden 3W6 SP. Im Anschluß an den Rausch muß es eine Selbstbeherrschungsprobe +5 ablegen. Mißlingt diese, so nimmt es eine weitere Portion zu sich, gelingt sie, so verfällt der Anwender für 7 Stunden in Apathie
- C – die Träume werden farbiger, der Schaden geringer (2W6 SP), die Dauer länger (5 Stunden) – und die Selbstbeherrschungsprobe schwieriger (+7)
- D – der Anwender erlebt 7 Stunden lang farbenprächtige Träume und Visionen, erleidet keinen Schaden, ist jedoch danach einen Tag lang vollkommen matt (alle Eigenschaften –3)
- E – Visionen und Gesichter von höchster Intensität, Traumbilder, an die sich der Anwender noch jahrelang erinnert – und alles ohne Nebenwirkungen
- F – das Bewußtsein des Träumers wird vollkommen umgekrempelt, während er schier göttliche Gesichte erlebt. Jetzt kann alles mögliche passieren, stets jedoch mit permanenter Wirkung. Rollen Sie einen W20: Bei einer 1 steigt die KL des Träumers permanent um 2 Punkte; 2: alle Ängste sinken um 1 Punkt; 3: KL +1; 4: der Träumer erhält W6 ASP; 5: W6 KP; 6: Prophezeien +3; 7: Selbstbeherrschung +2; 8–12: keine Nachwirkungen; 13: KL +1, jedoch Abhängigkeit von Regenbogenstaub; 14–16: Sucht; 17: KL –1, Sucht; 18: Sucht, KL –1, Selbstbeherrschung –1; 19: Geist und Körper des Träumenden werden getrennt und sind nur mittels »Beherrschungen brechen« +12 wieder zu vereinigen; 20: direkter Weg in Borons Reich

Abhängigkeit von Regenbogenstaub ist eine Krankheit des 12. Grades. Wenn das Opfer nicht täglich eine Dosis zu sich nehmen kann, verliert es pro Tag W6+1 Lebenspunkte, außerdem sinken alle guten Eigenschaften und der Selbstbeherrschungs-Wert einmalig um 3 Punkte. Sobald das Opfer eine Portion »Staub« zu sich nimmt, steigen die Eigenschaften für 24 Stunden wieder auf den normalen Wert. Allerdings sind 12 Stunden davon ein rauschhafter Traum, jedoch ohne irgendwelche Nach- und Nebenwirkungen.

Die oben angeführten Elixiere mögen Ihnen als Richtlinien dienen, wenn sie selbst magische Tränke entwerfen wollen. Auf weitere Aspekte der aventurischen Alchimie können wir hier nicht genauer eingehen. Viel ließe sich noch erzählen von den sechs Elementen, von den bekannten Metallen, von den Gerätschaften der Alchi-

misten, ihrer Beziehung zur Astrologie und vieles mehr.

Hier seien nur noch die Preise der im Text angegebenen Lösungsmittel und sonstiger Ingredienzien, die sich in einer gutsortierten Apotheke finden lassen, aufgeführt (jeweils für 40 Unzen):

Zwiedestillat:	3 D
Reiner Alkohol:	5 D
Brabaker Vitriol:	6 D

Rauchendes Braunöl:	12 D
Unauer Salzlake:	5 D
Gratenfelder Schwefelquell:	2 D
Quecksilber (10 Unzen):	15 D
Schwefel:	8 D
Tran, Fett (für Salben):	3 D

Die Preise der anderen angegebenen Kräuter finden Sie entweder im alten **Abenteuer-Ausbau-Spiel** oder in der Box **Die Kreaturen des Schwarzen Auges**.

Über Gifte und Venenische Tincturen

Wie sie allerorten von ehrbaren Jagdleuten wie auch von skrupellosen Elementen verwandt werden

»Eyn Gifft oder auch venenisch Tinctura ist eyn Gebräu, eyne Mixthur, eyne Essenz oder eyn Destillath, welches zu jenem Behufe erstellt wird, Mensch wie auch Thier eynen Schaden durch Verlust des körperlichen Wohls beizubringen ...«, so finden wir die Definition im Codex Albyricus, jenem alten Gesetzeswerk, welches Verbrechen der Schwarzen Künste beschreibt. Die zunehmende Zahl von Giftmorden und ähnlich scheußlichen meuchlerischen Verbrechen hat uns dazu bewogen, ein Brevier für alle Diener der Oberhoheit Seiner Majestät Kaiser Hal von Gareth, welche mit der Verfolgung solcher Verbrechen beschäftigt sind, zum Studienzwecke herauszugeben.

Es sei auch nochmalig auf den *Index Wehrheimium* verwiesen, welcher die Verwendung folgender Gifte gegen Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Goblins, Trolle wie auch Oger und andere zweibeinige Wesen unter strengste Strafe stellt: *Samthauch*, *Shurinknolle*, *Tinzal*, *Sumpfknoterich*, *Gonede*, *Sunsura*, *Schwarzer Lotos*, *Omrais*, *Kukris*, *Tulmadron*, *Boabungaha*, *Purpurbliß*. Wer durch ein solches Gift jemanden zu Tode bringt, wird als Giftmörder ersäuft, ungeachtet der Umstände; wer ein solches Gift herstellt oder veräußert, der wird auf 30 Jahre in den Kerker geworfen, und wer es besitzt, der muß auf 5 Jahre in die Minen.

Die folgende Auflistung zeigt uns alle bekannten Gifte, ihre Ausgangsstoffe und ihre Wirkung und Verwendung. Hierbei bedeutet *Typ & Stufe*, wie es verwandt wird, wie häufig man es findet und wie gefährlich es ist (ein Waffengift ist eine harzige Paste, die auf eine Klinge aufgebracht wird, ein Einnahmegift ein lösliches Pulver oder eine Flüssigkeit, ein Atemgift ein feiner Staub und ein Kontaktgift eine Paste, die bei Berührung mit der Haut wirkt); *Schaden*, was es anrichtet (in Schadenspunkten oder *sp* pro Zeiteinheit oder einer besonderen Wirkung); *Beginn* wann die Schadenswirkung einsetzt; *Dauer*, wie lange die Wirkung anhält; *Haltbarkeit*, wie lange etwa sich solch ein Mittel aufbewahren läßt, ehe es seine Wirkung verliert; *Rohpreis*, wieviel ein Alchimist für die Grundsubstanz bezahlen muß oder wieviel der Kräutersammler dafür erhält; *Endpreis*, wieviel das Gift den Käufer kostet; und *Herstellung*, welche Proben ein Giftmischer ablegen muß, damit aus der Rohsubstanz ein wirksames Gift wird.

Aus den Drüsen in den Beißzangen der großen Höhlenspinne gewinnen die Alchimisten **Arachnae**, ein beliebtes Jagd- und Waffengift, welches das Opfer für

etwa 1 Stunde leicht lähmt. Besonders gerne benutzt wird es bei der Vogeljagd und bei Entführungen.

Typ & Stufe: häufiges Waffengift, 1. Stufe; *Schaden*: AT/PA -2; *Beginn*: sofort; *Dauer*: 1 Stunde; *Haltbarkeit*: 3 Monate; *Rohpreis*: 3 S; *Endpreis*: 5 D; *Herstellung*: Alchimie +3

Eigentlich Grundlage vieler alchimistischer Substanzen, läßt sich die **Mandragora** oder Alraune auch zu einem leichten Waffengift verarbeiten, das den Gegner für etwa 1 Minute durch einen starken Brechreiz kampfunfähig macht.

Typ & Stufe: bekanntes Waffengift, Stufe 2; *Schaden*: 1W6; *Beginn*: 5 KR; *Dauer*: einmalig, wem eine KK-Probe mißlingt, der wird etwa 1 Minute lang von Brechreiz geschüttelt, 1 Tag Unwohlsein; *Haltbarkeit*: 8 Monate; *Rohpreis*: 5 S; *Endpreis*: 3 D; *Herstellung*: Alchimie +3

Die Morfus, scheußliche Schleimwesen der aventurischen Sümpfe, verschießen auf ihre Opfer kleine Hornsplitter, in die ein kristallines Gift eingelagert ist. Dieses **Morfugift** erzeugt Schüttelfrost und Fieber, jedoch keinen ernsthaften körperlichen Schaden. Die Echsenmenschen der Selemersümpfe benutzen dieses Gift gerne auf der Jagd oder im Kampf.

Typ & Stufe: bekanntes Waffengift, 3. Stufe; *Schaden*: 1W+1, AT/PA/KK -1; *Beginn*: sofort; *Dauer*: die Verluste auf AT, PA und KK halten etwa 1 Tag an; *Haltbarkeit*: 1 Monat; *Rohpreis*: 8 S; *Endpreis*: 12 D; *Herstellung*: Alchimie +5

Ein bekanntes Pfeilgift, das die Mohas bei Jagden auf größere Raubtiere verwenden, ist **Wurara**, der milchige Saft des Höllenkrauts. Die Vergiftungserscheinungen bei diesem Mittel sind Sehstörungen und Kälteschauer.

Typ & Stufe: bekanntes Waffengift, 4. Stufe; *Schaden*: 1W6/Stunde; *Beginn*: 1 SR; *Dauer*: 1W Stunden; *Haltbarkeit*: 4 Monate; *Rohpreis*: 10 S; *Endpreis*: 15 D; *Herstellung*: Alchimie +5 oder Pflanzenkunde +4

Aus der Giftküche der Zauberer und Alchimisten stammt das **Angstgift**, auch »Mengbiller Wahn« genannt, das dem Opfer keinen direkten Schaden zufügt, sondern es wie unter der Wirkung des Zauberspruches HORRIPHOBUS in schierer Panik die Flucht vor dem Wesen ergreifen läßt, das es direkt nach Beginn der Vergiftung erblickt – gewöhnlich die Person, die den Giftdolch führte.

Typ & Stufe: seltenes magisches Waffengift, 4. Stufe; *Schaden, Beginn, Dauer:* siehe Elixiere; *Haltbarkeit:* 7 Monate; *Rohpreis:* –; *Endpreis:* 25 D; *Herstellung:* siehe Elixiere

Wohl bekannt in allen feuchten Auen und sumpfigen Gebieten ist der gelb-rot gesprenkelte **Eitrige Kröten-schemel**, ein Pilz, von dem sich unter anderem auch die hochgiftige Maraskan-Tarantel ernährt. Aus der Haut dieses Pilzes kann ein Gift gewonnen werden, das beim Opfer eine leichte Blaufärbung des Gesichtes und der Hände sowie heftige Magenkrämpfe und Erbrechen hervorruft.

Typ & Stufe: häufiges Waffen- und Einnahmegift, 4. Stufe; *Schaden:* 1W+2/Stunde; *Beginn:* 1 Stunde; *Dauer:* 4 Stunden; *Haltbarkeit:* 2 Monate; *Rohpreis:* 7 S; *Endpreis:* 15 D; *Herstellung:* Alchimie +4 oder Pflanzenkunde +2

Die verderbten Boroni des Al'Anfa-Ritus verbreiten seit einiger Zeit Beutelchen mit den Pollen des *Schleichenden Todes*, einer Orchideenart aus dem Süden, welche rauschhafte Träume erzeugen, wenn sie in geringem Maße eingeatmet werden und als **Samthauch** bekannt geworden sind. Nimmt man jedoch zuviel hiervon oder erhält man ein Gran davon ins Gesicht geblasen, so verfällt der Vergiftete bald in einen von wüsten Träumen beherrschten ekstatischen Schlaf, aus dem schon einige nicht wieder erwacht sind.

Typ & Stufe: sehr seltenes Atemgift, 5. Stufe; *Schaden:* 2W/Stunde; *Beginn:* 1 SR; *Dauer:* 1W Stunden; *Haltbarkeit:* 2 Monate; *Rohpreis:* 2 D; *Endpreis:* 20 D; *Herstellung:* Alchimie +9 oder Pflanzenkunde +6

Am schnellsten wirkend, weil magischer Natur, ist das **Schlafgift**, auch Boronstropfen geheißen. Dieses Zaubermittel versetzt das Opfer sofort nach Eingang ins Blut in einen Tiefschlaf, aus dem es nur durch heftige Schläge wieder zu erwecken ist. Dieses Gebräu ist beliebt bei allen zwielichtigen Elementen, die den Schutz der Nacht und die Heimlichkeit Phexens mehr schätzen als Praios' hellen Tag.

Typ & Stufe: bekanntes magisches Waffen- und Einnahmegift, 5. Stufe; *Schaden, Beginn, Dauer:* siehe Elixiere; *Haltbarkeit:* 1 Jahr; *Rohpreis:* –; *Endpreis:* 35 D; *Herstellung:* siehe Elixiere

Feuerzunge nennt man das Gift, welches aus der Galle des gleichnamigen Fisches gewonnen wird, der im südlichen Perlenmeer und an der maraskanischen Küste beheimatet ist. Die wasserklare Flüssigkeit kann für einen gebrechlichen Menschen schwacher Konstitution das Ende bedeuten, doch meist beschränkt sich die Wirkung darauf, daß dem Opfer die Zunge brennend anschwillt, der Hals trocken wird und es nicht in der Lage ist, Worte von sich zu geben.

Typ & Stufe: seltenes Einnahmegift, 5. Stufe; *Schaden:*

2W – 2/Stunde; *Beginn:* 5 SR; *Dauer:* 5 Stunden; *Haltbarkeit:* 3 Jahre; *Rohpreis:* 4 D; *Endpreis:* 25 D; *Herstellung:* Alchimie +7

Die Naftanstaude, welche – wenn auch selten – in allen Breiten Aventuriens wächst, liefert die Grundlage für eine blaßgelbe, honigartige Flüssigkeit, **Goldleim** genannt, die alles Gewebe – tierisch wie pflanzlich, mit Ausnahme der Staude selbst – zerfrißt und auch vor lebendem Stoffe nicht haltmacht und nur eine ekle braune Masse hinterläßt. Nicht nur gegen Mensch und Tier, nein auch gegen Dokumente und Möbelstücke ist dieses Gebräu schon verwandt worden.

Typ & Stufe: seltenes Kontaktgift, 5. Stufe; *Schaden:* 2W – 3/Stunde; *Beginn:* sofort; *Dauer:* 2W Stunden; *Haltbarkeit:* 6 Monate; *Rohpreis:* 8 D; *Endpreis:* 30 D; *Herstellung:* Alchimie +6 oder Pflanzenkunde +6

Ebenfalls bei Berührung mit der Haut wirkt **Kelmon**, ein Gift, welches aus den Nesseln der höchst seltenen Disdychonda-Pflanze gewonnen wird. Das Opfer verspürt einen plötzlichen Schmerz, und bald breitet sich von der betroffenen Stelle aus eine Lähmung über den ganzen Körper aus, die circa eine halbe Stunde anhält.

Typ & Stufe: sehr seltenes Waffen- und Kontaktgift, 5. Stufe; *Schaden:* 4W SR und vollständige Lähmung; *Beginn:* 5 KR; *Dauer:* 6 SR; *Haltbarkeit:* 1 Jahr; *Rohpreis:* 12 D; *Endpreis:* 25 D; *Herstellung:* Alchimie +8 oder Pflanzenkunde +8

Aus dem recht harmlosen Arachnae kann von einem geschickten Alchimisten das Hohe Arachnida-Destillat oder **Arax** gewonnen werden, eine ungleich potentere Mixtur, die das Opfer einen Tag lang durch eine leichte Lähmung aller Gliedmaßen hindert, weswegen es auch genommen werden kann, um Berserker oder Wütige zu bändigen oder um die Flucht eines Gefangenen zu vereiteln.

Typ & Stufe: bekanntes Waffengift, 5. Stufe; *Schaden:* GE, KK, AT, PA – 2; *Beginn:* 2 SR; *Dauer:* 1 Tag; *Haltbarkeit:* 6 Monate; *Rohpreis:* 5 D (Arachnae); *Endpreis:* 35 D; *Herstellung:* Alchimie +10

Die von Natur aus giftige **Shurinknolle** kann zu einer Paste verarbeitet werden, die sich sowohl wegen ihrer Geschmacklosigkeit unter ein Mahl mischen als auch – in geeigneter Mischung – auf einen Dolch streichen läßt. Dieses hinterhältige Gift wirkt zwar langsam, doch immer tödlich. Das Opfer kann dies erst feststellen, wenn seine Konstitution merkbar verfällt – und dann ist es meist zu spät. Die Opfer sind meist schlaff wie ein leerer Sack, ja selbst die Totenstarre tritt erst lang verzögert ein.

Typ & Stufe: häufiges Waffen- und Einnahmegift, 6. Stufe; *Schaden:* 1W/SR, ab der 6. Spielrunde sinken GE und KK um 1 Punkt pro SR; *Beginn:* 6 SR; *Dauer:* bis GE und KK auf 0 gefallen sind, dann tritt der Tod ein; *Halt-*

barkeit: 3 Monate; Rohpreis: 8 D; Endpreis: 70 D; Herstellung: Alchimie +7 oder Pflanzenkunde +5

Unter dem Namen **Drachenspeichel** kennt man ein alchimistisches Gebräu, eine schwere Flüssigkeit von grünlicher Farbe, die beim Vergifteten Schwellungen und Schmerzen am ganzen Körper wie auch ein heftiges Schwindelgefühl hervorruft. Glücklicherweise kommt es selten zu Todesfällen, so daß dieses Gift bisher nicht verboten wurde, ja man nimmt es sogar für Fallen, in denen sich Raubtiere verfangen sollen.

Typ & Stufe: seltenes Waffen- und Einnahmegift, 7. Stufe; Schaden, Beginn, Dauer: siehe Elixiere; Haltbarkeit: 3 Jahre; Rohpreis: —; Endpreis: 40 D; Herstellung: siehe Elixiere

Tinzal ist das Destillat aus dem Gift der Nesselvipere, und wo schon der Biß dieser Schlange einen großen Schaden anrichtet, ist dieses Mittel ungleich gefährlicher. Wie bei einem Schlangenbiß beginnt die betroffene Stelle anzuschwellen, und Atemnot erfaßt das Opfer. Sollte der Tod eintreten, so finden sich die Vergifteten am ganzen Körper angeschwollen und mit blauer Haut.

Typ & Stufe: bekanntes Waffengift, 7. Stufe; Schaden: 1W+1/SR; Beginn: 1 SR; Dauer: 2W SR; Haltbarkeit: 1 Jahr; Rohpreis: 8 D; Endpreis: 40 D; Herstellung: Alchimie +6

Selten finden wir Vergiftungen mit dem **Schleimigen Sumpfknocherich**, einem im Bornlande beheimateten Pilz, der von allen Kreaturen ob seiner brennenden Berührung gemieden wird. Hieraus verfertigen die Giftmischer ein Schwertgift sowie allerlei Pasten, die auf Truhen und Türgriffe gestrichen werden. Der Vergiftete fühlt alsbald ein heftiges Brennen an betreffender Stelle und bricht am sonstigen Körper in kalten Schweiß aus, vielfach kommt er gar zu Tode.

Typ & Stufe: seltenes Waffen- und Kontaktgift, 8. Stufe; Schaden: 2W+1/SR; Beginn: 1 KR; Dauer: 8 SR; Haltbarkeit: 1 Monat; Rohpreis: 6 D; Endpreis: 50 D; Herstellung: Alchimie +6 oder Pflanzenkunde +5

Das wunderlichste Mittel, das die magischen Alchimisten bisher entwickelten, ist das **Halbgift**, ein Mittel, das nicht den geringsten bleibenden Schaden anrichtet, jedoch die Sinne des Opfers und die Bewegung seiner Muskeln so behindert, daß es zu keiner sinnvollen Aktion mehr in der Lage ist.

Typ & Stufe: sehr seltenes magisches Waffen- und Einnahmegift, 8. Stufe; Schaden, Beginn, Dauer: siehe Elixiere; Haltbarkeit: 3 Monate; Rohpreis: —; Endpreis: 60 D; Herstellung: siehe Elixiere

Gonede, das Gift des Gelbschwanzskorpions des Khorram-Gebirges, hat in neuerer Zeit Popularität unter einigen räuberischen Wüstenstämmen, so den Balashiden und den Ferkinas, erlangt, die es bei Überfällen auf

Karawanen einzusetzen pflegen. Der Vergiftete erliegt dem Mittel meist nicht, jedoch wird er für fast eine halbe Stunde von Krämpfen, Zuckungen und heftigem Würgen befallen, was ihm eine Verteidigung seines Eigentums unmöglich macht.

Typ & Stufe: bekanntes Waffengift, 8. Stufe; Schaden: 1W+5/SR; Beginn: 10 KR; Dauer: 5 SR; Haltbarkeit: 6 Monate; Rohpreis: 3 D; Endpreis: 70 D; Herstellung: Alchimie +9

Ist schon der Eitrige Krötenschemel ein übles Gift, so ist **Sunsura**, das Gift der Maraske, die von diesem Pilz lebt, ein noch übleres Gebräu, zumal in seiner raffinierten Form. Da es jedoch nur unter äußersten Schwierigkeiten zu gewinnen ist, bleibt seine Verwendung – Praios sei Dank – fast ganz auf die Insel Maraskan beschränkt. Opfer dieses Giftes verfallen schnell in ein schwindliges Delirium, das sich bald zur Raserei steigert und bei vielen mit einem gar schrecklichen Todeskampf endet.

Typ & Stufe: sehr seltenes Waffen- und Einnahmegift, 9. Stufe; Schaden: 1W+3/SR; Beginn: 1 SR; Dauer: 10 SR; Haltbarkeit: 9 Monate; Rohpreis: 15 D; Endpreis: 90 D; Herstellung: Alchimie +6

Berüchtigt unter den Lotosarten ist der **Schwarze Lotos**, hat er doch schon so manchem Wanderer an Fluß- und Seeufern den Tod gebracht. Die Blüten dieser Todesblume verströmen einen starken, süßlichen Geruch, der Menschen fast hypnotisch anzieht. Nur wem eine *Gefahreninstinkt*-Probe +10 gelingt, der kann sich noch rechtzeitig abwenden und erleidet nur leichte Schäden (einmalig 2W SR und eine geistige Verwirrung von etwa 1 SR Dauer), wer jedoch den Blütenstaub tief einatmet, der ist rettungslos verloren. Farbige Nebel durchziehen seinen Geist, Formen werden zu Tönen, Musik zu Gerüchen, und schließlich erfüllt das Rauschen von Gorgaris Schwingen die gesamte Wahrnehmung. Da das Gift so außerordentlich riskant zu handhaben ist, findet es fast nur Verwendung beim rituellen Freitod der Al'Anfaner Boronjünger.

Typ & Stufe: seltenes Atemgift, 10. Stufe; Schaden: 2W6/SR; Beginn: 5 KR; Dauer: 2 Stunden; Haltbarkeit: 20 Tage; Rohpreis: 30 D; Endpreis: 100 D; Herstellung: Pflanzenkunde +10

Wenn auch nicht so bekannt wie Kukris, so ist **Omrais**, ein Destillat aus dem Gift des Geringelten Wüstenskorpions, doch ein machtvolleres Mittel, mit dem vielerorts Probleme in der Erbfolge oder umfangreiche Handelshindernisse aus dem Weg geschafft werden. Eine Omrais-Vergiftung äußert sich in einem schmerzhaften Brennen im ganzen Körper und einer Trübung des Gesichtssinns. Da es bereits vorgekommen ist, daß jemand ein Omrais-Attentat überlebte, hat das Gift in Meuchlerkreisen den Ruf als »unprofessionelles« Mittel.

Typ & Stufe: sehr seltenes Waffen- und Einnahmegift, 11. Stufe; **Schaden:** 1W-1/KR; **Beginn:** 1 SR; **Dauer:** 1 SR; **Haltbarkeit:** 6 Monate; **Rohpreis:** 12 D; **Endpreis:** 80 D; **Herstellung:** Alchimie +8

«Königsmacher», das ist der inoffizielle Name von **Kukris**, dem beliebtesten Gift in professionellen Meuchlerkreisen. Obwohl schwer zu beschaffen, erfüllt es doch alle wichtigen Anforderungen: sicher zu handhaben, relativ erschwinglich und schnell wirkend. Das Rohmaterial für Kukris ist die Mirhamer Seidenlane, die bündelweise nach Mengbilla geliefert wird (in erster Linie, um daraus Seile zu drehen). Das Opfer fühlt zuerst nur ein starkes Jucken am ganzen Körper, dann Krämpfe in Armen und Beinen, und nach weniger als einer Minute tritt der Tod ein.

Typ & Stufe: seltenes Waffen- und Einnahmegift, 12. Stufe; **Schaden:** 1W6/KR; **Beginn:** 10 KR; **Dauer:** 3 SR; **Haltbarkeit:** 3 Monate; **Rohpreis:** 6 D; **Endpreis:** 90 D; **Herstellung:** Alchimie +12 oder Pflanzenkunde +9

Nicht nur Übles bringt uns die Giftmischerei, nein auch nützliche Anwendungen finden wir: So ist in Wein gelöster **Bannstaub** ein potentes Mittel, um aufsässige Zauberkundige in Gewahrsam zu halten, raubt es doch von der astralen Kraft und nicht von den Lebenskräften des Betroffenen. Leider ist dieses Mittel sehr schwierig herzustellen und infolgedessen sehr teuer, doch können wir hoffen, die Schwarzmagier und Giftmischer bald mit ihren eigenen Waffen zu schlagen.

Typ & Stufe: sehr seltenes Einnahmegift, 15. Stufe; **Schaden:** Opfer verliert 1W+2 Astralpunkte pro Spielrunde; **Beginn:** 1 SR; **Dauer:** 3W SR; **Haltbarkeit:** 1 Jahr; **Rohpreis:** -; **Endpreis:** 250 D; **Herstellung:** Alchimie +15

Am Abhang des Khoram-Gebirges finden sich ab und an etwa faustgroße graubraune Knollen eines seltenen Gesteins. Werden diese aufgeschlagen, so findet sich im Inneren eine silbergraue, körnige Masse, die fast ohne

weitere Verarbeitung als das Gift **Tulmadron** verwendet werden kann, welches Halluzinationen und ein dumpfes Schmerzgefühl auslöst und schnell zum Tode führt. Wie sich nach einem versuchten Attentat auf Bergkönig Farombar herausstellte, sind alle Zwerge immun gegen dieses Gift.

Typ & Stufe: sehr seltenes Waffen- und Einnahmegift, 15. Stufe; **Schaden:** 1W+1/KR; **Beginn:** 20 KR; **Dauer:** 4 SR; **Haltbarkeit:** abgeschlossen von Licht und Luft unbegrenzt; **Rohpreis:** 35 D; **Endpreis:** 200 D; **Herstellung:** Alchimie +9

Von den Mohas erreicht uns die Kunde über ein neues schreckliches Gift, **Boabungaha** genannt, welches sie in Schrumpfköpfen aufbewahren. Das grau-grüne Pulver muß äußerst vorsichtig angewandt werden, denn sobald man eine Prise davon einatmet, ist man dem Tode geweiht. Die Opfer laufen blau an und ersticken bei lebendigem Leibe – kein Wunder also, daß auch dieses Gift auf den *Index Wehrheimium* gesetzt wurde.

Typ & Stufe: sehr seltenes Atemgift, 19. Stufe; **Schaden:** Opfer erstickt; **Beginn:** 5 KR; **Dauer:** bis zum Tode; **Haltbarkeit:** 6 Monate; **Rohpreis:** ?; **Endpreis:** 250 D bei südländischen Alchimisten, bei den Mohas nur im Tauschgeschäft gegen hochwertige Metallwaren; **Herstellung:** nur den Mohas bekannt, Pflanzenkunde +12

Das bei weitem berüchtigtste Gift des Landes ist **Purpurblitz**, ein geruch- und geschmackloses Pulver, das sich leicht in Wasser löst und so jeder hochherrschaftlichen Speise den Geschmack des Risikos verleiht. Jede Anwendung, Herstellung und Verbreitung dieses dämonischen Stoffes ist bei Todesstrafe verboten. Opfer des Giftes sind meist schon tot, ehe sie begriffen haben, was vor sich geht. Die einzigen Vergiftungssymptome sind wallende purpurne Nebel vor den Augen.

Typ & Stufe: seltenes Einnahmegift, 20. Stufe; **Schaden, Beginn, Dauer:** siehe Elixiere; **Haltbarkeit:** 1 Jahr; **Rohpreis:** -; **Endpreis:** 300 D; **Herstellung:** siehe Elixiere

Recht und Gesetz in Aventurien

»Jegliches Zusammenleben kulturschaffender Wesen beruht auf Einführung und Beachtung von Verhaltensvorschriften und der Regelung von Verstößen dagegen – ja, dies ist sogar wesentlichster Teil der Kultur überhaupt.« (Aus: Praios' größtes Geschenk, Kap. 3: Das Gesetz, Priester-Kaiser Helus I., 571 v. H.)

Wenn auch Recht und Gesetz bei fast allen Völkern und Rassen Aventuriens zu finden sind, so müssen wir uns doch in erster Linie mit einem Rechtssystem beschäftigen, das vermutlich im Gildenland entstanden ist und von den Hjalldingern und den alten Siedlern mitgebracht wurde. Elemente wie schriftliche Gesetzestexte, Bürgerrecht unterschiedlicher Stufen (vom Adel bis zur Sklaverei), Trennung von Gesetzgeber, Richter und Kläger und die Bestrafung durch Verstümmelung und Freiheitsentzug waren den Ureinwohnern unbekannt und sind ihnen allen – ob Nivesen, Mohas, Novadis, Elfen oder Zwergen – bis heute fremd geblieben. Nur die Tulamiden haben durch den Kontakt mit den Einwanderern neben dem Zwölfgötterglauben auch viele dieser Rechtsvorstellungen übernommen.

Da das Recht fast alle Bereiche menschlichen Zusammenlebens erfaßt, gibt es auch mehrere Arten des Rechtes.

Göttliches Recht wurde von den Schicksalsmächten direkt offenbart (z. B. die heiligen Bücher und Gebote der meisten Kulte) oder zumindest durch ihre Diener festgelegt (von Tempeln erlassene Gesetze) oder ist jedem einzelnen Menschen mitgegeben (Sitte, Moral, Gerechtigkeitsempfinden). Verstoß gegen göttliches Recht zieht Strafen in dieser Welt (z. B. schlechtes Gewissen, Sühnetod), vor allem aber im Jenseits nach sich.

Weltliches Recht dagegen wurde von Menschen, insbesondere Herrschern, Ahnen und ähnlichen Autoritäten, formuliert und verkündet und wird auch nur in dieser Welt geahndet.

Grund- oder Verfassungsrecht beschreibt die grundsätzliche Struktur einer Gemeinschaft, üblicherweise des Staates, und wird meist als selbstverständlich hingenommen: Hierzu gehören etwa die Rechte und Pflichten von Bürgern, Siedlungen und Zusammenschlüssen (z. B. Gilden), das Lehnrecht, aber auch die heiligen Religionsgebote und selbst die Tradition.

Ziviles Recht ordnet den Umgang der Menschen miteinander, vor allem ihre Rechtsgeschäfte (z. B. Handel, Ehe, Erbrecht), und wird als das allgemeingültige Recht verstanden: Im Neuen Reich heißt es Gemeines Landrecht, im Alten Reich Stadt- und Landfriedensrecht.

Strafrecht regelt Erkennen und Bestrafung von Vergehen und Verbrechen gegen einzelne und die Gemeinschaft, ist also das, was man gemeinhin als »Das Gesetz« bezeichnet. Im Mittelreich heißt es Hand- und Halsrecht, im Lieblichen Feld Blutrecht.

Der Gesetzgeber

»Der Gesetzgeber ist als einziger befugt, Gesetze zu erlassen, zu ändern oder aufzuheben, aber auch verpflichtet, dies für das Volk zu tun.« (Aus der Reichsgrundreform, Kaiser Reto, 11 v. H.)

Als Gesetzgeber wird immer das Oberhaupt betrachtet, ob nun durch Erbfolge, Wahl oder Gewalt an die Macht gelangt, also Kaiser, König, souveräner Fürst u. ä.

Der Gesetzgeber kann seine Befugnis auf andere übertragen; in einem großen Reich muß er das sogar aus rein organisatorischen Gründen tun.

Das Lehnswesen im Neuen und im Alten Reich, teils auch in den anderen Reichen, beruht unter anderem auf der Notwendigkeit, Entscheidungen über Einzelfragen oder örtliche Sonderfälle einem Untergebenen zu überlassen. Dadurch bildet sich auch im Gesetz eine Rangordnung: Reichsgesetze werden vom Kaiser oder König erlassen, Landes- oder Provinzgesetze von Provinzherrn und regionale und lokale Gesetze, z. B. Bezirks-, Stadt- und Marktgesetze, von Grafen, Baronen usw.

Ein typisches Beispiel sind die Waffengesetze des Alten Reiches: Nach Bosparans Fall wurde der Waffenbesitz für Adel und Bürger rigoros eingeschränkt, um eine Erhebung gegen das Neue Reich zu verhindern.

»... Itzo möge jedoch dem Edelmann erlaubt seyn eine Klinge nur von reynem Stahle, dem Bürger von Stande jedoch ein Stab oder Knüttel von Holtze, nicht aber solch Stangen, allwo trögen eyne Klinge an eynem Ende.« (Aus dem Codex Raulis, Band 4: Kriegswesen und Bütteltum, Kaiser Raul, 979 v. H.)

Übrigens führte letztere Formulierung zur Erfindung der Zweililien, die an beiden Enden Klingen tragen und daher dem Gesetz zufolge Bürgern erlaubt sind.

Dieses Reichsgesetz wurde durch viele lokale Gesetze ausgebaut, sowohl »aufgeweicht« als auch verschärft: Am bekanntesten ist wohl das Stadtrecht von Grangor (754 n. B. F.), das die »Klingen von Stahl« für Adelige zusätzlich noch auf Dolche beschränkt.

Wieweit »niederrangige« Gesetze von Untergebenen Bereiche regeln dürfen, die vom »höherrangigen« Gesetzgeber gar nicht, unklar, unangebracht oder aber eindeutig geregelt sind, wieweit sie höherrangige Vorschriften erweitern, einschränken oder gar aufheben können und wem im Fall einer »Gesetzeskonkurrenz« (zweier unterschiedlicher Regelungen zur gleichen Frage) der Vorzug zu geben ist, ist ein grundsätzliches Problem des Verfassungsrechts, aber trotz – oder gerade wegen – zahlloser Einzelregelungen einer der Hauptstreitpunkte im Lehnswesen.

Eine zweite Form der Gesetzeskonkurrenz entsteht durch zeitliche Aufeinanderfolge. Fast jeder Gesetzgeber erläßt nach seinem Machtantritt zumindest in irgendeinem Bereich Gesetze. Meist weiß er gar nicht, ob hierzu bereits frühere Gesetze bestehen, zumindest in den Rand- und Berührungszonen zu anderen Bereichen, oft ist es ihm auch gleichgültig (Zitat Kaiserin Hela-Horas': »So ein uraltes Gesetz kann unmöglich noch gelten ...«).

Generell müssen frühere Gesetze ausdrücklich aufgehoben werden. Aber selbst wenn ein umsichtiger Gesetzgeber sich bemüht, alle früheren Werke des gleichen Bereiches zu berücksichtigen, bleiben immer Gesetzeslücken, frühere Sonderregelungen oder Mißverständnisse, die unterschiedlich interpretiert werden können. Immer wieder gibt es dann nach einigen Jahrhunderten einen Gesetzeskundigen, der sich auf so eine Stelle oder Interpretation beruft und überraschende Schwierigkeiten erzeugt.

Ein bekanntes Beispiel:

»Eyn Herre oder Frouw, allwo besteygen wullet den Thron zu Grathenfels, er oder sie sulle vorweysen das Sigil, das Graf Hlûthâr gethragen und verluren in der Daimonenschlacht, zu beweysen seyn rechten Sinn und Muth.« (Aus der Grafenrolle, etwa 1500 v. H.)

Die Erklärung dieser Vorschrift ist in den Dunklen Zeiten verlorengegangen, doch hat keine der mindestens acht Reformen des Lehnswesens seither es für nötig befunden oder gewagt, sie ausdrücklich aufzuheben. Bei der jüngsten Neuvergabe des Grafentitels kam es beinahe zum Skandal, als einige verschieden erwünschte Bewerber um den Besitz des Siegels stritten. Letztlich beschlagnahmte der Kaiser das Siegel und übergab es überraschend einem verdienten Recken – gemeinsam mit Titel und Lehen.



Der Richter

»Der Herr eines Volkes sei auch sein Richter. Sein Wort wäge das Gesetz, prüfe die Tat, fälle das Urteil und bemesse die Strafe. Doch benenne er auch Weise, dasselbe an seiner Statt zu tun.« (Aus: Der ringende Herr, Graf R. H. v. Rabenmund, 212 v. H.)

Bei allen Kulturen Aventuriens fallen die Rollen des Anführers und des Richters zusammen. Bei größeren Gemeinschaften wie den Reichen Mittelaventuriens jedoch ist es dem Herrscher unmöglich, selbst alle Gesetze zu kennen, alle Streitfälle anzuhören und alle Urteile zu fällen. So ist noch stärker als beim Amt des Gesetzgebers eine Neigung zur Einsetzung untergeordneter Richter zu beobachten.

Der Kaiser und selbst die Provinzherrn legen heute den Purpur nur noch an, wenn es gilt, gegen andere Mitglieder des Hochadels oder wegen Staatsverrat Gericht zu halten. Die meisten Urteile werden vom jeweiligen Herrn einer Baronie, Mark, Reichsbaronie oder eines Bezirkes gesprochen oder von einem einzelnen, von diesem eingesetzten Amtmann; letztere sind recht häufig, weil wenige Barone Lust und Wissen haben, sich mit den alltäglichen, sprichwörtlichen »Hühnerdiebstählen« zu beschäftigen. Dieser Richter reist von Dorf zu Dorf, um in kleineren Streitfällen Gericht zu halten. Fast alle Verbrechen – die ja meist mit der Notwendig-

keit verbunden sind, den Delinquenten vorübergehend in einem sicheren Kerker festzuhalten – werden direkt in der Burg oder dem sonstigen Sitz des Richters abgeurteilt. In größeren Städten ist es üblich, für jedes Stadtviertel einen Richter zu ernennen.

Trotzdem kann ein Urteil vonnöten sein, aber kein Richter anwesend oder erreichbar.

»Allso eyne communis (Gemeinschaft) von Bürgern darfindeth sich in der Noth des Gesetzes, doch findeth keynen Richter, so seye angerufen eyn geweyther Mann der Zwoilffe.« (Aus der Ius Concordia, Passus LXIV, Rohal, 527 v. H.)

Bekannt sind auch andere Gesetzestexte aus unterschiedlichsten Quellen zu diesem Thema: Nach dem geltenden Gewohnheitsrecht ist der Kapitän eines Schiffes auf hoher See »Herr über Leben und Tod, zweiter nur hinter Efferd«. Das Allgemeine Militär-Organisations-Gesetz (AMOG) von 13 v. H. unterstellt in Ermangelung eines Richters auch Zivilisten dem Militärstrafrecht. Und laut Zusatzprotokoll zum Gareth Pamphlet (397 v. H.) kann jeder Adelige, vom Edlen bis zum Kaiser, über Bürger des Mittelreiches Recht sprechen, wenn ihr rechtmäßiger Richter nicht erreichbar ist; letztere Regelung kann v. a. Begleiter eines Adligen im Ausland vor der Bestrafung durch Einheimische retten (wenn der Adelige diese von seiner Autorität überzeugen kann).

Für viele Belange ist ein Urteil durch mehrere Richter vorgesehen, z. B. das Oberste Reichsgericht. Das Kollegium der Zwölfgötter muß Streitigkeiten zwischen den zwölf Kirchen schlichten. In den meisten Freistädten, z. B. im Lieblichen Feld, in Havena oder Festum, hat die Kammer der Volksvertretung (z. B. das Parlament in Havena, die Innere Stube Grangors) eine Funktion als oberstes Gericht, das als Berufungsgericht Todes- und Verbannungsstrafen bestätigen muß oder aufheben kann oder alleine solche Urteile verhängen kann. Das Hjalding der Thorwaler entscheidet über alle Fragen, die ein Hetmann nicht entscheiden kann, weil er befangen (d. h. persönlich betroffen) ist, oder die von Bedeutung für die ganze Nation sind.

Schließlich gibt es noch sogenannte Rechtskreise, denen eine eigene Gerichtsbarkeit zusteht oder die sie zumindest beanspruchen. Wichtigstes Beispiel ist die Gildengerichtsbarkeit, die in allen internen Belangen, also Fragen, die nur Mitglieder betreffen, offiziell (z. B. Handwerker, Magier), halboffiziell (z. B. Beilunker Reiter) oder geheim (z. B. Diebesgilde) entscheidet.

»Da eyn Magicus sich vergehet gegen dieserley Normen, da er studyret oder betreybet, was dem Banne anheym gefallen, da er seyne Halle, Gilde oder Schule oder seyne Bryder zu Schaden kummen lasset, so soll ihm seyne Halle, Gilde oder Schule den Process machen, ihn strafen, bannen oder töthen, allso es geschryben steheth.«

(Aus dem Codex Albyricus, Foliant II, Rohal, 446 v. H.)

Die Beilunker Reiter lassen ungern etwas über Vergehen der Ihrigen nach außen dringen, und so werden Verbrechen, die eigentlich einem öffentlichen Richter unterstehen, häufig beim Oberst oder einem anderen Offizier angezeigt und von diesem entschieden. Die Solidarität geht so weit, daß selbst viele straffällige Reiter diese Verurteilung vorziehen. Und daß ein Dieb, dem die Gilde wegen Unterschlagung ihres Anteils eine Hand abschlagen ließ, sich kaum öffentlich beschwert, ist auch klar.

Für die Zwerge des Mittelreiches besteht das Sondergesetz der Lex Zwergia, um deren Buchstaben Kaiser Sigheilm und die Bergkönige drei Jahrzehnte (864–833 v. H.) lang rangen.

»Eyn Zwergling jedoch, da er eynes Verbrechens verhafftet, werde escortiret in seyn Bergfreyheyth. Darselben werde er auffgewygeth, seyne Wichte in Eysenfeilspaenen, da er dem Handrechte entgehet, seyne Wichte in Nickeln, da er dem Halsrechte entgehet. So werde solch Losgeld dem Keyser, diweyl der Zwergling dem Bergkinig werde, mith ihm zu thun, wie ihm gefalleth.« (Aus der Lex Zwergia, Tafel IV, 833 v. H.)

Die erwähnten Nickeln sind eine früher gebräuchliche Währungseinheit von etwa dem halben Wert eines Helters; insgesamt ergibt das Lösegeld etwa die Hälfte des Preises auf dem Sklavenmarkt (bzw. ein Sechstel in Eisenfeilspänen).

Keineswegs gesichert ist das Recht auf Richter, Prozeß oder Anhörung. Viele Adelige unterwerfen ihre Untertanen Verhaftung, Beschlagnahme und Bestrafung und verlassen sich darauf, daß diese ihre Rechte weder kennen noch zu fordern wagen. Wer in einem Streitfall einen zuständigen Richter erreicht, ohne daß sein Kontrahent davon weiß, hat häufig leichtes Spiel. Auch Strafprozesse ohne den Angeklagten sind gang und gäbe: Berühmte Banditen wie der »Aranische Fuchs«, der Orkhauptling Olog Orchai und der Pirat El Harkir wurden alle schon Dutzende Male in Abwesenheit verurteilt. Auch der Großinquisitor zieht es oft vor, sich die aufrührerischen Verteidigungsreden seiner Opfer zu ersparen.

Allgemein werden diese Prozeßrechte als Privileg verstanden, das z. B. mit dem Bürgerrecht mancher Städte oder mit einem Titel verbunden ist. So dürfen Adelige nur durch Gleich- und Höhergestellte, Geweihte nur in ihrer Anwesenheit verurteilt werden.

Der Kläger

»Wer sein Recht begehrt von einem anderen, sei's Bürger, Landesherr oder Gemeiner, der soll darum klagen vor dem Richter. So aber dem Reich oder Völk Unrecht geschieht, und keiner findet sich zu klagen, so soll der Kaiser klagen im Namen des Reiches. So aber den Gefilden von Alveran Unrecht ge-

schieht, so sollen der Bote des Lichtes und das Kollegium klagen im Namen der Zwölfgötter.»

(Aus einem Vortrag am Rechtsseminar zum Greifen in Beilunk, 52 v. H.)

Zwar bietet das aventurische Recht dem Bürger zahlreiche Rechte, doch sind sie nicht alle und nicht für jeden gesichert. Bei einem (vermeintlichen) Unrecht muß zunächst ein Richter gefunden werden, der sich für zuständig erklärt, dann muß die Klage vorgebracht werden.

Ohne Bürgerrecht ist es meist nicht erlaubt, vor die Richterschranke zu treten. Fremde, Unfreie, Unmündige und die meisten Nichtmenschen benötigen einen »Bürgen«, der für sie »in die Schranken tritt«.

Auch für Rechtsfähige ist die Beibringung von Bürgen und Zeugen nützlich, da von deren Ansehen häufig mehr abhängt als von der Sachlage. Niemand ist verpflichtet, für einen anderen vor Gericht auszusagen; je ehrbarer ein Kläger ist, desto eher wird er Zeugen finden.

Sodann muß die Streitsache oder der Tatbestand festgelegt werden. Häufig muß der Kläger feststellen, daß das Gesetz ihm nicht helfen kann. Z. B. gibt es im Falle eines unbeaufsichtigten Ochsespannes, das unvermutet durchgeht und Schaden anrichtet, keinen anwendbaren Tatbestand, keinen Täter und keine Streitsache.

Bestechung ist im Prozeß nicht selten. Vielerorts ist es üblich, daß der Richter von beiden Parteien nimmt und fast nur nach der Differenz der Beträge entscheidet.

Generell kennt man keine Unterscheidung zwischen der Streitpartei, die gegen eine zweite klagt, und dem Opfer eines Verbrechens, das gegen den Täter klagt. Wer bestohlen wird oder einen Angehörigen durch Totschlag verliert, muß sein Recht selbst fordern und sich auch seine Zeugen selbst suchen.

Die Vorstellung eines öffentlichen Anklägers setzt sich erst in jüngster Zeit durch und stammt aus der Zeit, als die Priesterkaiser allenthalben Aufruhr und Frevel witterten. Da offensichtlich Rechte verletzt wurden (zumindest nach ihrer Meinung), jedoch niemand persönlich betroffen war, mußte jemand im Namen der Allgemeinheit Klage erheben. So wurde das Amt des Großinquisitors ins Leben gerufen.

Unter dem Deckmantel eines Verstoßes gegen allgemeine Rechte konnte nun gegen jedes Verhalten vorgegangen werden, das den Machthabern mißfiel. Zu den neuformulierten Tatbeständen gehörte die »Hexerei« (eig. »Hesinderei«): Es genügte, den Geist beeinflussende Zauber zu kennen (man mußte sie nicht einmal anwenden), um eines Verstoßes schuldig zu sein.

Ein weiterer Tatbestand, der bis heute geahndet wird, sind die staats- oder religionsgefährdenden Umtriebe, genannt »schädlich Hämmern an den Grundfesten von Reich, Dere und Alveran«.

Grund- und Verfassungsrecht

Die wichtigsten Gesetzbücher, auf denen das Neue und das Alte Reich in ihrer heutigen Gestalt basieren, sind:

Das Monumentalwerk des *Codex Raulis* (990–954 v. H.): Abschaffung der Horas-Kränzung, Begründung des neuen Kaisertums mit dem heute gültigen Thronfolgerecht, das *Garethar Pamphlet* (397 v. H.); die *Reichsreform* (201 v. H.); die *Reichsgrundreform* (11 v. H.).

»... Das Keyserrecht vererbet sich ob beyderley Geschlechtes, doch möge es niemals eyn Weib mehr nutzen, auff dasz uns die Zwoilffe vun eyner neuwen Hela verschonen. Unt da eyner der keyserlichen Sippe sich schuldig machet eyner Bluttath wider eynen der Sippe, so möge itzo auch dieser es niemals mehr nutzen.« (Aus dem *Codex Raulis*, Band I: Das Kaiserrecht, 990 v. H.)

Das Herrschaftssystem der Thorwaler hat sich bis heute erhalten, wie es im Jurga-Lied festgelegt wurde:

92. Sang:

»Den Hetmann, die Hetfrau
sollt ihr euch erküren,
zu lenken, zu richten,
die Feinde zu schlagen,
solange sein Haupt solche
Bürde kann tragen
und sein Arm den Drachen
kann führen.«

Der Stand eines Bewohners ist in eigentlich allen Reichen seine wichtigste juristische Eigenschaft. Eine Gleichheit vor dem Recht ist dem Aventurier nicht nur unbekannt, sondern sogar unverständlich. Angesichts der zahlreichen Privilegien des Adels ist der Ahnenschwindel – die Anmaßung von Adelstiteln – ein gleichermaßen häufiges wie schweres Verbrechen.

Das Bürgerrecht steht im Neuen Reich höchstens einem Drittel, im Alten Reich etwas mehr Untertanen zu; damit verbunden sind die Freizügigkeit (das Recht, seinen Wohnort zu verlassen), das Recht auf Landbesitz, die ablösbare Wehrpflicht und die Rechtsfähigkeit – Vorbedingung für viele Rechtsgeschäfte, z. B. Klagerecht, Heirat, Gesellenprüfung, häufig sogar jedes Geldgeschäft. Der Freibürger (Bewohner einer Freistadt) hat häufig auch noch das Wahlrecht für eine Volksvertretung. Innerhalb der Gewerbetreibenden unterscheidet man Ehrliche (die meisten Gilden-Handwerke) und Unehrlische (z. B. Henker, Schinder, Seemann); über das Gildenwesen stehen den Ehrlichen oft weitere Privilegien zu.

Stand und Ehre sind im Neuen und im Alten Reich meist zuverlässige und sorgfältig, wenn nicht eifersüchtig gehütete Privilegien; die Erlangung des Bürgerrech-

tes für einen Leibeigenen, Fahrenden oder Fremden ist eine Frage von Geld, Beziehungen, Ausdauer und vor allem langer Zeit.

»Wir haben nichts gegen Fremde. Einige unserer besten Freunde sind Fremde. Aber ihr, Fremde, seid nicht von hier!« (Überliefertes Zitat von dem Bauern Nalle, ca. 1800 v. H., Havena)

Im Süden Aventuriens dagegen beschränkt sich der Erwerb des Bürgerrechtes meist auf die Finanzen – eine Auswirkung der Nähe der Tulamiden, für die sozialer Status mit Macht und Reichtum identisch und nicht in Klassen meßbar ist. Für die sprichwörtlichen »Mengbiller Verhältnisse« ist es typisch, daß Fremde als Freiwild behandelt werden, sofern sie sich nicht bei der Stadt »eingekauft« haben.

Der Verlust des Bürgerrechtes ist daher – zumindest für den einfachen Bürger – eine mittlere Katastrophe. Mit strafrechtlichen Urteilen ist häufig eine Aberkennung mancher oder aller Bürgerrechte, zuweilen auch für unbeteiligte Verwandte, verbunden.

Eine zweite Möglichkeit, das Bürgerrecht möglicherweise noch zu Lebzeiten zu verlieren, ist die Todesvermutung bei vermißten Personen.

»So ein Bürger zwölf Jahre verschollen ist und keiner, der ihn kannte, von ihm Nachricht noch Kunde hat, so soll man ihn für tot erklären, und all seine Rechte sollen auf seine Erben übergehen.« (Aus der Stadtrechtsverordnung des Fürsten Emerald Bennain von Havena, 41 v. H.)

Elfen unterstehen einem besonderen Standesrecht, das ihnen innerhalb der menschlichen Gesellschaftsordnung einen gewissen Freiraum sichern soll.

»Allwo eyn Elff ergriffen bei eyner Tath wider die guthen Sitten oder wider eyn Eygenthum, dar solle man ihn Aufklärung angedeyhen laszen, und moige er wyder guth machen die Tath und sodann seyenes Weges ziehen. Auch mag eyn Elff seyenen guthen Bogen mith sich fyren in dero Mauern, darenthalben er ihn nit nutzt.« (Aus dem Tialloper Vertrag, Murak-Horas, 1024 v. H.)

Strafrecht

Wie hinlänglich bekannt sein dürfte, gibt es mancherlei Weltenbummler, wozu zunächst Händler und Angehörige des fahrenden Gauklervolks zu zählen sind. Insbesondere aber vagabundierende Streuner, allerlei Glücksritter, Nichtmenschen sowie auch wandernde Gesellen der arkanen Künste sind für uns von besonderem Interesse. Solche Personen geraten gar oft in Konflikt mit Brauch und Recht der verschiedenen Orte und Gegenden.

Wir wollen besonderen Wert auf solche Übeltaten legen, die typisch für Angehörige dieser Abenteurergemeinschaften zu sein scheinen.

In den Städten des Mittelreichs beginnen die Strafgesetze meist mit Verordnungen über angemessene Umgangsformen. Diese »Gebote über sittsam Thun und Streben« regeln von der züchtigen Bekleidung bis hin zu korrekten Anreden für einen Angehörigen des Adels alle Fragen des Benehmens. Einige Originaltexte aus der **II. Kusliker Stadtfriedensordnung** von 675 n. BF. mögen dies veranschaulichen:

»Wer auffallet durch trunken oder anderweitig störend Gegröle oder beleidiget die Ohren der Kenner von Musik durch mißstimmig Gesang oder falsches Instrumentenspiel und werde aufgegriffen durch die Stadtwache, der büße dies mit 2 bis 5 Thalern, wenns nur einmal geschieht.«

»Wer mehrfach auffallet durch Lärmerei oder Verunzierung von Musik, der werde ausgestellt einen Tag lang auf dem Marktplatz mit dem Musikinstrument der Schande zerbrochen ihm um den Halse gehänget oder aber mit einem Knebel, falls er gegrölet, und der büße außerdem mit 5 bis 10 Thalern.«

»Wer singet unzüchtig Lieder oder belästigt unbescholtene Personen mit unartig Erzählungen oder Zoten, der büße dies mit 5 Silberthalern an die Obrigkeit.«

Solches »Ausstellen« von Übeltätern zählt zu den Ehrenstrafen in Aventurien. Der geringste Grad einer Ehrenstrafe ist der Verweis. In diesem Fall wird von einem öffentlichen Sprecher oder »Ausrufer« ein oder mehrmals vor dem Wohnsitz des Betroffenen die Tat ausgerufen, verbunden mit der Aufforderung, künftig solcherlei Handlungen zu unterlassen. In Fällen von Beleidigungen oder entehrenden Behauptungen, die sich nicht beweisen lassen, muß der Täter öffentlich »Widerruf und Abbitte« leisten, wobei ihm in schweren Lügenfällen mit der flachen Hand auf den Mund – den zu geschwätzigem – geschlagen wird. Manche Taten haben das öffentliche Ausstellen der überführten Täter zur Folge; (Pranger, Schandpfahl, Käfig); zum Teil wird dem Betroffenen symbolisch »schimpfliche Tracht« umgehängt: einem Trunkenbold etwa ein Faß oder unserem schlechten Musikanten sein bemaltes oder gar zerbrochenes Musikinstrument.

»Wer ein Geraufe beginnt und dabei andere verletzt, bis sie bluten, der zahle einem jeglichen Geschädigten 5 Heller, und außerdem zahle er 1 Silberthaler an die Obrigkeit.«

»Wer in einer Rauferei oder einem Zweikampfe mit der Waffe einem andern den guten Arm zerhauet oder anderweitig machet unbrauchbar, der ersetze dem Geschlagenen das Zwiefache des vollen Lohnes für die Zeit der Arbeitsunfähigkeit.«

»Wer einer Frau oder einem Mann einen unzüchtig Griff läßt andeidehen, was man nennet »Angrabschen«, der büße dies mit 1 bis 3 Silberthalern an das Opfer und mit 1 bis 10 Rutenkneben.«

»Wer seinen Leib feilbietet andern in lasterhafter Weise gegen Münzen oder Geschenke, der machet sich schuldig der Hure-

rei und der büße dies Thun mit 3 bis 4 Dukaten oder der erhalte 10 bis 20 Hiebe mit dem Stocke und der werde im Schandmantel umhergetrieben durch die Stadt vor aller Augen.»

Man sieht deutlich, daß zu Kuslik die Kurtisanen einen schweren Stand haben; zumindest formell existiert dies Gesetz in der Stadtordnung, und sicherlich gehören die Liebesdiener nicht zur besten Gesellschaft. Ob die Angehörigen der Kurtisanengilde Kusliks tatsächlich mit Bestrafungen zu rechnen haben, ist eher fraglich. Sehr viel offener dagegen können die Kurtisanen in Städten wie Havena arbeiten, wo sie hoch angesehen sind. Hier gibt es sogar Gesetze, die für das Wohlergehen der betreffenden Personen sorgen, wie etwa aus der **»Fürstlichen Stadtordnung für Havena«** von 701 n. BF. zu ersehen ist, die seinerzeit Fürst Toras Bennain erließ:

»Angehörigen der Kurtisanengilde ist mit Ehrerbietung und Respekt zu begegnen. Schandmüßige Klatschweiber oder Lügenbolde, die beim Lästern oder Schimpfen über Kurtisanen ertappt werden, erhalten 20 Stockhiebe.

Wer zu einer Kurtisane geht, der hat sich zuvor gründlich zu waschen. Jeder Gast einer Kurtisane soll seine gute Kleidung anlegen, bevor er ihr unter die Augen tritt. Das gilt auch für die Gäste männlicher Kurtisanen.»

Aber hier bewegen wir uns bereits auf dem Feld der Sittengesetze, die ebenso umfangreich sind wie die Paragraphen der **Garethher Handelsrechtsverordnung** (299 v. H.), die sogar die Mindeststoffmenge für eine Pluderhose oder das Sollgewicht für Brötchen festlegt und Delikte wie »übel Thrug und Vorthail« oder »säumig Schuldnerthum« behandelt.

Wir wollen uns lieber den Gesetzen zum Schutz von Hab und Gut zuwenden, deren Einhaltung jedem Abenteurer zu raten ist.

»Wer eine fremde bewegliche Sache bewußt widerrechtlich und heimlich wegnimmt, in der Absicht der Aneignung, der machet sich schuldig des Diebstahls.

Ein Dieb soll büßen seine Tat durch Ersatz in dreifacher Höhe des entstandenen Schadens, wenn es ein kleiner Diebstahl und das erste Mal war.

Wer einen großen Diebstahl begehet, also eine Beute an sich bringt, die einen Wert von 5 Dukaten überschreitet, der erhalte außerdem 10 Hiebe mit dem Stock, wenn es das erste Mal war.

Wer weitere Male begehet einen kleinen Diebstahl, der erhalte 2 Stockhiebe für jeden Silberthaler Wert der Beute, wenn es das zweite Mal war oder 3 Stockhiebe für jeden Silberthaler Beutewert, wenn es das dritte oder ein weiteres Mal war.

Wer einen großen Diebstahl begehet und es war nicht das erste Mal, daß er solche Tat verübte, der erhalte 25 Hiebe mit dem Stock und der werde eingesperrt für so viele Tage, wie seine Beute Silberthaler wert war.

Wer wieder und wieder auffallet als Dieb und zeigt kein Zeichen der Besserung, dem werde der gute Daumen gekürzet mit dem Beil. Wer dann noch keine Besserung zeigt, dem werde die gute Hand abgehauen oder er werde gebrandmarkt auf der guten Hand als Dieb.»

Sehr viel übler bestellt ist es um einen Dieb, dessen Tat verbunden war mit einem widerrechtlichen Eindringen auf ein abgegrenztes Gelände oder in ein Gebäude. Zur Bestrafung von Einbrechern findet man bereits im **Codex Raulius** von 954 v. H.:

»Einen Einbrecher, der auffrischer Tat ertappt, mag der Hausherr erschlagen auf der Stell, ohn daß ihm dieser Totschlag werde vorgehalten. Lasset er ihn aber am Leben, so werde der Einbrecher gebrandmarkt auf der rechten wie auf der linken Hand, daß alle Welt seine Schandhaftigkeit erkenne, und er erhalte 25 Hiebe mit dem Stock.

Wird ein Einbrecher gestellt und erkannt ob seiner Brandzeichen als ein Wiederholungstäter, dem werde umgehend die gute Hand abgehauen.»

Im Norden Aventuriens gibt es ähnlich strenge Gesetze für den Felddiebstahl. Die durch die Wetterbedingungen schwer zu bebauenden Äcker bringen ohnehin nur geringe Erträge, so daß das Entwenden von Feldfrüchten als schweres Verbrechen gilt. In einem Reisebericht konnte man jüngst folgende Passage finden:

»Wenn ihnen einer Feldfrüchte stiehlt, machen die Bauern nicht viel Aufhebens um ein Urteil: Der Täter wird von der aufgebrachten Menge kurzerhand mit Stockhieben, Schlägen und Tritten fortgetrieben. Nicht selten kommt es vor, daß der Dieb die Prozedur nicht überlebt oder wenigstens den Rest seines kümmerlichen Lebens als körperlich gebrochener Mensch, als Krüppel, fristen muß.»

Im Mittelreich wird der Ackerdiebstahl dagegen wie ein gewöhnlicher Diebstahl bestraft – je nach dem Wert der gestohlenen Früchte. Todeswürdig dagegen ist das Abrennen von Feldern oder die Brandstiftung im Wald. Generell werden Brandstifter – auch »Mordbrenner« genannt – fast immer hingerichtet. Nicht selten wird eine sogenannte »spiegelnde Strafe« verhängt, d. h., die Strafe ist an der Tat orientiert. Brandstifter werden aus diesem Grund häufig selbst auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Als Begnadigung gilt es in diesem Fall, wenn nur der Leichnam verbrannt wird, d. h., die eigentliche Hinrichtung wird anders vollzogen – etwa durch Enthaupten oder Erhängen. Das Erhängen wird als Strafe für Schwerverbrecher aus dem »gemeinen Volk« praktiziert. Adlige werden fast immer mit dem Schwert »vom Leben zum Tode gerichtet«, was ein Ausdruck ihres privilegierten Standes ist. Diese Handhabung wird man in praktisch allen Reichen der Mittellande antreffen. In Nostria und Aranien muß man das

Erhängen eher als Erwürgen bezeichnen, da die Kunst des Henkerknotens hier keine Anwendung findet. Die Delinquenten werden also »am Halse aufgeknüpft«, was nach einiger Zeit zum Ersticken führt.

Todesstrafen werden speziell über Gewaltverbrecher verhängt. Zu den Gewaltverbrechen zählen vor allem Totschlag und Mord, Freiheitsberaubung und Notzucht, aber auch Anschläge gegen die Öffentlichkeit, wie etwa das Vergiften von Brunnen – oder Aufhetzung zur Demokratie ...

Als grobe Unterteilung nennt bereits die älteste der uns erhaltenen Gerichtsordnungen, der **Codex Methumicus** von 876 v. BF.:

»... derley Missethaten sich also auftheilen lassen in jene, die man nennet »Delikte wider die Gesundheit des Leibes ohne vorherige Planung« und jene, die da sind »Delikte wider das Leben, welche zuvor mehr oder minder durchdacht«. Wohl beiderley Thaten sich wiederum untertheilen in jene, welche gerichtet sein gegen einzelne Personen, und jene, welche gerichtet sein gegen der Personen viele, was also heisset, dass sie gerichtet sein gegen eine Gemeinschaft, sie also eine noch viel ärger That sein.«

Bis heute hat sich diese Unterscheidung erhalten. Nach wie vor werden Straftaten gegen das Gemeinwohl in der Regel empfindlicher bestraft, vermutlich weil man sie auffassen kann als summarische Anhäufung einzelner Vergehen. Hier wurden bereits das Abbrennen von Wäldern und Feldern sowie das Vergiften von Brunnen genannt. Aber auch jede »Mordbrennerei«, die mehr als ein Gebäude einer Stadt in Mitleidenschaft zieht, zählt als Delikt gegen das Gemeinwohl. In seltenen Fällen kann auch die Wilderei als ein Angriff auf die Öffentlichkeit ausgelegt werden. Speziell in der **Greifenfurter Jagdordnung** von 840 n. BF. liest man:

»Der Forst ist nun aber ein Reservoir, das uns in Zeiten der Not und zu Zeiten der Feste mit Wild versorgen kann. Jeder, der ungerechtfertigterweis sich aneignet Wildtiere, deren Fleisch, deren Gehörn oder deren Fell, beraubt somit die Gemeinschaft. Denn unser edler Landesherr sorgt für das Wild nicht zu seinem eigenen Wohl, sondern für das Wohl seines Volkes, das er liebt wie seine eigenen Kinder. Darum werde jeder, der da wildert im Forst unseres Landesherrn, mit Stöcken geschlagen und unserer Grenzen verwiesen auf so viele Jahre, wie er nachweislich gemordet Tiere des Waldes, wenigstens aber auf 5 Jahre.«

In anderen Gegenden gilt Wilderei ehrlicherweise als Beraubung des Landesherrn allein, was aber ähnliche Strafen mit sich bringt.

Bleiben wir jedoch bei den Gewaltverbrechen. Die zitierte Stelle aus dem **Codex Methumicus** unterteilt Tötungsdelikte in Totschlag und Mord, wobei als Kriterium zur Unterscheidung gilt, daß der Totschlag nicht

geplant sein durfte. Wir lesen im gleichen Text an späterer Stelle:

»Bekennet nach einer Tötung der Schuldige auf Totschlag in Notwehr oder auf Tötung ohne wissentliches Zutun, wie etwa bei einem ungewollten Unfalle, so mag der Richter in wohlweiser Acht der Umstände den Täter nach Ermahnung freisprechen.«

Klaget ein Angehöriger des Toten, etwa ein Gemahl oder ein Kind, auf Schadensersatz, so kann der Täter zur Zahlung eines Vergelds verpflichtet werden, welches 30 Dukaten oder mehr betragen darf, je nach Stand und Einkunft des Getöteten.«

Nicht immer jedoch gelingt es dem Angeklagten, seine Richter von der Handlung in Notwehr zu überzeugen. Extrem schwierig wird die Sache, wenn die Tötung im Rahmen eines ritterlichen Duells oder Zweikampfes geschah. Im Mittelreich und im Lieblichen Feld gelten hierfür die Gesetze des **Codex Pax Aventuriana**:

»Wer in einem Kampfe oder Zweikampfe mit der Waffe einen andern befördert vom Leben zum Tode, der zahle den Hinterbliebenen ein Vergeld von 50 Dukaten. War der Getötete eine besondere Persönlichkeit, etwa von Stande oder aus der obersten Kaufmannsschicht oder sonstwie sonderlich begütert, so betrage das Vergeld bis zur dreifachen Summe, nach Ermessen des Richters.«

Sind die Umstände der Tat unklar, finden sich keinen Zeugen oder andersweitig Fürsprecher für den Täter, so mag er verurteilt werden zu Kerker oder Zwangsarbeit auf bis zu ein Jahr, oder er werde der Grenzen verwiesen auf die gleiche Zeit, und er werde enteignet zugunsten der Obrigkeit.«

Der letzte Artikel hat sich nicht selten für begüterte Personen einer ärmlischeren Region als verhängnisvoll erwiesen: Manch geschäftstüchtiger Stadtvater konnte durch Enteignung eines reichen Kaufmanns, der soeben siegreich einem Zweikampf entronnen war, seine Kassen füllen.

Der geplante Mord zieht in fast allen Reichen Aventuriens schwere Strafen nach sich. Viele Mörder entgehen nicht ihrer Hinrichtung, wenngleich auch hier Ausnahmen bestehen. So werden Adlige häufig begnadigt, wenn das Mordopfer ein Angehöriger des gemeinen Volks war. Schwangere Frauen und Kinder dürfen ebenfalls nicht hingerichtet werden.

Von Ort zu Ort sind die – häufig auch nach Tatbestand differenzierten – Hinrichtungsmethoden verschieden. Die Enthauptung durch Schwert (für Adlige oder Frauen) oder die Erhängung (letztere für Angehörige unterer Klassen) und die Verbrennung wurden bereits genannt. Auf Gattenmord steht häufig der Tod durch »Säcken«, d. h., der Delinquent wird in einem beschwerten Sack in ein Gewässer geworfen. Dieses Ertränken hat jedoch – außer in küstennahen Gegenden –

zunehmend an Bedeutung verloren. Rituelle Hinrichtungen wie das Herabstürzen von Felsen, das Steinigen oder das Einmauern bzw. das Lebendig-Begraben, wie sie noch in der **Inquisitorischen Halsgerichtsordnung** aus der Zeit der Priesterkaiser erwähnt werden, sind praktisch völlig abgeschafft.

In Küstengegenden ist eine dem Raub vergleichbare Missetat von größerer Bedeutung, nämlich die Piraterie. Fast alle Küstenstädte besitzen daher in ihren Stadt-

ordnungen Artikel, die dieses Thema abhandeln. Fast übereinstimmend liest man:

»Ein gefangener Pirat ist auf der Stelle an der höchsten Rahe aufzuknüpfen. Ein gefangener Piratenkapitän wird erst an Land gehängt, mit Blick von der See fort, um anzuzeigen, daß er die Gesetze der Seefahrt mißachtet hat.

Ein gefangener Pirat, so noch ein Kind, wird zur Zwangsarbeit auf den Feldern verurteilt. Ihm wird auf Lebenszeit untersagt, jemals wieder zur See zu fahren.«

Aventurische Handelsgüter

In der folgenden Warenliste sind die wichtigsten Rohstoffe, Nahrungsmittel, Produkte und sonstigen Wirtschaftsgüter Aventuriens aufgeführt, insgesamt etwa 350 Güter aus 26 Warenkategorien.

Angegeben werden für jede **Warenkategorie** drei Qualitätsklassen mit Preisrahmen sowie allfällige Anmerkungen (z. B. die übliche Handelseinheit); in jeder Klasse finden sich eine oder mehrere Waren, wenn nötig mit Erklärung, und die Haupt-Ursprungsgebiete.

Die Unterteilung in die drei Klassen **billig, gut** und **edel** beruht nur teilweise auf der Qualität, teilweise auch auf den Produktionskosten. Auch hängt sie nicht unbedingt mit dem späteren Verkaufspreis zusammen: Z. B. ist Brabaker Rohr eine billige Schilfart, aus der im Süden die Ärmsten ihre Behausungen bauen. Nach dem Transport ins Mittelreich wird es so teuer, daß meist nur einzelne Stangen für Werkzeug oder zur Züchtigung verkauft werden.

Allgemein sind **billige** Waren jene, mit denen ein Großteil der aventurischen Bevölkerung auskommen muß. **Gute** Waren leisten sich meist nur Bürger oder andere Vertreter wohlhabenderer Schichten. **Edle** Waren schließlich sind den Reichen und Mächtigen vorbehalten; ein Bürger mag sich einmalig etwas aus dieser Klasse gönnen, aber bei Verbrauchsgütern kann er sich das nicht leisten.

Der Preisrahmen einer Klasse reicht vom Durchschnittspreis des als erstes aufgelisteten Gutes bis zu dem des zuletzt aufgeführten. Auch die Waren dazwischen sind nach zunehmendem Preis sortiert, so daß für Waren in der Mitte etwa der Mittelwert gilt, usw.

Jedoch sollte man immer bedenken, daß der Aventurier so etwas wie einen Festpreis nicht kennt. Es kann durchaus geschehen, daß ein Handwerker eine Ware zu einem Preis produziert, zu dem sie im Nachbarort gekauft und herangeschafft werden kann, wobei dem Händler trotzdem noch ein Profit bleibt.

Gilt das aufgrund des langsamen Informationsflusses schon im zivilisierten Aventurien, so um so mehr im Norden und im Süden. Für Nivesen, Mohas, Firn- und Waldelfen sind die Preise als der Wert der Tauschwaren zu verstehen; lediglich die Norbarden handeln auch gegen Geld.

Die Reihung der Ursprungsgebiete erfolgt immer der Wichtigkeit nach; zuweilen werden besonders wichtige Orte hervorgehoben oder nur eventuell lieferfähige Orte angehängt.

Der **Verkaufspreis** an einem beliebigen Ort läßt sich mit Hilfe der Aventurien-Karte ermitteln:

- Zunächst wird der Liste der Produktionspreis entnommen, eventuell noch durch die Umstände (Größe der Siedlung, drohende Knappheit oder Gefahr etc.) modifiziert.
- Sodann wird der Abstand zum nächsten Ursprungsgebiet bestimmt, wo diese Ware produziert wird – dies ist nicht notwendigerweise das, wo die Ware gekauft wurde: Der Kunde bezahlt grundsätzlich nur den Preis des ortsnächsten Anbieters.
- Der Abstand wird anhand des kürzesten Verbindungsweges bestimmt; dabei müssen Gebirge und Einöden (gelbe Flächen) immer umgangen werden (die Überquerung eines Passes oder die Durchquerung einer Wüste ist meist so langwierig und kostspielig wie ihre Umgehung); als einzige Ausnahme mag hier der gutausgebaute Koschpaß zwischen Angbar und Gratenfels gelten. Für den seltenen Gildenland-Handel kann eine Distanz von etwa 8000 Meilen, also 100 bis 110 Hexfeldern, bis zum nächsten Hafen angenommen werden.
- Der Preis erhöht sich für jedes durchquerte offene Feld um 10 %; für jedes Seefeld um 20 %; für jedes Waldfeld, Sumpffeld oder sonstiges Hindernis um 40 % (letzteres kann im Neuen und im Alten Reich ignoriert werden).

Beispiel: Einige Amphoren Garethischen Kürbiskeimöls sollen von Gareth nach Havena geschafft werden. Der Preis in Gareth kann der Liste unten als etwa 6 Kreuzer je Unze entnommen werden. In Angbar liegt der Gewinn bei 30 %; in Gratenfels, hinter dem Koschpaß, bei 70 %; in Abilacht hinter Honingen bei 100 %; und in Gareth schließlich bei 130 %. Bei einer Verschiffung ab Ferdok über den Großen Fluß ergibt sich übrigens der gleiche Wert.

Es kann also auch der **Zwischenhandelspreis** errechnet werden: Wenn z. B. die Ladung in Gratenfels übernommen wird, so muß dafür (etwas mehr als) der dortige Verkaufspreis bezahlt werden; bei einem Weiterverkauf in Havena entspricht der Preis dafür der Gesamtstrecke, die die Ware aus Gareth zurückgelegt hat.

Allgemein sollten Hausverstand und geographisches Wissen eingesetzt werden, um die üblichen Handelsverbindungen zu ermitteln, selbst wenn diese einen größe-

ren Umweg darstellen: Als kürzester Weg gilt meist nicht die Luftlinie; Küstenlinien müssen genau beachtet werden (z. B. die Bucht von Methumis auf dem Weg nach Belhanka). Wenn der Verkaufsort ein abgelegener Ort in der Provinz ist, sollte zunächst der Weg zur nächsten Stadt und dann erst zum Zielort gewählt werden (niemand nimmt wegen 30 möglicher Kunden den direkten Weg durch die Wildnis).

Beispiel: Eine Ladung Benbukkel (Zimt) wird auf der Waldinsel Token zusammengestellt. Für den Transport in das Liebliche Feld gibt es (mindestens) zwei Möglichkeiten. Der direkte Weg über See nach Selem und dann über Land empfiehlt sich nicht; die Piraten aus Sylla und Al'Anfa und der unzuverlässige Handel in Selem sprechen dagegen. Also wird die Ladung zunächst nach Brabak verschifft (240 % Gewinn). Auch von hier scheint der Landweg durch die Sümpfe und Al'Anfa zu gefährlich. Daher segelt die Ladung nach Mengbilla (440 % Gewinn) und schließlich nach Kuslik (580 % Gewinn). Der Kusliker Händler, der den Benbukkel schließlich in Gareth auf den Markt bringt, kann ohne weiteres das Acht- bis Neunfache des ursprünglichen Preises verlangen – wenn nicht ein Konkurrent aus Pericum mit seiner direkteren Verbindung zu den Waldinseln den Preis drückt.

Und auch ein Kunde in Efferdas (einem kleinen Ort zwischen Kuslik und Belhanka) muß mindestens das Siebenfache, also den Kusliker Preis plus Transport, bezahlen, obwohl er – aber eben nur geographisch, nicht wirtschaftlich – auf der Wegstrecke nach Kuslik liegt.

Wenn am nächstgelegenen Produktionsort nur verwandte Güter der angebotenen produziert werden, muß der Mittelwert zwischen den Preisen für Original und Ersatz bestimmt werden (eine mögliche Alternative drückt den Preis, aber viele Kunden bestehen auf dem Original).

Für gefährdete Güter kann die Gewinnspanne verdoppelt werden: Dies gilt für verderbliche Waren, solche, die über gefährliche Strecken transportiert werden müssen (z. B. Eismeer, Neunaugensee, Piraten), und für durch extreme Sonderzölle oder Gesetze beschränkte

Waren (auch illegale). Für Güter, die durch zwei oder gar alle drei dieser Punkte gefährdet werden, wird der Preis entsprechend vervier- oder achtfacht.

Wenn es darum geht, eine spezielle Ladung verderblicher Güter auf ihrem gesamten Weg darzustellen, kann folgende Regel benützt werden. Die **Verderblichkeit** kann einerseits auf mangelnder Haltbarkeit beruhen; dies gilt z. B. für Fisch, der nach spätestens drei Wochen schlecht ist. Hier wird für jede Einheit der W20 geworfen; wenn der Wurf nicht über der Tagesdauer des Transportes liegt, ist die Einheit am Ende verdorben. Oder um noch genauer zu sein, wird jeden Tag gewürfelt, und bei einer 1 ist die Einheit verdorben.

Der zweite Grund für Verluste kann die Belastung durch den Transport sein; v. a. lebende Tiere und zerbrechliche Gegenstände können so verlorengehen. Hier muß für jede Einheit mit W20 über die Zahl der Hexfelder gewürfelt werden; auch hier zählen Seefelder doppelt, Hindernisfelder vierfach (die zu überbietende Zahl ist also der Gewinn in Zehn-Prozent-Einheiten). Oder wieder kann für jedes durchquerte Hexfeld extra gewürfelt werden, und bei einer 1 bzw. 1–2 oder 1–4 geht die Einheit verloren.

Beispiel: Eine Herde Svelltaler Reitpferde soll aus Lowangen nach Wehrheim getrieben werden. Die Route verläuft zunächst auf Trallop zu: In vier offenen Feldern darf für jedes Pferd keine 1 geworfen werden, im Nebelmoor dazwischen nicht 1–4; der Gewinn in Trallop beträgt bereits 80 %. Die vier Felder der Reichsstraße nach Wehrheim bedeuten wieder je vier Würfe, wo keine 1 fallen darf, und weitere 40 % Gewinn. Der Einfachheit halber kann auch – angesichts der 120 % Gewinn – abschließend einmal gewürfelt werden, dann ging jedes Pferd bei 1–12 verloren.

Verständlich, daß der Händler für seine verderbliche Ware einen endgültigen Profit von 240 % verlangt. Einen Svelltaler wird er also in Wehrheim statt für 200 Dukaten für 680 Dukaten anbieten. Ebenfalls verständlich, daß der Kunde auf die fast gleich guten Ferdoker verweist, die vor Ort gezüchtet werden und daher nur 180 Dukaten kosten. So einigt man sich schließlich auf den Mittelwert von 430 Dukaten je Pferd.

Korn und Feldfrüchte:

Alle Provinzen Mittelaventuriens können den Eigenbedarf ihrer Dörfer und v. a. der Städte decken; lediglich Aranien erzielt eine Überproduktion. Zumindest innerhalb einer Provinz lohnt sich also die Lieferung in ein Ballungszentrum immer.

– **billig:** ca. 10 S je Sack

Hafer (Ähre verzweigt): Bornland, Svelltal

Rüben (faustgroß): gesamte Mittel- und

Nordzone von Punin bis Pericum, Olport bis Paavi

Hirse (Ähre büschelig): Zyklopeninseln, Mengbilla

– **gut:** 20–30 S je Sack

Dinkel (Ähre dünn, lang): Thorwal, Golf von Riva

Gerste (Ähre fingergroß mit Grannen): Zwerge, zentrales Mittelreich

Reis (Ähre sehr dünn): Ostküste von Aranien bis Al'Anfa

Roggen (Ähre schlank, dicht): nördliches Mittelreich

Weizen (Ähre daumendick): Liebles Feld, südliches Mittelreich, Aranien, evtl. Maraskan

Zuckerrohr (maisähnlich, 7 Schritt hoch): Maraskan, südliche Inseln

– **edel:** 50–250 S je Sack

Mais (großkolbig): Loch Harodröl, Nordask, Südask

Kartoffeln (eigroß): Bornland

Brot:

– **billig:** 5–15 S je Sack

Fladenbrot (Hafer, wildes Getreide, un-

– **edel:** ca. 350–500 D je Stück
 Khompferde (Reit-, Rennpferde, Streitrös-
 sser, Schimmel, Rappen): Mhanadital
 (Fasar), auch Unau
 Elenviner (Schlachtrös-
 ser, Fuchs, Apfel-
 schimmel): Elenvina, Punin, Liebli-
 ches Feld
 Norburger Riesen (Schlachtrös-
 ser, falb): Bornland, Ysilia
 Beilunker Botenpferde (Reit- und Renn-
 pferde, dunkel): Wehrheim, Beilunk,
 Rommylis

Kleinvieh:

Nicht sehr wanderfreudig: Die Wahr-
 scheinlichkeit für Transportverluste muß
 verdoppelt werden.
 – **billig:** 20–30 D je Stück
 Ziegen: Zwerge, Tulamiden, Selem, Wal-
 berge
 Selemferkel (klein, behaart): Südaventu-
 rien, v. a. Al'Anfa, Selem
 – **gut:** 50–75 D je Stück
 Hausschafe: Thorwaler, Zwerge
 Bunte Hausschweine: Mittelreich
 – **edel:** 90–100 D je Stück
 Phraischafe (Edelwolltier): Goldfelsen,
 Zyklopeninseln, Maraskan
 Strauße (für Federn, evtl. Zugtiere): Ara-
 nien, Fasar

Geflügel:

Wird praktisch als lebendes Frisch-
 fleisch betrachtet und daher pro Stein
 gehandelt. Der Käfigtransport fordert
 besonders große Verluste: Die Chance
 muß vervierfacht werden. Tote Tiere
 werden allerdings nicht unbedingt
 schlecht (Haltbarkeit wie bei Fisch er-
 proben) und können dann zum halben
 Preis verkauft werden.
 – **billig:** 5–10 H je Stein
 Hausgeflügel (Huhn, Gans, Truthahn:
 1–10 Stein): gesamtes Aventurien außer
 Nivesen, Eiszone, südliche Inseln
 (Gänse für viele Travia-Gläubige tabu)
 – **gut:** 40–60 H je Stein
 Wildgeflügel (Wachtel, Fasan, Reb-
 huhn, Trappe, Auerhahn etc.): 5 Unzen –
 5 Stein): alle Waldgebiete Aventuriens
 – **edel:** 100–500 H je Stein
 Purpurmeisen (1 Unze): Liebli-
 ches Feld
 Koschammern (2 Unzen: nur wegen
 Zunge): Koschberge

Tierische Produkte:

Die aventurische Käserei ist von ähnli-
 cher Vielfalt wie die Brauerei. Für Eier
 müssen Transportverluste (je Stein,
 nicht je Stück!) kalkuliert werden.
 – **billig:** 3–6 K je Stein
 Schafmilch: Thorwaler, Zyklopeninseln,
 Maraskan, evtl. Zwerge

Ziegenmilch: Zwerge, Tulamiden, Wal-
 berge
 Stutenmilch: Waldelfen, Norbarden
 Kuh-, Karenmilch: Mittel- und Nordost-
 aventurien, v. a. Weiden, Garetien, Wa-
 runk
 – **gut:** 20–60 K je Stein
 Eier (3 U): gesamtes Aventurien außer
 Eiszone, südliche Inseln
 Butter, Quark: Mittel- und Nordostaven-
 turien, v. a. Weiden, Warunk
 Schafwolle: Thorwaler, Zwerge
 Schafkäse: Thorwaler, Zyklopeninseln
 Hartkäse, Reibekäse (Kuhmilch): Neues
 Reich und Nordostaventurien, v. a.
 Bornland, Tobrien
 Weichkäse (Kuhmilch, Schimmel- oder
 Schmierkäse): Mittelaventurien, v. a. Ya-
 quirtal, zentrales Mittelreich
 Kamelwolle: Tulamiden, Südar-
 anien, Khom
 – **edel:** 100–200 K je Stein
 Sembelquast (Kuhmilch-Hartkäse): Wa-
 runk
 Phraischaf-Wolle (flauschig): Goldfel-
 sen, Zyklopeninseln, Maraskan
 Honig (auch Wildbienen): gemäßigtes
 Aventurien von Pailos bis Tuzak, Olport
 bis Paavi, v. a. Bornland
 Bienenwachs: gemäßigt-warmes Aven-
 turien, v. a. Bornland
 Straußenfedern (je Stück 1 U): Aranien,
 Mhanadital (ca. 50 K je Stück !!!)

Fleisch- und Wurstwaren:

Fleisch wird über größere Strecken
 praktisch immer als Lebendvieh trans-
 portiert oder durch Salz, Verwurstung,
 Räuchern, Selchen oder Dörren haltbar
 gemacht.
 – **billig:** 2–5 H je Stein
 Stockfisch (luftgetrocknet, meist He-
 ring): nördliche und westliche Küsten
 bis Havena, v. a. Thorwal
 Räucherfisch: Küsten Südostaventu-
 riens und Maraskans (Seefisch), Svellt,
 Kvill, Oblomon (Flußfisch)
 Saure Wurst (Fleischabfälle in Essig):
 Thorwaler, Lowanger Städtebund, No-
 stria, Andergast
 Pökelfisch (Seefisch, eingesalzen): mitt-
 lere West- und Ostküste, v. a. Grangor,
 Havena
 Eselsfleisch, Pferdefleisch (meist mit
 Knoblauch): mittleres Aventurien (tabu
 für viele Rahja-Gläubige)
 Gedörrtes (Schweine-, Ziegenfleisch):
 Südaventurien, v. a. Al'Anfa, südliche
 Tulamiden
 – **gut:** 6–10 H je Stein
 Pemmikan (Fleisch, gemahlen): Nive-
 sen, Elfen, Tulamiden, evtl. Mohas
 Dauerwurst (minderes Fleisch, ge-

kocht): mittleres Aventurien, v. a. Alber-
 nia, Nostria, Tobrien
 Schweinespeck: Neues Reich, Aranien,
 v. a. Weiden
 Hammelfleisch, geselcht: Thorwal, evtl.
 Zyklopeninseln
 Salzfleisch, Pökelfleisch (meist Rind-
 fleisch): mittleres Aventurien, v. a. Liebli-
 ches Feld
 Sikrami (gewürzte Hartwurst): Altes und
 Neues Reich, v. a. Liebli-
 ches Feld
 – **edel:** 15–50 H je Stein
 Wild (mit Waldkräutern): Mittel- und
 Nordaventurien, v. a. Bjaldorn, Sala-
 mandersteine, Finsterkamm
 Bärenschinken, geräuchert: Bornland

Fisch:

Fisch ist das typische Beispiel nichthalt-
 barer Ware und gilt im Zentrum des Kon-
 tinentes als Luxuspeise.
 – **billig:** 5–15 S je Sack
 Tintenfische (spannenlang, 20 U): südli-
 che Westküste von Havena bis Sylla
 Efferdsfrüchte (Muscheln, Seesterne,
 Seeigel etc.): alle Küsten außer Eiszone
 Heringe (spannenlang, 15 U): alle Kü-
 sten
 Wale (10–25 Schritt, 5–50 Quader):
 Ifrins Ozean, v. a. Enqui (tabu für Thor-
 waler)
 Krabben (handtellergroß, 10 U): alle Kü-
 sten außer Bernsteinbucht
 Hammerhaie (2–5 Schritt, 1–10 Sack):
 mittlere Hochseazonen
 – **gut:** 20–40 S je Sack
 Thunfische (1–2 Schritt, 20–60 Stein):
 Meer der Sieben Winde
 Prembutts, Salzarelen (Plattfisch, 20 U):
 Havena bis Olport, evtl. Golf von Riva
 Bornstör (schrittlang, 15 Stein): Born,
 Walsach, evtl. Misa, Dogul
 Roter Krebs (ellenlang, 40 U): Großer
 Fluß, evtl. Tommel, Ingval
 Feuerköpfe (halbschrittlang, 120 U): Zy-
 klopeninseln, Havena, Liebli-
 ches Feld
 Aale (ellenlang, 40 U): Golf von Perri-
 cum, tobrische Küste, Havena, Salza
 Tobritzen, Gnitzen (spannenlang, 10 U):
 Tobimora, Radrom, Born
 Forellen (ellenlang, 30 U): nördliche
 Flüsse, v. a. Großer Fluß, Darpat bis
 Oblomon
 Angbarsche (3 Spannen, 200 U): Ang-
 barer See
 Karpfen, Zuchtkarpfen (2–3 Spannen,
 2–5 Stein): Greifenfurt, Weiden, Och-
 senwasser
 – **edel:** 100–200 S je Sack
 Hummer (1–5 Spannen, 5–50 Stein):
 gesamte Südküsten ab Havena, Perri-
 cum
 Lachse (2–4 Spannen, 200 U): alle nörd-

lichen Flüsse, v. a. Ingval, Born bis Letta, Frisund
Austern (1 U): Küsten des nördlichen Perlenmeers bis Selem
Neunaugen (schrittlang, 20 Stein, nur wegen 10 U Rogen): Neunaugensee

Häute, Felle und Pelze:

Ein wichtiger Abnehmer sind die Zwerge, die nur weiches Schafsfleder haben. Die Pelze von Hermelin, Feh und Jaguar werden von Adel und Rittertum als Standeszeichen beansprucht und sind in der Handelsfreiheit beschränkt.

– **billig:** 1–3 S je Rechtschritt

Ziegenleder: Tulamiden, Zwerge

Schweins-, Wildschweinleder: Mittel- und Nordaventurien, Schafleder: Zwerge, Thorwaler, Liebliches Feld, Maraskan, Zyklopeninseln

Meerkalb-Häute (Robbe): Nördliche Küsten, v. a. Paavi, Enqui

Rinds-, Karenleder: Mittel- und Nordost-Aventurien, v. a. Weiden, Tobrien, Warunk

– **gut:** 5–20 S je Rechtschritt

Pergament (Schaf, Ziege, Kalb, enthaart, getrocknet): Albernia, Greifenfurt, Lowangen, v. a. Honingen

Wildleder (Hirsch, Reh etc.): Mittel- und Nordaventurien, v. a. Kvilltal, Bjaldorn
Schwerleder (Auerochs, Büffel, Elefant, Mammut, Wollnashorn etc.): Südaventurien, Maraskan, Nordaventurien

Biber-, Kaninchenpelze, Feh (Eichhorn): nördliche Wald- und Flußgebiete

Reptillleder (Schlangen, Echsen etc.): Südaventurien, v. a. Selem-Sümpfe

Wolfspelze: Nordaventurien, v. a. Norbarden (tabu für Nivesen)

Bärenfelle: Aventurien nördlich Salza, Donnerbach, Ysilia, v. a. Bornland (Eisbär tabu für fast alle Jäger)

– **edel:** 25–100 S je Rechtschritt

Iryanleder (meist Echse, im Sumpf gesäuert, feuerfest): H'Rabaaal

Fuchs: Nordaventurien, v. a. Bjaldorn (rot, blau, weiß), Oblomon (silber) (tabu für manche Händler)

Raubtierpelze (Tiger, Jaguar, Panther etc.): Wildnisgebiete ganze Aventuriens
Nerz, Zobel, Hermelin, Schneelaurer: Nordaventurien ab Waskir, Tiefhusen, Notmark, v. a. Firnelfen

Tierische Stoffe:

– **billig:** 3–6 K je Unze

Walbein: Iffirns Ozean, v. a. Enqui (tabu für Thorwaler)

Schwämme: südliche Meere, v. a. Zyklopeninseln, Altimont, Hôt-Alem

Tran: nördliche und westliche Küsten,

v. a. Enqui (Wal), Prem (Hai), Havena (Heringe)

Seife (aus Talg, Knochen): mittleres Aventurien, v. a. Ostalbernia, Greifenfurt, Tobrien

Beinschnitzerei: Nivesen, Firn-, Waldelfen, evtl. Goblins

– **gut:** 10–25 K je Unze

Tinte (Sekret des Tintenfisches): südliche Westküste, v. a. Liebliches Feld, Chorhop

Schildpatt: Süd- und Südostaventurien, v. a. H'Rabaaal, Jilaskan, Selem

– **edel:** 100–1000 K je Unze

Perlmutter (Perlmuschel): Perlenmeer ab Perricum, v. a. Waldinseln

Elfenbein (von Elefanten, Mammuts, Wollnashörnern): Nord- und Südaventurien, v. a. Nivesen

Purpur (Sekret der Purpurschnecke): Zyklopeninseln, Mengbilla, Dröl

Holz:

Wichtiger Abnehmer sind die Zwerge, die Grubenholz brauchen.

– **billig:** 1–5 D je Quader

Klaub- und Bruchholz (Brennstoff): gesamtes Aventurien außer Eiszone

Brabaker Rohr (Bau): Sümpfe Südaventuriens, v. a. Mysob, Szinto

– **gut:** 20–50 D je Quader

Birke, Lärche (v. a. Waffen, Geräte): nördliches Aventurien, v. a. Taiga

Esche, Erle, Weide, Espe (Geräte, Waffen): mittleres Aventurien, v. a. Darpattal (Esche), Großer Fluß (Erle), Yaquirtal (Weide), Weiden (Espe)

Tanne, Fichte, Kiefer, Firn-Föhre (Hausbau, Mobiliar): nördliches Aventurien bis Gerasim, v. a. Ehernes Schwert (Tanne), Weiden (Fichte), Tobrien (Föhre)

Kastanie, Nostris-Ahorn, Buche (v. a. Mobiliar): nördliches Mittelaventurien, v. a. Andergast, Nostris, Weiden

Linde, Nuß, Eibe (Mobiliar): mittleres Aventurien, v. a. Yaquirtal (Linde), Walsachtal (Nuß), Aranien (Eibe)

Zeder, Zypresse, Pinie, Bosparanie (Hausbau, Mobiliar): südliches Mittelaventurien mit Inseln, v. a. Altes Reich (Zeder, Bosparanie), Aranien (Zypresse), Zyklopeninseln (Pinie)

Baumharz (v. a. Nadelbäume): Mittel- und Nordaventurien, v. a. Bornland, Svellttal

Kork (Rinde der Steineiche): Andergast, Steineichenwald

– **edel:** 50–150 D je Quader

Tiik-Tok-Holz (extrem leicht; Schiffbau): Waldinseln, v. a. Token

Steineiche (feuer-, wasserbeständig, schwimmfähig; Haus- und Schiffbau): Steineichenwald bis Winhall

Blutulme (blutrot; Geräte, Dekor): selten Einzelbäume im gemäßigten Mittel- und Nordaventurien

Rosenholz (Edelholz mit Rosengeruch): Hohe Eternen, Eternen, evtl. Goldfelsen

Mohagoni, Ebenholz (Dekor, Artefakte): Regengebirge, Waldinseln, Maraskan-kette

Holzprodukte:

Holzkohle: ca. 50 S je Sack: Mittel- und Nordaventurien, v. a. Andergast, Weiden, Bornland, Paavi

Papyrus (Zuckerrohr): ca. 5 S je Rechtschritt: Tulamiden, Maraskan

Büttenpapier (hartes Holz, gemahlen): ca. 10 S je Rechtschritt: Liebliches Feld, Albernia, Salza, v. a. Vinsalt, Honingen

Tusche (Kiefernöl, Öl, Wasser): ca. 1 S je Unze; Liebliches Feld

Baugestein:

Wird pro Quader verkauft, aber das Volumen, das für den Bau letztlich entscheidend ist, ist sehr unterschiedlich: Ein Quader Klinker hat die doppelte Seitenlänge (also das achtfache Volumen) von einem Quader Granit. Einfacher Ziegel wird praktisch immer nahe der Baustelle gebrannt und nicht transportiert.

– **billig:** 20–50 D je Quader

Kies (Fels, kleingebrochen): gesamtes bewohntes Aventurien

Klinker (glasige Ziegelart): Liebliches Feld, Dröl, Zyklopeninseln

Sandstein (v. a. für Straßen): Khoramgebirge, Unauberge

– **gut:** 50–100 D je Quader

Granit, Basalt (zwergisch: Ingerimms Asche): Zwerge, evtl. Orkland, Nebel- und Eiszinnen

– **edel:** 100–300 D je Quader

Marmor: Raschtulswall, v. a. Baburin (grün, grau); Hohe Eternen, Eternen (rosa, weiß); Ehernes Schwert (rot, schwarz)

Blaustein (Opalit): Salamandersteine

Kosch-Basalt (leicht antimagisch): Koschberge

Feingestein:

Wird fast nur für künstlerische Belange, z. B. Statuen und andere Artefakte, verwendet.

– **billig:** 10–20 S je Sack

Kreide, bunt (Schreibkreide): Thorwaler Küste, Windhagberge

Ocker (Malerei, Schminke): Aranien, Liebliches Feld, evtl. Yaquirtal, Garetien

Umbra (Farbstoff): Rote Sichel, Maraskan-kette, Khunchomer Berge, evtl. Zyklopeninseln

– **edel:** ca. 350–500 D je Stück
Khompferde (Reit-, Rennpferde, Streit-
rösser, Schimmel, Rappen): Mhanadital
(Fasar), auch Unau
Elenviner (Schlachtrösser, Fuchs, Apfel-
schimmel): Elenvina, Punin, Liebli-
ches Feld
Norburger Riesen (Schlachtrösser,
falb): Bornland, Ysilia
Beilunker Botenpferde (Reit- und Renn-
pferde, dunkel): Wehrheim, Beilunk,
Rommylis

Kleinvieh:

Nicht sehr wanderfreudig: Die Wahr-
scheinlichkeit für Transportverluste muß
verdoppelt werden.

– **billig:** 20–30 D je Stück
Ziegen: Zwerge, Tulamiden, Selem, Wal-
berge
Selemferkel (klein, behaart): Südaventu-
rien, v. a. Al'Anfa, Selem
– **gut:** 50–75 D je Stück
Hausschafe: Thorwaler, Zwerge
Bunte Hausschweine: Mittelreich
– **edel:** 90–100 D je Stück
Phraische (Edelwolltier): Goldfelsen,
Zyklopeninseln, Maraskan
Strauße (für Federn, evtl. Zugtiere): Ara-
nien, Fasar

Geflügel:

Wird praktisch als lebendes Frisch-
fleisch betrachtet und daher pro Stein
gehandelt. Der Käfigtransport fordert
besonders große Verluste: Die Chance
muß vervierfacht werden. Tote Tiere
werden allerdings nicht unbedingt
schlecht (Haltbarkeit wie bei Fisch er-
proben) und können dann zum halben
Preis verkauft werden.

– **billig:** 5–10 H je Stein
Hausgeflügel (Huhn, Gans, Truthahn:
1–10 Stein): gesamtes Aventurien außer
Nivesen, Eiszone, südliche Inseln
(Gänse für viele Travia-Gläubige tabu)
– **gut:** 40–60 H je Stein
Wildgeflügel (Wachtel, Fasan, Reb-
huhn, Trappe, Auerhahn etc.: 5 Unzen –
5 Stein): alle Waldgebiete Aventuriens
– **edel:** 100–500 H je Stein
Purpurmeisen (1 Unze): Liebli-
ches Feld
Koschammern (2 Unzen: nur wegen
Zunge): Koschberge

Tierische Produkte:

Die aventurische Käseerei ist von ähnli-
cher Vielfalt wie die Brauerei. Für Eier
müssen Transportverluste (je Stein,
nicht je Stück!) kalkuliert werden.

– **billig:** 3–6 K je Stein
Schafmilch: Thorwaler, Zyklopeninseln,
Maraskan, evtl. Zwerge

Ziegenmilch: Zwerge, Tulamiden, Wal-
berge
Stutenmilch: Waldelfen, Norbarden
Kuh-, Karenmilch: Mittel- und Nordost-
aventurien, v. a. Weiden, Garetien, Wa-
runk

– **gut:** 20–60 K je Stein
Eier (3 U): gesamtes Aventurien außer
Eiszone, südliche Inseln
Butter, Quark: Mittel- und Nordostaven-
turien, v. a. Weiden, Warunk
Schafwolle: Thorwaler, Zwerge
Schafskäse: Thorwaler, Zyklopeninseln
Hartkäse, Reibekäse (Kuhmilch): Neues
Reich und Nordostaventurien, v. a.
Bornland, Tobrien

Weichkäse (Kuhmilch, Schimmel- oder
Schmierkäse): Mittelaventurien, v. a. Ya-
quirtal, zentrales Mittelreich
Kamelwolle: Tulamiden, Südar-
anien, Khom

– **edel:** 100–200 K je Stein
Sembelquast (Kuhmilch-Hartkäse): Wa-
runk
Phraische-Wolle (flauschig): Goldfel-
sen, Zyklopeninseln, Maraskan
Honig (auch Wildbienen): gemäßigt
Aventurien von Pailos bis Tuzak, Olport
bis Paavi, v. a. Bornland
Bienenwachs: gemäßigt-warmes Aven-
turien, v. a. Bornland
Straußenfedern (je Stück 1 U): Aranien,
Mhanadital (ca. 50 K je Stück !!!)

Fleisch- und Wurstwaren:

Fleisch wird über größere Strecken
praktisch immer als Lebendvieh trans-
portiert oder durch Salz, Verwurstung,
Räuchern, Selchen oder Dörren haltbar
gemacht.

– **billig:** 2–5 H je Stein
Stockfisch (luftgetrocknet, meist He-
ring): nördliche und westliche Küsten
bis Havena, v. a. Thorwal
Räucherfisch: Küsten Südostaven-
turiens und Maraskans (Seefisch), Svelt,
Kvill, Oblomon (Flußfisch)
Saure Wurst (Fleischabfälle in Essig):
Thorwaler, Lowanger Städtebund, No-
stria, Andergast
Pökelfisch (Seefisch, eingesalzen): mitt-
lere West- und Ostküste, v. a. Grangor,
Havena

Eselsfleisch, Pferdefleisch (meist mit
Knoblauch): mittleres Aventurien (tabu
für viele Rahja-Gläubige)
Gedörrtes (Schweine-, Ziegenfleisch):
Südaventurien, v. a. Al'Anfa, südliche
Tulamiden

– **gut:** 6–10 H je Stein
Pemmikan (Fleisch, gemahlen): Nive-
sen, Elfen, Tulamiden, evtl. Mohas
Dauerwurst (minderes Fleisch, ge-

kocht): mittleres Aventurien, v. a. Alber-
nia, Nostria, Tobrien
Schweinespeck: Neues Reich, Aranien,
v. a. Weiden

Hammelfleisch, geselcht: Thorwal, evtl.
Zyklopeninseln

Salzfleisch, Pökelfleisch (meist Rind-
fleisch): mittleres Aventurien, v. a. Liebli-
ches Feld

Sikrami (gewürzte Hartwurst): Altes und
Neues Reich, v. a. Liebli-
ches Feld

– **edel:** 15–50 H je Stein
Wild (mit Waldkräutern): Mittel- und
Nordaventurien, v. a. Bjaldorn, Sala-
mandersteine, Finsterkamm
Bärensinken, geräuchert: Bornland

Fisch:

Fisch ist das typische Beispiel nichthalt-
barer Ware und gilt im Zentrum des Kon-
tinentes als Luxuspeise.

– **billig:** 5–15 S je Sack
Tintenfische (spannenlang, 20 U): südli-
che Westküste von Havena bis Sylla
Efferdsfrüchte (Muscheln, Seesterne,
Seeigel etc.): alle Küsten außer Eiszone
Heringe (spannenlang, 15 U): alle Kü-
sten

Wale (10–25 Schritt, 5–50 Quader):
Ifirns Ozean, v. a. Enqui (tabu für Thor-
waler)

Krabben (handteller groß, 10 U): alle Kü-
sten außer Bernsteinbucht

Hammerhaie (2–5 Schritt, 1–10 Sack):
mittlere Hochseazonen

– **gut:** 20–40 S je Sack
Thunfische (1–2 Schritt, 20–60 Stein):
Meer der Sieben Winde
Prembutts, Salzarelen (Plattfisch, 20 U):
Havena bis Olport, evtl. Golf von Riva
Bornstör (schrittlang, 15 Stein): Born,
Walsach, evtl. Misa, Dogul
Roter Krebs (ellenlang, 40 U): Großer
Fluß, evtl. Tommel, Ingval

Feuerköpfe (halbschrittlang, 120 U): Zy-
klopeninseln, Havena, Liebli-
ches Feld
Aale (ellenlang, 40 U): Golf von Perri-
cum, tobrische Küste, Havena, Salza
Tobritzen, Gnitzen (spannenlang, 10 U):
Tobimora, Radrom, Born
Forellen (ellenlang, 30 U): nördliche
Flüsse, v. a. Großer Fluß, Darpat bis
Oblomon

Angbarsche (3 Spannen, 200 U): Ang-
barer See

Karpfen, Zuchtkarpfen (2–3 Spannen,
2–5 Stein): Greifenfurt, Weiden, Och-
senwasser

– **edel:** 100–200 S je Sack
Hummer (1–5 Spannen, 5–50 Stein):
gesamte Südküsten ab Havena, Perri-
cum

Lachse (2–4 Spannen, 200 U): alle nörd-

lichen Flüsse, v. a. Ingval, Born bis Letta, Frisund
Austern (1 U): Küsten des nördlichen Perlenmeers bis Selem
Neunaugen (schrittlang, 20 Stein, nur wegen 10 U Rogen): Neunaugensee

Häute, Felle und Pelze:

Ein wichtiger Abnehmer sind die Zwerge, die nur weiches Schafsfleder haben. Die Pelze von Hermelin, Feh und Jaguar werden von Adel und Rittertum als Standeszeichen beansprucht und sind in der Handelsfreiheit beschränkt.
– **billig:** 1–3 S je Rechtschritt
Ziegenleder: Tulamiden, Zwerge
Schweins-, Wildschweinleder: Mittel- und Nordaventurien, Schafleder: Zwerge, Thorwaler, Liebliches Feld, Maraskan, Zyklopeninseln
Meerkalb-Häute (Robbe): Nördliche Küsten, v. a. Paavi, Enqui
Rinds-, Karenleder: Mittel- und Nordost-Aventurien, v. a. Weiden, Tobrien, Warunk
– **gut:** 5–20 S je Rechtschritt
Pergament (Schaf, Ziege, Kalb, enthaart, getrocknet): Albernä, Greifenfurt, Lowangen, v. a. Honingen
Wildleder (Hirsch, Reh etc.): Mittel- und Nordaventurien, v. a. Kvilltal, Bjaldorn
Schwerleder (Auerochs, Büffel, Elefant, Mammut, Wollnashorn etc.): Südaventurien, Maraskan, Nordaventurien
Biber-, Kaninchenpelze, Feh (Eichhorn): nördliche Wald- und Flußgebiete
Reptillleder (Schlangen, Echsen etc.): Südaventurien, v. a. Selem-Sümpfe
Wolfspelze: Nordaventurien, v. a. Nordbarden (tabu für Nivesen)
Bärenfelle: Aventurien nördlich Salza, Donnerbach, Ysilia, v. a. Bornland (Eisbär tabu für fast alle Jäger)
– **edel:** 25–100 S je Rechtschritt
Iryanleder (meist Echse, im Sumpf gesäuert, feuerfest): H'Rabaal
Fuchs: Nordaventurien, v. a. Bjaldorn (rot, blau, weiß), Oblomon (silber) (tabu für manche Händler)
Raubtierpelze (Tiger, Jaguar, Panther etc.): Wildnisgebiete ganze Aventuriens
Nerz, Zobel, Hermelin, Schneelaurer: Nordaventurien ab Waskir, Tiefhäsen, Notmark, v. a. Firneffen

Tierische Stoffe:

– **billig:** 3–6 K je Unze
Walbein: Iffrins Ozean, v. a. Enqui (tabu für Thorwaler)
Schwämme: südliche Meere, v. a. Zyklopeninseln, Altimont, Hôt-Alem
Tran: nördliche und westliche Küsten,

v. a. Enqui (Wal), Prem (Hai), Havena (Heringe)
Seife (aus Talg, Knochen): mittleres Aventurien, v. a. Ostalbernia, Greifenfurt, Tobrien
Beinschnitzerei: Nivesen, Firn-, Waldelfen, evtl. Goblins

– **gut:** 10–25 K je Unze
Tinte (Sekret des Tintenfisches): südliche Westküste, v. a. Liebliches Feld, Chorchop
Schildpatt: Süd- und Südostaventurien, v. a. H'Rabaal, Jilaskan, Selem
– **edel:** 100–1000 K je Unze
Perlmutter (Perlmuschel): Perlenmeer ab Perricum, v. a. Waldinseln
Elfenbein (von Elefanten, Mammuts, Wollnashörnern): Nord- und Südaventurien, v. a. Nivesen
Purpur (Sekret der Purpurschnecke): Zyklopeninseln, Mengbilla, Dröl

Holz:

Wichtiger Abnehmer sind die Zwerge, die Grubenholz brauchen.
– **billig:** 1–5 D je Quader
Klaub- und Bruchholz (Brennstoff): gesamtes Aventurien außer Eiszone
Brabaker Rohr (Bau): Sümpfe Südaventuriens, v. a. Mysob, Szinto
– **gut:** 20–50 D je Quader
Birke, Lärche (v. a. Waffen, Geräte): nördliches Aventurien, v. a. Taiga
Esche, Erle, Weide, Espe (Geräte, Waffen): mittleres Aventurien, v. a. Darpattal (Esche), Großer Fluß (Erle), Yaquirtal (Weide), Weiden (Espe)
Tanne, Fichte, Kiefer, Firn-Föhre (Hausbau, Mobiliar): nördliches Aventurien bis Gerasim, v. a. Ehernes Schwert (Tanne), Weiden (Fichte), Tobrien (Föhre)
Kastanie, Nostria-Ahorn, Buche (v. a. Mobiliar): nördliches Mittelaventurien, v. a. Andergast, Nostria, Weiden
Linde, Nuß, Eibe (Mobiliar): mittleres Aventurien, v. a. Yaquirtal (Linde), Walsachtal (Nuß), Aranien (Eibe)
Zeder, Zypresse, Pinie, Bosparanie (Hausbau, Mobiliar): südliches Mittelaventurien mit Inseln, v. a. Altes Reich (Zeder, Bosparanie), Aranien (Zypresse), Zyklopeninseln (Pinie)
Baumharz (v. a. Nadelbäume): Mittel- und Nordaventurien, v. a. Bornland, Svelittal
Kork (Rinde der Steineiche): Andergast, Steineichenwald
– **edel:** 50–150 D je Quader
Tiik-Tok-Holz (extrem leicht; Schiffbau): Waldinseln, v. a. Token
Steineiche (feuer-, wasserbeständig, schwimmfähig; Haus- und Schiffbau): Steineichenwald bis Winhall

Blutulme (blutrot; Geräte, Dekor): selten Einzelbäume im gemäßigten Mittel- und Nordaventurien
Rosenholz (Edelholz mit Rosengeruch): Hohe Eternen, Eternen, evtl. Goldfelsen
Mohagoni, Ebenholz (Dekor, Artefakte): Regengebirge, Waldinseln, Maraskan-kette

Holzprodukte:

Holzkohle: ca. 50 S je Sack: Mittel- und Nordaventurien, v. a. Andergast, Weiden, Bornland, Paavi
Papyrus (Zuckerrohr): ca. 5 S je Rechtschritt: Tulamiden, Maraskan
Büttenpapier (hartes Holz, gemahlen): ca. 10 S je Rechtschritt: Liebliches Feld, Albernä, Salza, v. a. Vinsalt, Honingen
Tusche (Kiefernöl, Öl, Wasser): ca. 1 S je Unze; Liebliches Feld

Baugestein:

Wird pro Quader verkauft, aber das Volumen, das für den Bau letztlich entscheidend ist, ist sehr unterschiedlich: Ein Quader Klinker hat die doppelte Seitenlänge (also das achtfache Volumen) von einem Quader Granit. Einfacher Ziegel wird praktisch immer nahe der Baustelle gebrannt und nicht transportiert.
– **billig:** 20–50 D je Quader
Kies (Fels, kleingebrochen): gesamtes bewohntes Aventurien
Klinker (glasige Ziegelart): Liebliches Feld, Dröl, Zyklopeninseln
Sandstein (v. a. für Straßen): Khoramgebirge, Unauberge
– **gut:** 50–100 D je Quader
Granit, Basalt (zergisch: Ingerimms Asche): Zwerge, evtl. Orkland, Nebel- und Eiszinnen
– **edel:** 100–300 D je Quader
Marmor: Raschtulswall, v. a. Baburin (grün, grau); Hohe Eternen, Eternen (rosa, weiß); Ehernes Schwert (rot, schwarz)
Blaustein (Opalit): Salamandersteine
Kosch-Basalt (leicht antimagisch): Koschberge

Feingestein:

Wird fast nur für künstlerische Belange, z. B. Statuen und andere Artefakte, verwendet.
– **billig:** 10–20 S je Sack
Kreide, bunt (Schreibkreide): Thorwaler Küste, Windhagberge
Ocker (Malerei, Schminke): Aranien, Liebliches Feld, evtl. Yaquirtal, Garetien
Umbra (Farbstoff): Rote Sichel, Maraskan-kette, Khunchomer Berge, evtl. Zyklopeninseln

– **gut:** 20–50 S je Sack

Kalk (gebrannt, noch nicht gelöscht: für Mörtel, Tünche): alle mittelaventurischen Gebirge außer Zwergengebirgen, Khoram, Unauberge

Schiefer (Schreibunterlage): Rote & Schwarze Sichel, Salamandersteine
Feuerstein: Regengebirge, Goldfelsen
Speckstein: Berge von Beilunk

Quarzsand (Glaserzeugung): Hohe Eternen, Eternen

– **edel:** 200–500 S je Sack

Alabaster: Maraskankette (tabu für Tulamiden)

Jade: Altimont, Gildenland

Obsidian (Vulkanglas): Eiszinnen, Altimont, Der Schlund (Raschtulswall)

Metalle:

Da die aventurische Währung auf den Edelmetallen basiert, stehen die Handelspreise für Gold, Silber und Eisen ziemlich fest. Edelmetalle werden kaum gehandelt, sondern im Auftrag von Landesherren transportiert.

Eisen:

Grubenerz (unverhüttet): ca. 1 S je Stein; Zwerge, Rote Sichel, Maraskankette, evtl. Zyklopeninseln, Thorwaler, Khunchomer Berge

Eisen (Hüttenerz, aufbereitet): 2 S je Stein; Zwerge, Angbar, Maraskan, Großer Fluß, Khunchom, Prem

Meteoreisen: 3–5 S je Stein; meist Zufallsfunde, außer Meer vor Salem

Halbedelmetalle:

Blei (Silbergewinnung, Alchimie): ca. 1 D je Stein; Zwerge, Rethis, evtl. Finsterkamm

Zinn (v. a. als Blech): ca. 2 D je Stein; Zwerge

Messing (Kupfer mit Zink): ca. 2 D je Stein; Hohe Eternen, Khoramgebirge
Bronze (90 % Kupfer, 10 % Zinn): ca. 2 D je Stein; Zwerge, Ehernes Schwert, Altimont

Kupfer, gediegen: ca. 2 D je Stein; Zwerge, Drachensteine

Edelmetalle:

Silber: 20 D je Stein; Zwerge, Zyklopeninseln, Finsterkamm, Schwarze Sichel, Ochsenwasser (Zwerch)

Gold: 40 D je Stein; Goldfelsen, evtl. Kvill, Oblomon

Zwergengold (gediegen): ca. 50 D je Stein; Zwerge

Platin, Tiefenmetalle: 50–200 D je Stein; Zwerge, v. a. Kosch

Besondere Rohstoffe:

Pech, Teer: ca. 5 D je Sack; Teersümpfe von Selem, Gorische Wüste, Bornland, evtl. Regenwald

Zwergenkohle (Steinkohle): ca. 5 D je Sack; Zwerge, Finsterkamm, evtl. Trollzacken

Salz: ca. 20 D je Sack; Küste Liebliches Feld, Unau, Salzbergwerke der Zwerge
Schwefel (Alchimie, Medizin, Farben): ca. 200 D je Sack; Raschtulswall (Schlund), Mysob-Sümpfe (v. a. als Vitriol), Schwefelquelle Gratenfels, Altimont, Ehernes Schwert

Gefäße:

Praktisch die einzige Handwerksware, die in rauen Mengen durch Aventurien transportiert und daher auch nach Gewicht gehandelt wird. Gefäße aus Ton, Glas und Porzellan erleiden Transportverluste.

– **billig:** 4–8 S je Stein

Töpferei (v. a. Amphoren, Töpfe): gesamtes bewohntes Aventurien

Holzgefäße (v. a. Teller, Schalen): nördliches Mittelreich, Bornland, Regenwald
Eisengeschirr (v. a. Töpfe, Pfannen): Neues und Altes Reich, Zwerge, Maraskan, Tulamiden

Novadi-Töpferei, versiegelt (gegen Verunreinigung): Novadis, Tulamiden- Südaranien

– **gut:** 10–20 S je Stein

Kusliker Keramik (kunstvoll): Liebliches Feld, Küste bis Chorhop, Zyklopeninseln

Zinngeschirr (Teller, Pfannen, Töpfe, Becher): Zwerge, Angbar, Großer Fluß, Gareth, Punin, evtl. Altes Reich

Emaillengeschirr (v. a. Vasen): Garetien, Darpatien, Aranien

– **edel:** 50–250 S je Stein

Glas (v. a. Karaffen, Pokale, Flaschen, Fläschchen): Städte Südaventuriens bis Liebliches Feld

Porzellan (v. a. Tafelgeschirr): Tulamiden, Aranien, v. a. Unau, evtl. Liebliches Feld

Waffen:

Waffenhandel beschränkt sich auf in Serie gefertigte Billigwaffen, wie sie die Armeen und Bürgerwehren Aventuriens benötigen. Besonders Lieferungen nach Harena lohnen sich: Von allen größeren Machtzentren ist es das einzige ohne nennenswerte Waffenindustrie.

Waffen wie die von Meister Saladan in Arivor, den Angbarer Schmieden, aus Maraskan-Stahl oder Zyklopenwaffen, ganz zu schweigen von Zwergenstein und Lykanthropentöttern, werden nur als Einzelstücke für den Direktabnehmer gefertigt.

Die Preise von Waffen fern ihres Ursprunges lassen sich jedoch auf die gewohnte Art ermitteln – wobei die alten Listen die Preise am Ursprungsort angeben.

Der Sternenhimmel über Aventurien

Seit Anbeginn der Schöpfung haben die vernunftbegabten Wesen Aventuriens zum Sternenhimmel geblickt und versucht, seine Geheimnisse zu ergründen. Manche Sterne scheinen zusammenzugehören und bilden auffällige Bilder, andere wiederum ziehen ihre Bahn völlig alleine. Manche der Himmelskörper bewegen sich mit einer solchen Regelmäßigkeit, daß sich echte Naturgesetze feststellen lassen, andere wieder so willkürlich, daß sie ihren eigenen Geist zu haben scheinen. Es leuchtet jedem Aventurier ein, daß all diese Zusammenhänge von tiefgründiger Bedeutung sind und daß sie auch mit den Vorgängen auf Dere in Verbindung stehen.

Die wichtigsten Elemente des aventurischen Himmels sind:

- die Sonne, die durch ihren steten Weg einen Tag auf den anderen folgen läßt;
- das Madamal, das sich auf seiner teils nächtlichen, teils tagsüber gezogenen Bahn regelmäßig verdunkelt und aufhellt;
- zwölf besonders auffallende Sternbilder, deren langsame Bewegung über den Himmel genau mit der jährlichen Wiederkehr von Saat und Ernte übereinstimmt;
- der Nordstern, der sich als einziger niemals bewegt;
- acht auffällig helle Wandelsterne oder Planeten, die ihre Wege über den Himmel wie aus freiem Willen zu wählen scheinen, so daß nur die Weisesten zu behaupten wagen, etwas über ihre Bahn vorhersagen zu können;
- zahlreiche andere Sterne und Sternbilder, die zwar alle regelmäßig im Osten aufgehen, aber unterschiedlich lange für ihren Weg nach Westen brauchen, wobei sich kein Zusammenhang mit den Bewegungen der anderen feststellen läßt.

Diese ständige Paarung von Gesetzmäßigkeit und Unberechenbarkeit ist eine typische Eigenheit des Himmels über Dere. Wohl gelang es den Gelehrten, Sternkarten von den Bahnen der Bildsterne zu zeichnen; aber die Sternbilder selbst, die stets ihre Stellung zueinander ändern, konnten sie bis heute nicht endgültig einzeichnen. Zwar konnten sie genaue Listen der regelmäßigen Umlaufzeiten der einzelnen Sterne erstellen, aber keinen Grund finden, warum jedes Sternbild eine eigene Umlaufzeit hat. (Die Sterne Deres gehen nicht täglich auf; die meisten Sterne brauchen wie die des Zwölfkreis-

ses etwa ein Jahr für eine Himmelsdurchquerung, aber es gibt auch deutlich schnellere oder langsamere.)

So ist es nicht überraschend, daß fast jeder Gelehrte seine eigene Meinung zu den ungelösten (oder unlösbaren?) Fragen der Kosmologie hat und daß solche Irrlehren entstanden sind wie die von der Kugelgestalt der Welt, von dem festgefügtten Himmelszelt, das um Dere rotiert, oder von den Tagen, die immer kürzer werden, je weiter man gen Norden reist. Wir wollen hier nur jene gesicherten Fakten ausführen, über die (außer bei den größten Wirrköpfen) Einigkeit besteht.

Die Sonnenbahn

Der wichtigste Teil des Himmels wird von der Sonnenbahn und den darin stehenden zwölf Sternbildern beherrscht. Dieser Zwölf- oder Sonnenkreis braucht genau ein Jahr für eine Umdrehung, so daß während jeden Monats ein Sternbild am höchsten Punkt steht. Die vom Zwölfkreis gebildete Ebene steht allerdings nicht genau senkrecht über Dere, sondern ist leicht nach Süden geneigt: Es hat den Anschein, als ob der Kreis um eine leicht geneigte Achse rotiert, die durch den Nordstern im Norden und einen nicht sichtbaren Südpunkt unterhalb des Horizontes bestimmt wird.

Die Schnittlinie der Erdscheibe und des Zwölfkreises wird als Haupt- oder Mittellinie bezeichnet: Sie verläuft annähernd auf der Strecke Havena–Gareth–Beilunk. Von allen Orten auf dieser Linie aus genau östlich gesehen gehen jeden Tag die Sonne und jeden Monat ein neues Sternbild auf, um genau im Westen wieder unterzugehen – einen halben Tag bzw. ein halbes Jahr später. Wenn man sich weiter nördlich aufhält, meint man Sonnen- und Sternaufgang weiter südlich zu sehen – und umgekehrt.

Der höchste Punkt von Sonnenbahn und Sternkreis wird Zenit genannt; er liegt, wie gesagt, durch die Achsneigung deutlich weiter südlich – wenn man den Vermessungen der Astronomen glauben darf, etwas südlich von Altoum. Nur an diesem Punkt steht die Sonne zu Mittag genau über dem Betrachter, so daß er auch nicht den kürzesten Schatten wirft (im älteren Garethi sind die Worte für Süden und Mittag identisch). Gleichzeitig ist dies aber auch jener Punkt, wo die Sonne zu Mittag Dere am nächsten steht; je weiter man nach Norden geht, desto weiter südlich und damit weiter entfernt steht die Sonne. Daher sind die Tage im Süden viel heißer und im nördlichsten Aventurien am kältesten.

Die Bewegung der Sonne im Sonnenkreis ist jedoch nicht ganz gleichmäßig: Im Laufe eines halben Jahres erreicht die Sonne jeden Mittag einen immer höheren Zenit, um dann während des zweiten Halbjahres bei jedem Mittag immer näher an Dere zu stehen. Den Tag, an dem die Sonne den tiefsten Punkt im Zenit innehat, nennt man Sommersonnenwende, den höchsten Punkt Wintersonnenwende. So kommt es, daß die Sonne am Anbeginn eines Jahres durch ihre Nähe die Tage am heißesten sein läßt, während sie mitten im Winter selbst mittags so weit entfernt steht, daß sich die Erde gar nicht erwärmen will. Dazu kommt, daß die Wintersonne ihren Weg zu einem höheren Zenit schneller zurücklegt, während die Mittsommersonne besonders gemächlich wandert – ähnlich einem Immanball, der um so schneller fliegt, je höher man ihn wirft. So kommt es, daß die Sommertage einige Stunden länger dauern, während im Winter die Nächte kein Ende zu nehmen scheinen. Diese Tageslängen gelten jedoch für ganz Aventurien: Wenn Reisende behaupten, daß die Tage im Norden noch kürzer seien, dann liegt es an der Kälte und der düsteren Stimmung dieser Gegenden.

Der Zwölfkreis

Der Zwölfkreis besteht aus ungefähr 100 Sternen, die zwölf Sternzeichen bilden. Diese werden in den meisten Kulturen den Zwölfgöttern zugeschrieben, denn während jeden Monats steht das Symbol des Schutzgottes am höchsten. Tagsüber kann es nicht gesehen werden, denn der Glanz der Sonne überstrahlt es, aber noch ehe die Sonne untergeht, kann man im Osten die ersten Sterne erkennen, und sobald die Dunkelheit hereinbricht, sieht man das beherrschende Sternbild in voller Pracht. Die Bewegung der Sterne während einer Nacht ist zu geringfügig, um sie zu bemerken; aber innerhalb eines Monats kann man deutlich erkennen, daß jedes Sternbild ein Sechstel des sichtbaren Halbhimmels durchquert.

Das Sternbild **Greif** mit seinen markanten Schwingen ist dem Sonnengott Praios heilig, und sein Höchststand leitet ein neues Jahr ein. Seine führende Rolle im Zwölfkreis rührt auch daher, daß er aus den hellsten Sternen des Himmels (neben Nordstern und Sajalana) besteht und dadurch immer leicht zu finden ist. Der **Greif** erscheint im Peraine-Monat in der Mitte des Frühlings im Osten und verschwindet Mitte Herbst im Travia-Mond.

Das **Schwert** besteht aus zehn dichtstehenden Sternen von eigentümlich bläulichem und rötlichem Glanz und ist der Rondra geweiht. Die Spitze des Schwertes deutet nach Nordwesten, als würde es von einem Krieger getragen, der langsam nach Westen marschiert. Das Schwert erscheint – frisch »geschmiedet« – im Ingerimm-Monat und geht erst unter, wenn es im Boron-Mond sein tödliches Ziel erreicht hat.

Der springende **Delphin** ist ein einfaches Zeichen, das man an seiner »Fisch«-Form gut erkennen kann. Auch die zwei grünlich-blauen Schwanzsterne, die nach Süden ragen, verraten, daß diese Bild Efferd heilig ist. Die Schnauze des Delphines erscheint kurz vor Jahresende über dem Horizont, und sein Schwanz taucht erst zu Anfang des Winters, im Hesinde-Monat, unter. Auch die **Gans** ist ein einfacheres Sternbild, das der Göttermutter Travia heilig ist. Es geht kurz nach Neujahr auf und entschwindet erst in den kältesten Wintertagen des Firun unter den Horizont.

Der **Rabe** ist ein finsternes Sternzeichen. Es ist dem Gott **Boron** geweiht, und seinen Platz am Himmel kennzeichnen Sternenarmut und schwache Strahlungskraft. Manche Astronomen behaupten, daß dies durch himmlische Nebel hervorgerufen wird, aber die meisten Gelehrten glauben den Priestern, die dies auf Borons finstere Macht zurückführen. Tatsächlich bekommt man ein eigenartiges Gefühl der Trauer, wenn man in den langen Boronnächten den Raben betrachtet, und ein Frösteln überkommt den Sterblichen. Der Rabe geht im Monat der Rondra auf, die ihm die meisten Seelen schickt, und verschwindet erst im Einfluß der Tsa, die ihm als einzige seine Beute entreißen kann.

Die **Schlange** ist ein markantes Zickzack-Gebilde, das in seiner Form bereits den Geist der Synthese trägt, jener Kraft des Wissens und der Weisheit, deren Schutzherrin Hesinde ist. So wie sich die Schlange hin und her windet, so ebnet sich die Gelehrsamkeit ihren Weg durch das Hin und Her, das Auf und Ab und die Gegensätze der Natur zur Vereinigung von Sein und Gegensein, der Synthese. Dieses uralte alchimistische Prinzip von der Einheit der Gegensätze ist die fundamentale Lehre aller Magie und alles Wissens unter dem Sternzeichen der Schlange. Die Schlange windet sich aus den Herbstnebeln des Efferd hervor und »verkriecht« sich im Phex-Mond.

Der **Eisbär** ist das Sternbild des Firun, und der Höchststand dieser blauweißen Sterne markiert die unbarmherzigste Zeit des Winters. Der Bär herrscht als Jäger über alle Tiere der Wildnis: Er erscheint im Monat der Gans, sieht Rabe und Fuchs, Schlange und Eidechse und weicht erst unter dem Storch dem nahenden Klang von Hammer und Amboß.

Die **Eidechse** besitzt wieder ein sehr dichtes Sternfeld und zudem einen Stern, der heller leuchtet als fast alle: Sajalana ist nach dem Nordstern der hellste der Bildsterne; nur manche Wandelsterne können ihn noch überstrahlen. Viele Sterndeuter sind der Meinung, daß in seinem Glanze die Schöpfung und der Neubeginn in Tsas Geist leuchten. Viele werdende Mütter schicken des Nachts ihre Gebete an diesen Stern und beten um eine segensreiche Geburt. (Wie klug es eingerichtet ist, daß während der neun Monate Sajalana sicher irgendwann erscheint.) Mit dem Auftauchen der Eidechse im Monat des Totengottes leuchtet schon wieder Hoff-

nung, ihr Höchststand bricht die eisige Herrschaft Firuns, und erst wenn im Ingerimm-Mond das tägliche Treiben seinen Einzug gehalten, hat, versinkt dieses Sternbild.

Der **Fuchs** ist selbst für Kinder leicht an seinen spitzen Ohren zu erkennen. Sein Kopf neigt sich spitzbübisch über den schmalen Körper. Dieses Bild ist dem Gott Phex geweiht, und man sagt, daß Kinder, die im Phex-Monat geboren werden, wenn zugleich Vollmond ist, später in ihrem Leben durch ihre Schläue und Gerissenheit weit kommen werden. Der Fuchs hebt sein Haupt im Hesinde-Monat über den Horizont und flieht erst, wenn sich zum Jahresende das Nahen des Gesetzesgottes ankündigt.

Der **Storch** versenke mit seinem langen Schnabel die Saatkörner in der Erde, so geht die Sage. Peraines heiliges Tier wacht über den Frühlingsanfang. Sein Auftauchen im grimmigsten Firun-Winter gibt den Hungernen Hoffnung, und erst im Hochsommer verläßt er die gedeihenden Felder.

Hammer und Amboß ist das einzige Sternbild, das aus zwei Teilen besteht, und das einzige im Zwölfkreis, das kein Tier zeigt. Die rötlichen Sterne sind Ingerimm geweiht und gelten als neutrales Zeichen, das von keinem (außer den Zwergen) besonders verehrt oder gefürchtet wird. Es weist vielmehr mit dem Hammer, der schlagend auf den Amboß gerichtet ist, auf das tägliche Werk des Handwerkers hin. Es stellt somit für alle schaffenden Kräfte der Welt die Versicherung dar, daß auch ihre Arbeit bei den Göttern Wohlgefallen findet. Hammer und Amboß tauchen auf, wenn der Tsamonat die Erschaffung preist, und gehen erst im Rondra-Monat unter, wenn das Schwert vollendet am Himmel steht.

Die **Stute** ist eines der sternreichsten, lebendigsten und ausgedehntesten Sternbilder, der Rahja geweiht. Es zeigt eine junge Stute in frohem Galopp, mit wehender Mähne nach Westen springend. Das Zeichen besteht aus insgesamt 15 Sternen, von denen keiner wie der andere aussieht. Der größte ist Sulvo, der rot glühend am Haupt der Stute prangt – das feurige Auge der Stute. Dies ist ein Stern, den viele Rahja-Anhänger in den sternklaren Frühsommernächten ekstatisch besingen, und bei den Rahja-Priestern gibt es die Sage, Sulvo hätte mit seinem Glanz einst die Roben der Geweihten gefärbt. Die Stute geht im Monat des Phex auf, der sich genauso wenig aus Vorschriften macht wie Rahja, und geht im Monat des Efferd unter.

Die **Namenlose** Sternleere liegt zwischen den Sternbildern Stute und Greif. Mitten im Sommer, während der fünf Tage, die verbleiben, wenn man 365 Tage auf zwölf Götter verteilt, steht dieser bedrohliche Abgrund im Weltall über der Welt. Der Überlieferung nach ist dies die Stelle, durch die der Namenlose in die Welt eingedrungen ist, indem er den Heiligen Ring der Zwölfgötter an seiner schwächsten Stelle zwischen Gesetz und

Leidenschaft brach. Es ist die Aufgabe der Menschen, jedesmal wieder diesen Spalt zwischen einem alten und einem neuen Jahr durch Glaube, Gehorsam und Gesetzzestreue zu überbrücken. Manche vermeinen in dem Dunkelfleck auch die Gestalt eines verummten Meuchelmörders zu sehen, und es gibt Sekten, die verbreiten, diese Leere sei das wahre Weltall. Kinder, die unter diesem Unzeichen geboren werden, sind für den Rest ihres Lebens zu Unglück und Unheil verdammt oder sogar dazu, dieses über andere zu bringen.

Nordstern

Der auffälligste Stern am Himmel ist der klare weiße Nordstern: Zunächst einmal ist er der hellste Stern überhaupt und kann auch bei Tag gesehen werden – außer im Sommer und in den Mittagsstunden. Vor allem aber bewegt er sich als einziges Element des Himmels niemals; er liegt genau auf der Achse, um die alle Bahnen von Sonne, Madamal und Bildsternen kreisen. Alle Kulturen Aventuriens haben ihre Himmelsrichtungen nach ihm orientiert: Vom Zentrum des Kontinentes aus liegt er genau nördlich, etwa zwei Handbreit über dem Horizont.

Aufgrund seiner offensichtlichen Bedeutung kennt ihn jedes Volk unter anderem Namen, und jedes hat seine eigenen Überlieferungen ihn betreffend. Alleine im Mittelländischen wird er je nach Gegend auch noch als »Ifirnsstern« oder »Polarstern« bezeichnet. Für die Thorwaler ist der »Losstern« auf hoher See oft die einzige Rettung in Sturm, Nacht und Nebel. Für die Nivesen ist es das »Auge Liskas«, das die Menschen vorwurfsvoll anstarrt. Tulamiden und Novadis sprechen in ihrer Sprache vom »Heimatsstern«. Die Maraskani sehen »Rur«, der die Erdscheibe von sich geschleudert hat (ein Diskus fliegt immer leicht geneigt), und glauben an einen Gegenstern unterhalb des Südhorizontes, den Fänger »Gror«. Die Mohas sehen das Licht, das aus Kamaluqs Hütte fällt. Im Rogolan heißt der Stern »Agam Bragab« (Leuchtapfel) und soll ein riesiger Diamant sein. Die Elfen verwenden für ihn den Begriff »Dha«, der auch »zuverlässig« und »selbstverständlich« bedeutet. Und viele Gelehrte akzeptieren andere Rassen nur dann als »kulturschaffend«, wenn sie, wie Orks, Goblins, Trolle und Oger, den Nordstern mit seinen Eigenheiten identifizieren können.

Der Nordhimmel

Zum Nordhimmel gehören alle Sterne, die ihren Zenit zwischen Zwölfkreis und Nordstern erreichen. Wenn diese Sterne auch alle nördlich der Hauptlinie aufgehen, so führt die Himmelskrümmung doch zumindest die südlicheren zu einem Zenit über dem Süden Aventuriens.

Der **Hund** ist ein kleines Zeichen aus sechs mittleren Sternen, das direkt neben dem Zwölfkreis, aber in nur

zehn Monaten seine Bahn zieht. So braucht es fünf Jahre, bis es wieder eines der Zwölfeichen eingeholt hat. Viele Jäger behaupten, daß die Winter, wenn der Hund neben Firun läuft, besonders beutereich sind, und Krieger sagen, daß unter den Hunden des Krieges, also wenn der Hund das Schwert passiert, besonders blutige Kriege ausbrechen.

Der **Held**, aus neun Sternen bestehend, geht im Frühjahr hinter dem Ehernen Schwert auf und steht zu Jahresanfang über dem Raschtulswall. Er zeigt – nach mittelländischer Meinung – einen Kämpfer mit erhobenem Schwert, der je nach Nationalität des Betrachters als Leomar, Hlûthâr, Raul oder ein anderer legendärer Krieger erkannt wird. Die Nivesen sehen in dem Bild allerdings einen Bogenschützen, die Mohas gar eine Dattelpalme.

Der **Kaiserstern** ist ein Sternchen dritter Ordnung, dessen Zenit fast genau über Gareth liegt. Ein Umlauf dauert etwa 400 Tage, so daß der Stern langsam von den zwölf Zeichen überholt wird und sich erst nach jeweils 80 Jahren wieder relativ in der gleichen Position befindet. Kaiserstreue Astrologen können aus diesen Fakten die verblüffendsten Theorien ableiten.

Das **Gehörn** wird aus fünf Sternen gebildet, von denen der Stirnstern auffällig blau leuchtet. Seine Bahn, die es gleich zweimal im Jahr durchläuft, beginnt bereits auf einer Höhe weit nördlich von Aventurien und verläuft über den Provinzen Weiden, Andergast und Nostris.

Der **Drache** wird aus 33, wenn auch teilweise kaum sichtbaren Sternen gebildet und ist somit das größte Sternbild am Nordhimmel. Gleichzeitig ist er eines der langsamsten: Er benötigt sieben Jahre für eine Rotation, die in Höhe der Drachensteine kulminiert. Da er, völlig aufgegangen, über ein Viertel des Nachthimmels einnimmt, dauert es fast ein Jahr, genau 333 Tage, vom Auftauchen des vordersten Zungensternes, bis auch der letzte Schwanzstern erscheint. Dieses Sternbild wird von allen Kulturen (außer den Elfen) als Drache oder vergleichbares Ungeheuer identifiziert. Die Jahre, in denen es sichtbar ist, gelten als Zeit besonderer Heldenhaftigkeit und großer Siege. Der Drache ist bei seiner jüngsten Himmelsdurchquerung in den Jahren 10–14 n. H. zumindest teilweise sichtbar.

Der **Elfenstern** ist einer der hellsten und schnellsten Sterne am Himmel. Er durchläuft seine Bahn von hoch im Norden bis über die Salamandersteine und wieder in den Norden in weniger als vier Tagen. Die Elfen verwenden seine Umlaufzeit für eine eigene Zeiteinheit, die sich aber mit der Tag-Nacht-Rechnung nicht verträgt.

Das **Ogerkreuz** besteht aus vier blassen Sternen, die ein sehr unregelmäßiges Viereck bilden. Sein Zenit liegt etwa über den Nebelzinnen und gilt als der nördlichste Punkt möglicher Mondbahnen; Abweichungen bis zum Ogerkreuz kommen nur etwa einmal im Jahrzehnt

vor. Vor allem die Nivesen fürchten im Frühling und Sommer Annäherungen des Madamals an dieses Sternbild.

Uthar wird aus drei kleineren Sternen gebildet und stellt die Pforte zu den Hallen Borons jenseits des Nirgendmeeres dar. Dieses Sternbild braucht nur zwei Monate für eine Rotation, und da es so nahe am Nordstern liegt, kann man es während sechs Wochen davon sehen. Nur jeweils zwei Wochen lang ist das Tor auf Bitten von Borons Tochter Marbo verborgen, während deren die Toten noch eine letzte Chance haben, zurückgerufen zu werden.

Der Südhimmel

Der Südhimmel reicht vom Zwölfkreis bis zum südlichen Horizont. Er ist durch die Achsneigung ohnehin etwas kleiner, und da Aventurien hauptsächlich unter dem Nordhimmel liegt, sind die meisten Sterne im Zenit fern und schwer erkennbar.

Der **Nachen** besteht aus fünf unauffälligen Sternen und ist das Schutzzeichen der Güldenland- und anderer Hochseeschiffer. Da er in der Höhe Perricums aufgeht, entspricht seine Bahn tatsächlich einer Südumsegelung des Kontinentes. Ein geschickter Kapitän legt die Strecke allerdings in der gleichen Zeit zweimal zurück. Die **Ringe** sind vier größtenteils grünlich-weiße Sterne geringer Leuchtkraft, die im Sommer auf der Höhe Zorgans aufgehen und im Herbst nicht weit jenseits der südlichen Inseln ihre Bahn ziehen.

Die **Harfe**, zuweilen auch als **Schriftrolle** identifiziert, besteht aus sieben, teils rötlichen Lichtpunkten. Sie geht hinter dem nördlichen Maraskan auf und braucht fast genau zwei Jahre für einen Umlauf, dessen höchster Punkt bereits fast 1000 Meilen südlich Altoums liegt.

Der **Dolch** oder **Pfeil** umfaßt vier Sterne hell-bunter Farbe und geht wegen seines schnellen Laufes dreimal im Jahr – mit Rondra, Hesinde und Peraine – in der Höhe Jilaskans auf.

Die **Rubine** sind acht rötliche Sterne unterschiedlichster Leuchtkraft, die der Sage nach das von einem Meisterräuber gestohlene Diadem der Kaiserin Hela darstellen. Ihr Aufgang im Hesinde-Mond erfolgt von Al'Anfa aus gesehen genau östlich, im Zenit, drei Monate später, scheinen sie (aufgrund der großen Südentfernung) kaum auf halber Höhe des Himmels zu stehen.

Satinav ist ein mäßig heller, aber besonders großer Stern, der höchstens noch von Benbukkula aus im Osten aufgehend gesehen werden kann und der nur 77 Tage für einen Umlauf benötigt. Satinav ist der unbarmherzige Hüter der Zeit, der sie nicht einmal für die Götter anhält. Seine zwei Töchter (durch zwei kaum sichtbare Sternchen bei ihm repräsentiert) sind Fatas, die aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft formt, und Ymra, die aus den Erinnerungen die Vergangenheit bildet.

Der **Kelch**, auch **Sumus Schale** genannt, sind fünf

helle Sterne, die so weit südlich liegen, daß sie nur während 16 Monaten ihrer vierjährigen Umlaufzeit zu sehen sind. Nach einer Sage ist dies der Trunk, mit dem Los Sumu wiederbeleben wollte, doch der daraus fließende Lebenssaft kann nur noch ihren Kindern zugute kommen.

Das Madamal

Der silberne Mond ist der zweite große Himmelskörper nach der Sonne, und in vieler Hinsicht gleichen seine Eigenschaften der ihren.

Der Mond geht jedoch nicht wie die Sonne genau auf der Hauptlinie auf, sondern er weicht in komplizierten Zyklen nach Norden und Süden aus. So kommt es, daß sein Zenit zuweilen – wie der der Sonne – über den südlichen Inseln liegt, meist aber irgendwo über Aventurien, wobei die nördlichsten Abweichungen über den Nebelzinnen liegen.

Manche Astronomen glauben, daß man an der Abweichung des Madamals von der Sonnenbahn die Stärke des Einflusses des Namenlosen ablesen kann: Bewegt sich das Madamal nahe dem göttlichen Zwölfkreis, ist der Einfluß gering, gerät es nach Norden, vielleicht gar bis zum Ogerkreuz, so wird der Namenlose übermächtig. Jedenfalls betrachten fast alle Kulturen den Mond als himmlisches Mahnmal, sei es für den ersten Mord an den Wölfen, sei es für die Tat der Hesinde-Tochter, die den Menschen die Magie brachte und dafür von Praios bestraft wurde.

Die zweite Eigenart des Madamals sind die Mondphasen, sein ständiger Wechsel zwischen Verdunkelung und Aufhellung. Innerhalb von jeweils einer Woche taucht zunächst die untere Hälfte der Scheibe auf (Mondphase des Kelches), dann auch die obere (Mondphase des Rades, Vollmond), dann verblaßt die untere Hälfte (Mondphase des Helmes), und schließlich auch die obere (Neumond).

Dieses beeindruckende Schauspiel hat wohl zur ersten genaueren Zeitrechnung geführt: Alle Urbewohner Aventuriens, Nivesen, Tulamiden, Mohas, Elfen, Zwerge, Goblins und Orks, kennen die Mondphase (eine Woche) und den Mond (28 Tage und einige Stunden) als Maß.

Die acht Planeten

Die acht Wandelsterne fallen durch ihre Helligkeit auf (die drei leuchtkräftigsten überstrahlen sogar den Nordstern), vor allem aber durch ihre ungemein verwirrenden, wenn auch nach Meinung der Astrologen durchaus vorhersagbaren Bahnen. Die meiste Zeit ziehen sie in geraden oder leicht gekrümmten Bahnen durch die Sternbilder, wobei sie ihre Geschwindigkeit steigern oder mindern, aber plötzlich vollführen sie dann in wenigen Tagen oder sogar Stunden sogenannte Epizyklen, kringelartige Kreis- oder Gegenbewegungen. Gerade

dieses anscheinend von eigenem Willen bestimmte Verhalten macht die Wandelsterne für die Astrologen besonders interessant.

Meister der Sternkunde können die Stellungen eines oder mehrerer Planeten am Himmel bis zu einem Monat vorausberechnen (in dieser Zeit ändern ja auch die Sternbilder ihre Position beträchtlich). Von Niobara, der berühmtesten Astrologin, ist gar bekannt, daß sie mit Rohal ein Horoskop erstellte, dessen Vorhersagen alle acht Planeten 58 Tage lang folgten. Darüber hinaus waren und sind Voraussagen aber auch den größten Gelehrten nicht möglich.

Horas, der hellste der Planeten, wenn auch nur mittlerer Größe, soll der legendäre Gründer und erste Kaiser des Alten Reiches sein. Er ist das Symbol des Glücks des Goldenen Zeitalters, der Zufriedenheit und der Harmonie. Menschen, die unter diesem Planeten geboren werden, gelten als friedfertig und gutmütig. Horas gilt als Schutzherr des Lieblichen Feldes, und viele Bewohner waren sehr enttäuscht, daß er 7 n. H. – also 1000 Jahre nach Bosparans Fall – nicht wie erwartet wieder auf Dere zurückkehrte.

Ucuri ist ein großer gelblich-weiß strahlender Wandelstern. Er gilt als Schutzzeichen der Herrscher und Sieger. Sein Einfluß verheißt eine Neigung zu Glanz und kraftvollem Auftreten und ein erfolgreiches Leben.

Simia ist einer der kleinsten Planeten, aber dennoch der dritthellste. Sein rötlich-weißes Licht verkündet grundlegende Neuerungen und einen kraftvollen Beginn. Die unter diesem Himmelskörper Geborenen bevorzugen neue Lösungen und bekämpfen im Zweifelsfall das Althergebrachte.

Kor ist ein großer roter Planet, der als das Symbol von Krieg und Streit gilt. Wer unter seinem Einfluß steht, ist aggressiv und unbeherrscht und zieht direkte oder sogar gewaltsame Maßnahmen vor.

Nandus ist ein kleiner, bläulicher Planet ohne besondere Leuchtkraft. Sein mildes Licht steht für Weisheit, Vorsicht und Besonnenheit, kann aber auch eine Warnung sein. Die wenigen Menschen, die unter diesem Wandelstern geboren wurden, sind nachdenklich und vorsichtig und sollen große Weisheit erlangen können.

Aves ist der kleinste der Planeten, und sein weißes Licht ist eher schwach. Seinen besonders auffällig gewundenen Weg durchläuft er am schnellsten von allen, und so gilt er als Symbol der unbeschwerten Freiheit. Die Schützlinge dieses Planeten gehorchen ihren Gefühlen und reagieren spontan, selbst unüberlegt; Gestern und Morgen gelten ihnen wenig.

Marbo ist der größte der Wandelsterne, aber ihr weißes Licht ist äußerst schwach. Marbo gilt als die Botin von Tod und Ende, Abschluß und Vollkommenheit. Wer unter Marbo geboren wird, ist ruhig, verantwortungsbewußt und konservativ, und seine Gedanken gelten der Vergangenheit.

Levthan ist ein mittelgroßer Wandelstern, dessen düs-

teres Licht Dere kaum erreicht. Levthan ist das Mahnmal der Vergeblichkeit aller irdischen Bemühungen: Es ist die Gier, die einem das Langersehnte, sobald man es erreicht hat, wertlos erscheinen läßt oder es sogar zerstört. Die wenigen unter diesem Planeten Geborenen neigen zu Pessimismus und Gemütsschwankungen bis zur Selbstzerstörung.

Sternenstaub

Von den strahlenden Wandel- und Bildsternen abgesehen, ist der aventurische Sternenhimmel bedeckt von einer unübersehbaren Menge kaum sichtbarer Sterne und Sternchen, dem sogenannten Sternenstaub. Sie erfüllen den Raum zwischen, teils sogar in den Sternbildern und werden von den Astrologen gemeinhin ignoriert. Es ist äußerst schwierig, über diese Tausende von Lichtpunkten den Überblick zu bewahren. Immer wieder fällt einer davon als Meteor, Meteorit, Sternschnuppe oder Schwarzes Auge auf Dere, und immer wieder tauchen neue Sterne auf. Wer weiß, ob es von den Göttern »verewigte« Helden sind, ob es Phexens Beutestücke sind, ob die Augen neugeborener Himmelswölfe oder ob – wie die Elfen sagen – Sterne auch geboren werden und sterben wie jedes Lebewesen.

Finsternisse

Verdunkelungen von Sonne und Madamal (außerhalb der Mondphasen) gehören für den Aventurier zu den erschütterndsten Ereignissen, greifen sie doch in die grundsätzlichen der vertrauten Naturgesetze ein. Sonnen- und Mondfinsternisse beruhen stets auf überirdischem Eingreifen, sei es als Machwerk des Namenlosen oder anderer Dämonen oder als himmlisches Zeichen. In der gesamten Geschichte aventurischer Astronomie sind höchstens ein halbes Dutzend solcher Ereignisse erwähnt, die meisten davon – angeblich – in den »Dunklen Zeiten«.

Das Horoskop

Die Sterndeuterei gilt als die hohe Kunst der Zukunftsvorhersage. Sie beruht prinzipiell gesagt auf der Annahme, daß alle Himmelskörper und Sternbilder eine bestimmte symbolische Bedeutung haben und daß die Stellung der beweglichen Himmelskörper (Sonne, Madamal, Planeten) zu den Sternbildern oder auffälligen Einzelsternen durch die symbolisierten Umstände bewirkt wird. Da man die Zukunft nicht direkt sehen kann, versucht man sie anhand ihres himmlischen Abbildes zu lesen.

Die übliche Deutung erfolgt, indem anhand der Stellung eines Himmelskörpers in einem Sternbild die zwei entsprechenden Bedeutungen kombiniert werden. Allerdings können sich auch die beweglichen Himmelskörper untereinander sehr nahe kommen oder sogar

überdecken: Alle acht Planeten können einander wechselseitig überdecken, Sonne und Madamal jedoch überdecken immer den Planeten. Viele Sterndeuter messen diesen sogenannten Konjunktionen noch größere Bedeutung bei.

Die meisten Astrologen sind sich darüber einig, daß für eine bestimmte Person nicht alle zehn beweglichen Himmelskörper gleich bedeutend sind. Die in Aventurien am weitesten verbreitete Theorie besagt, daß durch das Geburtsdatum eines Wesens bestimmt wird, welche Planeten von besonderer Bedeutung sind; viele Astrologen übertragen dies sogar auf Gegenstände und Vorhaben, wobei sie den Zeitpunkt der Erschaffung oder der Erfindung für entscheidend halten.

Durch den Geburtstag sind Wochentag, Monatsfünftel und Tag innerhalb des Monatsfünftels festgelegt; nach Meinung der vorherrschenden mittelländischen Schule sind diesen Abschnitten jeweils gewisse Planeten (siehe Tabelle) zugeordnet – erkennbar an deren besonders auffälligem Bahnverlauf an diesen Tagen. Für ein Kind, das am 1. Praios 12 n. H., einem Windstag, geboren wurde, sind die drei wichtigsten Planeten Aves, Simia und Horas. Wäre es am 2. Praios, als erstem Erdstag des Jahres zugleich Madatag, zudem Vollmond, geboren, wäre dreimal der Planet Simia zuzuordnen, der offensichtlich von überragender Bedeutung ist – dafür muß man nach Meinung vieler Sterndeuter bei Neu- und Vollmondgeborenen auch den Mond hinzuziehen.

Die Tulamiden sind wahrscheinlich am sterndeutungsfreudigsten überhaupt. Während sich die Zwölfgöttergläubigen jedoch an den Lehren des Mittelreiches orientieren können, hat sich bei den Novadis mit dem neuen Kalender auch eine neue Astrologie entwickelt. Nach Meinung der Novadis ist jedem der neun Tage eines »Gottes-Namens« ein Himmelskörper zugeordnet, einer der acht Planeten oder – am göttlichen neunten Tag – die Sonne selbst; letztere bewegt sich zwar nicht über den ganzen Himmel, sondern folgt ihrer vorgegebenen Bahn, aber dies scheint dem Novadi für ein Glückskind äußerst plausibel.

Stern	Astrologische Bedeutung	Wochentag	Monatstag	Novadi
Simia	Entstehung von ..., Es beginnt ...	Erdstag	1. Fünftel	2. Tag 3. Tag
Marbo	Beendigung von ..., Abschluß von ...	Wasserstag	5. Fünftel	6. Tag 7. Tag
Horas	Glück durch ..., Glückliches Ereignis von ..., Friedfertigkeit von ...	Markttag	–	1. Tag 1. Tag

Stern	Astrologische Bedeutung	Wochentag	Monatstag	Novadi
Kor	Auseinander- setzung/Streit mit ..., Unverträglich- keit mit ...	Feuertag	3. Fünftel	4. Tag 4. Tag
Ucuri	Triumph/Sieg über ...	Praiostag	4. Fünftel	5. Tag 2. Tag
Levthan	Scheitern/Ver- geblichkeit von ...	—	—	3. Tag 8. Tag
Aves	Freiheit von ..., Unantastbar- keit/ Unversehrtheit von ...	Windtag	2. Fünftel	— 6. Tag
Nandus	Warnung vor ..., Wissen um ..., Vor- sicht bei ...	Rohalstag	—	— 5. Tag
Sonne	Sichtbarkeit von ..., Har- monie mit ..., Ordnung von ...	—	—	— 9. Tag
Mada- mal	Geheimnis von ..., Selt- samkeit von ..., Beeinflussung von ...	—	—	—

Amüsante Anmerkung:

Man beachte, daß sich aus der mittelländischen Astrologie unterschiedliche Häufigkeiten für Persönlichkeitstypen ergeben: Nach ihrer Meinung sind Konservative und Fortschrittliche gleich häufig, ebenso wie kämpferische Charaktere und Sieger; Unabhängige und Friedliche sind schon seltener; und es gibt immer noch mehr unglückliche Pessimisten als besonnene Weise!

Das zweite Symbol einer Deutung wird, wie gesagt, durch das Sternbild ermittelt, in oder bei dem der entscheidende Himmelskörper steht.

Darüber ist man sich praktisch in ganz Aventurien einig. Die Bedeutung der einzelnen Sternbilder ist recht unterschiedlich:

Z. B. sind die Bilder des Zwölfkreises für Mohas und Nivesen nicht mit den Zwölfgöttern assoziiert, wohl aber für die Novadis, die sie als geringere Elementarkräfte sehen. Für einige Sternbilder wurden ja auch schon alternative Namen oder Interpretationen angegeben. Die Elfen schließlich weigern sich überhaupt, Sterne als Bilder zu sehen, und geben jedem einzelnen Stern eine Bedeutung.

Sternbild	Astrologische Bedeutung
Greif	Gesetz, Ordnung, Gesellschaft
Schwert	Kampf, Angriff, Eindringen
Delphin	Veränderung, Zeit
Gans	Frieden, Schutz, Bewahren
Rabe	Tod, Erstarren, Sinn, Ziel
Schlange	Weisheit, Geist
Eisbär	Beendigung, Überwältigen, Sterben
Eidechse	Geburt, Entstehen, Hoffnung
Fuchs	Freiheit, Handeln, Individuum
Storch	Fürsorge, Pflegen, Wachstum
Hammer	Beständigkeit, Gegenständlichkeit
Stute	Leidenschaft, Gefühl
Namenloses	Zerstörung, Böses
Hund	Treue, Freundschaft, Unter- stützung
Held	Heldentum, Opfermut
Kaiserstern	Kaiser, Mittelreich, hohe Politik
Gehörn	Starrsinn, Ausdauer, Willensstärke
Drache	Macht, Sieg, Triumph
Elfenstern	Freiheit, Beständigkeit durch Unbeständigkeit
Ogerkreuz	Kraft, Wildheit, Ungeheuerlichkeit
Uthar	Ziel, Erlösung, Problemlösung, Antwort
Nordstern	Wesen, innerer Wert, Selbster- kenntnis
Nachen	Reise, Veränderung, Weg
Ringe	Verbindung, Vereinigung
Harfe	Inspiration, Studium, Über- zeugung
Dolch	Verrat, Intrige, Lüge, Gift
Rubine	List, Verschlagenheit, Planung
Satinav	Zeit, Vergänglichkeit, Zaudern
Kelch	Schicksal, Bestimmung

Beispiel: Eine vierköpfige Gruppe von Abenteurern möchte wissen, was ihnen bei der Erkundung einer Ruinenstadt am nächsten Tag bevorsteht, und einer der vier versteht sich auf die Astrologie. Der Meister entscheidet zunächst – im Gespräch mit dem betreffenden Spieler – wessen Planeten wohl entscheidend sind. Sie entscheiden sich für ein gemeinsames Horoskop der Gruppe:

Bei der Auflistung der drei Planeten jedes Beteiligten ergibt sich, daß Kor gleich viermal und Aves und Nandus je dreimal aufscheinen; offensichtlich sind dies die Hauptplaneten der Gruppe – aufgrund ihres abenteuerlichen Charakters ja auch sehr passend. Um die Probe nicht unnötig zu erschweren, beschränkt sich der Astrologe auf diese drei Wandelsterne und beobachtet sie in der Nacht.

Der Meister teilt ihm (nach einer verdeckt gewürfelten Talent-Probe) mit, daß Kor bei Satinav steht, Aves in der Schlange und Nandus im Gehörn. Der Sternkundige erstellt darauf folgendes Horoskop für die Gruppe: »Es steht eine (längere?) Auseinandersetzung mit der Vergänglichkeit bevor. Geist und Weisheit werden unversehrt bleiben. Gewarnt wird vor Starrsinn und (zu großer?) Ausdauer.

Offensichtlich wird die Untersuchung der Stadt langwierig werden und nicht unbedingt ohne Verluste abgehen. Es wird wenig Schreckliches, vielleicht gar nichts zu erfahren geben. Es hat nicht viel Sinn, sich besonders intensiv mit der Stadt zu beschäftigen.«

Der Meister gibt da und dort einige Hilfestellungen, z. B. bei der Auswahl der Begriffe. Der Spieler kann daher vermuten, daß die Probe überzeugend gelungen ist.

Die Erstellung eines Horoskopes ist eine Arbeit von einigen Stunden, die gute nächtliche Beobachtungsmöglichkeiten (freier Himmel, gutes Wetter) und gutes Material (Zeichnungen, eventuell Tabellen) voraussetzt. Die Interpretation eines Horoskopes durch einen Experten beschränkt sich natürlich nicht auf wenige Sätze. Jeder Astronom kennt zahlreiche Feinheiten, um die Ergebnisse zu präzisieren, z. B.:

- ob ein Himmelskörper ein Sternbild zentral, am Rande oder gar in einem Epizyklus durchquert;
- die Stellung anderer unbedeutender Planeten, die in Beziehung zu den untersuchten gesetzt wird;
- Konjunktionen und Finsternisse und ihr jeweiliges Ausmaß;
- Nordlichter und Sternschnuppen in der Nähe eines Planeten.

In unserem Beispiel würde der Meister einem Astrologen-Spieler, der bereits die Meisterschaft erlangt hat (TAW: 12), mit weiteren Daten zur Verfügung stehen. Ein Horoskop von einem Experten kann falsch oder richtig sein (je nach Talent-Probe), in jedem Fall sollte es detailliert und nicht zu verschwommen sein. Dies bleibt den Laien vorbehalten.

Längerfristige Horoskope stehen und fallen mit der Fähigkeit des Astrologen, die Bahnen der Planeten vorherzusagen. Für jeden Tag Abstand zwischen dem Untersuchenden und dem untersuchten Datum wird die Probe um 1 erschwert. Das gilt auch für die Vergangenheitsdeutungen (bei denen es meist um die Aufklärung gewisser Entwicklungen und Ursachen geht), die genauso möglich, wenn auch weniger üblich sind.

Umfassendere Horoskope, v. a. solche, bei denen mehr Himmelskörper untersucht werden, erfordern weit mehr Arbeit. Für bis zu drei Himmelskörper, deren Bahn untersucht wird, muß jeweils eine Talent-Probe abgelegt werden, und die Arbeitsdauer verdoppelt sich. (Die Beobachtungsdauer nimmt einfach zu, aber die Kombinationsmöglichkeiten der Symbole potenzieren sich.) Wer glaubt, daß das Talent »Prophezeien« eher dem Aberglauben, die Astrologie aber den Wissenschaften zuzuordnen ist, kann das optionale Talent »Sternkunde« einführen.

Optionales Talent »Sternkunde« (KL/KL/CH): kann pro Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Gaukler -1; Händler -2; Krieger -4; Moha -7; Nivese -1; Novadi 1; Streuner -4; Thorwaler 0; Zwerg -6; Bürger -4; Magier 3; Auelf 1; Waldelf 1; Firnelf 2; Hexe 3; Schelm -4; Druide 3; Praios-Geweihter 3; Efferd-, Boron-Geweihter 1; Hesinde-, Tsa-, Phex-Geweihter 2; andere Geweihte 0.

Redensarten und Aberglaube

Redensarten

Die aventurischen Sprachen, ob nun das Garethi, das Isdira oder das Novadische bieten – abgesehen von ihrem sinnreichen Wortschatz – eine Fülle farbiger und ausdrucksstarker Redewendungen, derer sich der Aventurier in den unterschiedlichsten Situationen bedient und die wir unseren Lesern nicht vorenthalten wollen.

Naturgemäß hat die **Religion** auch ihren Anteil an der Sprache, v. a. in Gruß, Dank und Bekräftigung von Gutes:

»Firun zum Gruß!« »Praios sei Dank!«

»Bei allen Zwölfen!« »Bei den Gefilden von Alveran (dem Wohnort der Zwölfgötter)!«

Besonders einfallsreich sind die bekräftigenden Ausrufe der Novadis: »Bei Rastullahs Lockenpracht!«, »... Bart!«, »... glühendem Atem!« – kaum ein Aspekt oder Teil des Eingottes, der nicht herangezogen wird. Ganz gegensätzlich dazu der ständige reuige Zusatz: »Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung!«

Zum Thema **Kampf** gibt es folgende Wendungen:

»Kämpfen wie ein Drache« ist ein höchstes Kompliment.

»Sich mit Schwert und Beil wehren« stammt aus der aventurischen Pionierzeit, als die Siedler fast neben dem Hausbau gegen die Orks kämpfen mußten.

»Einem Necker Wein geben« bedeutet, ein offensichtliches Risiko einzugehen und spielt auf die Tobsuchtsanfälle der Havener Wassermenschen an.

»Golaris Schwingen gerade noch (rechtzeitig) hören« und »dem Blutrochen entgehen« heißt einer tödlichen Gefahr entkommen.

Die Zwerge nennen sich und ihre Waffenbrüder ein »Spießgespann« – jenes unnachahmliche Team, das zu zweit einen Drachentöter führen kann.

Das Thema **Zechen** hat eindeutige Vorbilder:

Wenn man »Luft in den Weinschlauch läßt«, also »säuft wie ein Thorwaler«, ist man »besoffen wie Bardo«; am nächsten Tag hat man dann einen »Wolf« oder gar einen »Werwolf«.

Dazu ein Spruch, der auf den Thorwaler Thinmar Thin zurückgeht: »Solange man am Boden liegen kann, ohne sich festzuhalten, ist man nicht betrunken.«

Manche »fressen wie ein Oger«, weil sie »Hunger wie ein Grimmbar« haben.

»Du Schelm« und »Dir sitzt wohl ein Kobold am Kopf« sind gleich zwei Äußerungen, die auf die Verursacher von Streichen und Scherzen zurückgehen.

»Den Bornbär tanzen lassen« bedeutet im Norden, das Leben einmal richtig zu genießen.

»Prüde wie ein Lowanger« gilt der Dualisten-Sekte in Neu-Lowangen.

Ausstrahlung, Charisma, Sympathie:

»Sie/er hat mir einen Trank gemischt« bedeutet, daß man sich in eine Person unrettbar verliebt hat.

»Faszinierend wie der Lotos« und »elfengleich« sind große Komplimente, »angeben wie ein Praios-Priester« und »stinken wie ein Ork« dagegen weniger. »Mach' doch kein solches Firunsgesicht« spielt auf den grimmigen Wintergott an. Manch einer ist einfach »orkge-mein«.

Auch **Intelligenz** und **Dummheit** haben ihre Vorbilder:

»Weise wie Rohal« ist das Höchste.

»Ein Boltanspieler nach Phexens Art« ist ein allgemeines Kompliment, was Schläue und Raffinesse angeht. Niemand hört gern, er sei »dumm wie Selemers Sauerbrot.«

»Du hältst dich wohl für Fuldigor«, sagt man zu Besserwissern, die tun, als ob sie wie der legendäre Drache alles selbst erlebt hätten.

Mut wird üblicherweise am jeweiligen Volkshelden gemessen, in jedem Land und in jedem Jahrzehnt ein anderer.

»Du Rohalsjünger!« gilt dagegen kampf-unwilligen Pazifisten. Aber Willenskraft hat auch andere Maßstäbe:

»Stur wie ein Zwerg.«

»Lästig wie ein Wiedergänger« bezieht sich auf Untote, die man einfach nicht loswerden kann.

»(Strafend) blicken wie ein Novadi« beruht auf deren Gebot, das den Umgang mit Ungläubigen regelt.

»Jemandem Wehrheimer Strammstehen beibringen« heißt, ihn gewaltsam zu Disziplin und Gehorsam erziehen.

»Keinen Skrupel kennen« kommt natürlich von den betrügerischen Feinwarenhändlern, die sich um die Einhaltung dieser kleinen Einheit wenig kümmern.

»Orksch« ist ein allgemeines negatives Attribut für Häßliches, Unerfreuliches, Unerwünschtes; zuweilen auch alleine als Ausruf.

»Arm wie König Mizirion« bezieht sich auf drei Generationen gleichnamiger Könige von Brabak.

»Ich bin doch kein Stoorrebrandt« zeigt, daß der Festumer Kaufmann als Inbegriff des Reichtums gilt.

»Jemanden nach Notmark (zuweilen auch Brabak) schicken« – also an den vermeintlich götterverlassensten Ort – bedeutet, ihn loswerden zu wollen.

»Sicher wie im Hafen von Olport« lobt den Segen des Efferd. »Zustände wie in Mengbilla« und ähnliche Äußerungen entstammen von dem Vorurteil, daß in dieser Stadt Gift- und Meuchelmord an der Tagesordnung seien.

»Das ist schon lange den Großen Fluß hinunter!« beschreibt ein lange zurückliegendes Ereignis.

»Eine Lebenserwartung wie ein Schreiberling der »Ha-

vena-Fanfare« hat sich erst in jüngster Zeit in Albernia durchgesetzt.

Aventurische Gleichberechtigung: Massive Verwendung von »frau« statt »man«. Vor allem »jederfrau« ist in Donnerbach, bei Amazonen und Rondra-Geweihten beliebt.

Ruf der Holzfäller: »Baum, da geht er!«

Kampfschrei der Immanspieler und -fans: »Hacketau!«

Schlimmstes Urteil der Zwerge: »Ein clanloser Geselle.«

Motto der Goblins: »Der Sieger hat recht!«

Spitznamen anderer Rassen für die Menschen: »Rosenohren« (Elfen); »Blankhäute« (Orks)

Aberglaube

Aberglaube ist in einer Welt voll phantastischer Elemente, von denen viele aus Wissensmangel, viele aber von Natur aus nicht erklärt werden können, unvermeidlich und ungemein weit verbreitet. Wenn man zudem bedenkt, daß Aberglaube durchaus realistische Hintergründe haben kann und daß fast jeder an irgend etwas glaubt, den Glauben anderer aber als Aberglaube abtut, dann wird die enorme Fülle und Vielfalt aventurischen Aberglaubens verständlich werden.

Besonders sollte immer das begrenzte Wissen des durchschnittlichen Aventuriers berücksichtigt werden: Für einen Bauern, der sein gesamtes Leben in der traditionsreichen und eher stabilen Umgebung des Lieblichen Feldes verbracht hat, ist schon ein Elf ein ungewöhnlicher Anblick (ganz zu schweigen von Geistern und Drachen); und wenn man umgekehrt bedenkt, welchen abenteuerlichen Charakter ein Elf haben muß, damit es ihn aus seinen Wäldern in dieses Menschenland verschlägt, dann mögen die Erwartungen und Befürchtungen des Bauern, die das Auftauchen des Elfen zu erklären suchen, durchaus berechtigt sein.

Trotzdem möge der Leser sich im klaren sein, daß in diesem Kapitel vor allem unwahre Aussagen gesammelt wurden. Sie mögen ein wenig den Eindruck zerstreuen, daß man einer so phantastischen Welt wie Aventurien durch ausführliche Forschung – wie sie der Rest des Buches bietet – all seine Geheimnisse entreißen kann.

Die im folgenden aufgeführten Beispiele umfassen Aberglaube aus dem gesamten aventurischen, wenn auch größtenteils dem mittelländischen Kulturraum. Kaum jemand wird jedoch all diese Dinge glauben – er wäre ein zitternder Geisteskrüppel, der sich morgens nicht aus dem Bett wagen würde (soll es aber auch geben). Die meisten Menschen, Elfen und Zwerge hän-

gen etwa einem halben Dutzend solcher Aberglauben an, die sie jedoch recht fanatisch beachten und fast ständig auf ihre Anwendbarkeit überprüfen.

Fetische, Talismane und Glücksbringer: Der Aberglaube, daß man Glück in greifbare Form bringen und an sich binden kann, gehört zu den häufigsten überhaupt. Vor allem gelten alle Symbole von aventurischen Gottheiten als Glücksbringer oder Schutzzeichen. Im besonderen gilt das natürlich für den Fuchs, das Tier des Glücksgottes Phex. Ein Fuchsschwanz wird häufig am Hut, am Gürtel, an der Waffe, am Sattel, an einer Tür oder sogar an einem Mast befestigt.

Die häufigsten Schutzzeichen sind Auge und Hand: das allsehende Praios-Auge, in Gold und mit Sonnenstrahlen; das Schwarze Auge, geschlossen und geheimnisvoll; die abwehrend erhobene Hand, meist in Schwarz, Rot, Weiß oder Metall; zuweilen selbst die präparierten Hände von Zwerggäffchen oder Kobolden. Viele Seeleute, nicht nur Thorwaler, tragen Ohrenringe, die den gierigen Blick der Seeungeheuer und Seejungfrauen ablenken und aufheben sollen. Als Zeichen speziell magischer Schutzwirkung gelten Fünfeck (Druidenfuß) und Siebeneck, zuweilen auch das Sechseck der Hesinde, alle drei gezackt oder in einem Kreis; grundsätzlich in Metall, häufig mit Juwelen besetzt. Als schützende Materialien gelten Elfenbein, Blutulmenholz und natürlich Silber.

Symbole, die dem Träger Kraft (auch Willensstärke oder Manneskraft) geben sollen, stammen meist von wilden Tieren: Hörner und Krallen, durchbohrt, gefaßt oder zu Ketten aufgereiht. Auch Schwert, Hammer und Dolch, meist an metallenen Kettchen um den Hals, sollen Kampfkraft vermitteln.

Alle Ureinwohner Aventuriens (**Nivesen, Tulami-**

den, Mohas) bevorzugen Talismane aus mehreren Teilen, wenn möglich ohne Wissen des Trägers zusammengestellt.

Magische Zahlen: Im Mittelreich gelten 3, 7 und 12 als Glückszahlen; 6 und 12 gelten als vollkommen. Für den **Novadi** sind natürlich 9 und 99 die heiligen Zahlen. 2 ist für **Nivesen** und auf **Maraskan** bedeutsam – nicht unbedingt positiv. 13 gilt nicht nur bei **Zwölfgötter-Gläubigen** als Zahl des Bösen; viele behandeln die Zahl als namenlos und weigern sich, sie auszusprechen. Ausnahme sind die **Novadis**, für die 13 eine Glückszahl und 12 unglückverheißend ist.

Rote Haare: Das körperliche Merkmal, dem der meiste Aberglaube gilt, ist eindeutig die rote Haarfarbe. Die meisten Hexen, Schelme und Kobolde, auffällig viele Magier, Gaukler und Streuner und natürlich die **Nivesen** haben rote Haare, und daß Rothaarige nicht Geweihte werden, muß ja auch etwas zu bedeuten haben. Rothaarige sind unzuverlässig, unehrlich, wenn nicht gar boshaft; gerade deswegen muß man sie aber nett behandeln.

Alle **Tulamiden**, die **Novadis** eingeschlossen, sagen, daß Rothaarige Glück haben und daß die Haare zu berühren das Glück überträgt – ganz zu schweigen von einer Liebesnacht mit einer Rothaarigen. (Für Tulamidenfrauen gilt das natürlich nicht.) Viele Talismane enthalten einige Strähnen von Rothaarigen.

Elfen behaupten, daß man mit Rothaarigen mehr zu lachen hat.

Thorwaler: Die Thorwal-Piraten werden, wie schon ihr Name sagt, von anderen Völkern mit Vorurteilen nur so überschüttet. Thorwaler fahren in der Welt herum und trauen sich nicht nach Hause zu ihren Frauen, weil sie noch dreimal so kräftig und brutal sind. Ihre Drachenboote sind verzauberte Lindwürmer; wenn man das Schiff anzünden will, verwandelt es sich zurück und tötet den Angreifer. Wenn ein Thorwaler stirbt, wird er mit seinem Drachenboot und einem lebenden Hund verbrannt. Die Geister von Mann, Hund und Boot fahren dann als »Fliegender Thorwaler« über die Meere, und wehe dem Schiff, das ihm begegnet ...

Mohas: Mohas im Haus bringen Glück für die Kinder. Wer sich beim Einsetzen der Neumond-Trommeln im Moha-Dschungel befindet, ist des Todes.

Zwerge: Zwerge entstehen, wenn der Südwind in die Stollen fährt und den Fels belebt. Zwerge haben den »goldenen Blick«: Sie wissen immer, wieviel ein Mann in der Tasche hat. Zwerge können nicht reiten; wenn man sie auf einen Esel zwingt, fallen sie tot herunter.

Elfen: Alle Elfenvölker mit ihrer »hinterhältigen«

Magie waren den anderen Rassen von den ersten Kontakten an suspekt. Elfen weben ihr Gewand aus ihrem Haar (Bausch genannt), wodurch es undurchdringlich wird. Elfenmagie kann einen daher »in Bausch und Bogen« erfassen. Elfen haben keine Seelen; wenn man ihnen tief in die Augen sieht, verliert man seine auch. Elfen schlafen niemals, und sie sind unsterblich, wenn man sie nicht tötet. Ihre Knochen sind reines Elfenbein. Wer eine Nacht mit einem Elf oder einer Elfin verbringt, gewinnt zehn Jahre seines Lebens hinzu. Halbelfen bringen Unglück, v. a. in Häusern und auf Schiffen.

Kobolde: Kobolde können an fast allem Unglück schuld sein. Man muß den Namen eines Koboldes herausfinden, um seinen Spuk zu beenden. Kobolde und Bosnickel verwandeln in den Minen wertvolles Silber in unbrauchbares Kobalt und Nickel. Kobolde stehlen Kinder, selbst von der Straße, und lassen Ferkel, Baumwurzeln oder Wechselbälge zurück. Ein solches Koboldkind erkennt man daran, daß man es nicht satt kriegen kann. Wechselbälge haben die magische Fähigkeit, die Schuld für ihre Streiche immer auf andere abzuwälzen.

Katzen: Katzen sind die geheimnisvollsten aller Tiere (im engeren Sinn). Sie sind keinem der Zwölfgötter heilig, aber alle alten Kulte wie die der Elfen, der Hexen und der Mohas verehren Katzenwesen. Der Weg einer Katze ist niemals Zufall. Wie Du diesen Weg beurteilst, hängt von Dir ab. Man hat jedenfalls schon in Dörfern im Norden des Reiches erlebt, daß Dutzende kräftiger Bauern fluchtartig eine Straße räumten, auf der eine Katze mit einer eben erbeuteten Maus heranstolzte. Umgekehrt folgen Goldsucher den Katzen, denn sie reden mit den Mäusen, bevor sie sie töten, und die Mäuse wissen, wo das Gold liegt.

Katzen können im Dunklen sehen, weil ihre Augen die Gegend erleuchten, und bei Tag können sie einem Menschen direkt ins Herz schauen. Man kann ihren Gang nicht hören, da sie den Boden nicht berühren; daher hinterlassen sie auch keine Spuren. Manche Katzen können durch Wände gehen. »Rollige« Katzen wälzen sich vor der Liebesnacht auf dem Boden, um die Kraft der Erde in sich aufzunehmen. Wenn man sie dann streichelt, bringt das Lebens- und Manneskraft. Katzen können nicht schwimmen; daher sorgen sie an Bord eines Schiffes dafür, daß es nicht sinkt. Rote und schwarze Katzen sind am mächtigsten.

Elfen sprechen mit allen Katzen wie mit Erwachsenen. Im besonderen kann man ihnen Grüße an die Daheimgebliebenen ausrichten. Wenn ein Elf merkt, daß ihn eine Katze anblickt, weiß er, daß ein Freund an ihn denkt.

Zwerge und Katzen können sich nicht ausstehen. Katzen fürchten sich vor Feuer und blitzendem Metall – das ist äußerst verdächtig.

Rabenvögel: Raben sind edle Tiere, Nebel-, Saat- und Sandkrähen unedle; alle folgen dem Totengott. Sie hören die letzten Worte der Sterbenden und kennen daher alle dunklen Geheimnisse. Wenn man zu einer Handlung ansetzt und ein Rabenvogel schreit, ist das eine Warnung vor Todesgefahr oder einem solchen Geheimnis. Ein Rabe, der Dich stumm betrachtet, hat also vor, Dich deinem (dunklen) Schicksal zu überlassen, oder er plant sogar etwas Böses. Wer einen Raben tötet, stirbt binnen sieben Tagen, wer eine Krähe tötet, wird in seinem nächsten Leben selbst eine.

Kröten: Kröten sind so feist, weil sie die Seelen von kleinen Kindern verschlingen. Wenn man Kröten berührt, bekommt man Warzen, und wenn man sie tötet, fault die Hand ab.

Schlangen: Es gibt zwei Arten: Nattern sind klug, weise und gutmütig. Vipern, auch Ottern genannt, sind giftig und böse. Schlangen übernachten besonders gerne in leeren Stiefeln.

Flöhe: Flöhe merken, wenn's Dich wo juckt, und kratzen Dich. Ohne Flöhe kämst du mit dem Kratzen gar nicht mehr nach.

Bäume: Blutulmen wachsen, wo ein Mensch gestorben ist. In Steineichen schlägt der Blitz nie ein. Ebenholz wächst in den Regenwäldern dort, wo Zwerge ihr Gold verloren haben. Wenn ein Lebewesen bei einem Baum sein Leben aushaucht, wächst dort binnen sieben Wochen eine Alraune, auch Mandragora genannt, eine Wurzel mit Menschengestalt voll Zauberkraften. Die Alraune haßt den, der das Lebewesen getötet hat, und wer sie erntet, haßt den Mörder auch. Wenn jedoch der Mörder selbst die Alraune erntet, muß sie ihm dienen. (Darum zieht es Mörder auch oft zur Stätte des Verbrechens zurück.)

Waffen: Man darf eine Waffe niemals ziehen, ohne mit ihr zu kämpfen, bis Blut fließt – denn sonst springt sie eines Tages von selbst hervor und greift ihren Träger an. Waffen sammeln in sich die Seelen der Getöteten; darum muß man Waffen regelmäßig weihen lassen oder sie nach einiger Zeit hergeben.

Ankunft: Beim Betreten einer Stadt, eines Hauses oder Tempels, eines Schiffes, eines Waldes, einer Lichtung oder einer Höhle sowie beim Besteigen eines Pferdes oder Wagens ist es entscheidend, dies mit dem rechten Fuß zu tun, wenn man nicht vom Unglück verfolgt sein will. Wenn man sich mit dem Rücken zu einer Tür oder einem Fenster setzt, kann einem der Wind (ein Geist, ein Kobold) ins Genick fahren.

Zwerge überzeugen sich bei ihrer Ankunft in einer Siedlung, ob es Feuerstellen gibt und wie die Bewohner

das Feuer bewahren; daran kann man den Charakter feststellen.

Hausbau (auch Stapelläufe): Wenn man ein neues Haus oder Gehöft anlegt, muß man ein lebendes Wesen, z. B. einen jungen Hund, in den Grundfesten einmauern oder vergraben. Wenn irgend jemand während des Baus über eine noch nicht gebaute Mauer steigt, entsteht dort eine »Koboldtür«, durch die später jeder Kobold, Geist, Elf oder Vampir eindringen kann.

Magie: Ein Magier, der Waffen trägt oder sich mit dem anderen Geschlecht einläßt, verliert seine Kräfte. Am Schatten (evtl. auch Spiegelbild) eines Menschen oder Gegenstandes, ob scharf oder verschwommen, hell oder dunkel, kann man sein Schicksal, seine Magie und seine Gesinnung ablesen.

Hexerei: Hexen sind die Ehefrauen der Druiden. Wenn's in der Brust oder im Kreuz sticht, hast du einen Hexer verärgert. Druiden und Hexen kann man nicht töten, solange sie auf der Erde stehen; daher muß man sie ersäufen, an einen Pfahl fesseln und hängend verbrennen oder in die Luft halten und erwürgen. Hexer haben panische Angst vor Fackeln.

Sternschnuppen: Fallende Sterne sind die Schätze der Götter; wenn man einen sieht, muß man schnell hinlaufen, sonst findet jemand anderer den Schatz. Von den oben aufgeführten, in ganz Aventurien verbreiteten Beispielen von Aberglauben abgesehen, haben die meisten Völker und Rassen noch ihre ganz eigenen Überlieferungen.

Aberglaube der Thorwaler: Eigenartige Wolken, v. a. langgestreckte Formationen, zeigen die Nähe eines Seeungeheuers oder des gräßlichen Hranngar selbst an. Wenn eine Seeschlange ein Ruder oder eine Waffe berührt, muß man das Gerät vernichten; wenn sie den Weg einer Otta kreuzt, muß man wenden. Glaub' nicht, daß es nur im Meer Seeschlangen gibt! Wer einen Wal besteigt und das Wasser trinkt, das er ausbläst, kann ewig leben. Eines Tages wird eine Sturmflut kommen und die ganze Welt versenken; darum muß jeder auf der Hut vor steigendem Wasser sein.

Aberglaube der Nivesen: Wölfe darf man nicht töten und nicht berühren, und man darf ihnen nicht in die Augen sehen. Wenn man über eine Wolfsspur geht, ohne es zu merken, muß man bald sterben. Während des Madamals darf man nichts anfassen, was zerbrechlich ist. Seit Mada mit beiden Händen die Welpen der Liska erschlug, klebt deren Blut an den Händen seiner Nachfahren; aus den Flecken und Linien der Hand kann man lesen, wie nah ein Mensch mit Mada verwandt ist und wieviel von dessen Geist in ihm ist. Ein Kind, das

während der Namenlosen Tage geboren wird, ist verflucht wie Mada. Die gehetzten schwarzen Botenreiter des Südens bringen Unglück und Trauer mit sich.

Aberglaube der Tulamiden: Die Maraskan-Insel ist verflucht, und alle Menschen und Dinge, die von ihr kommen. Aus der Art, wie ein Mensch trinkt, und an dem, was in seiner Schale zurückbleibt, kann man seine Zukunft prophezeien.

Aberglaube der Novadis: Die Vögel des Himmels, die uns Rastullah verboten hat, folgen seinem Atem: Wo die Dommel steht, da muß auch du verweilen. Wenn der Geier gen Keft fliegt, so bereite alles für Deinen Sohn; wenn der Geier von Keft kommt, so folge dem Willen Deines Vaters. Fliegt die Fledermaus zum Feuer, so muß Du Besinnung üben. Der schwimmende Pelikan weist einen friedlichen Tag, der stürzende einen Kampf.

Aberglaube der Mohas: Die weißen Sklavenjäger fangen die Kinder des Kamaluq, um ihren Tapam auszusaugen. Alles, was ein Sklavenjäger berührt hat, ist tabu. Die Weißen bauen aus Stein, weil ihnen Holz unter den Händen stirbt.

Aberglaube der Elfen: Menschen sind »badoc«: Ihr Innerstes ist von einer ansteckenden Verunreinigung. Was sie erschaffen oder berühren, wird »badoc«, wen sie lieben, der wird »badoc«. Die einzige Möglichkeit, Menschen »fey« zu machen, ist sie als Neugeborene zu sich zu nehmen und aufzuziehen; selbst dann hat man nicht immer Erfolg. Menschen können alles gefangen nehmen, Wesen, Dinge, selbst Gedanken: Ihre Häuser halten das Feuer gefangen; ihre Buchstaben können Worte festhalten; die Tränen von Menschen können Elfen ihre »Seelenkraft« nehmen; sie können machen, daß ihnen Hunde folgen; ihre Männer können den Schoß der Elfinnen gefangen nehmen und Menschelfen erschaffen; selbst ihre Liebenden halten sich gegenseitig gefangen. Elfenkinder, die bei Menschen aufwachsen, verlieren ihre »Seelenkraft«.

Feylamias sind Vampire, die nur Elfen jagen; man kann sie nur im Mondlicht töten, und selbst dann schlafen sie nur für 100 Jahre; aber sie können keine Linien aus weißer Kreide übertreten und niemanden angreifen, der ein Mondamulett trägt.

Kein Wesen stirbt so vollkommen, daß seinen Knochen nicht noch Leben anhaftet; die Art, wie die Knochen eines Wesens liegen und fallen, geben Dir die Antworten, die auch das Wesen geben würde.

Zwerge schneiden Holz ab und schaffen es unter die Erde, um sie eines Tages anzuzünden.

Aberglaube der Zwerge: Wenn man ins Freie tritt, ob aus der Erde oder aus einem Haus, soll man sich umse-

hen und die Augen bergen, damit einem nicht das gleiche geschieht wie Ingerimm: Wenn man in die Sonne blickt oder man vom Sonnenstrahl durch einen Spiegel getroffen wird, fällt man dem Wahnsinn anheim. Zwergenkinder, die von Kobolden gestohlen werden, verwandeln sich in Grolme – häßliche, geschickte Betrüger und Fallenbauer.

Wer Mutter Erde von seiner Haut wäscht, den wird sie von ihrer Haut waschen.

Wer den Boden beben spürt, wenn es die anderen leugnen, dessen Tod ist nahe.

Aberglaube als schlechte Eigenschaft

Wenn die schlechte Eigenschaft **Aberglaube** im Spiel verwendet wird, so wird für sie – je nach Heldentyp – ein Wert von 2 bis 7, eventuell sogar höher, ermittelt. Neben der Stärke des Aberglaubens und der Häufigkeit seines Auftretens gibt der AG-Wert auch die Anzahl der »Gebiete« an, auf denen ein Held einem Aberglauben anhängt.

Nach der Bestimmung des AG-Wertes wählt der Spieler – unter Rücksprache mit dem Meister – aus der obigen Aberglauben-Liste diese Gebiete aus. Falls der Held einem der gesondert aufgelisteten Völker (Thorwaler, Nivesen, Tulamiden, Novadis, Mohas) oder Rassen (Elfen, Zwerge) angehört, muß das betreffende Aberglauben-Gebiet als erstes genommen werden. Für Novadis ist auch noch die Wahl von »Aberglaube der Tulamiden« als zweites Gebiet verpflichtend.

Sodann kann aus den Gebieten von »Fetische« bis »Sternschnuppen« frei gewählt werden. Dabei sollte jedoch entsprechend der Persönlichkeit des Helden vorgegangen werden: Ein Zwerg wird kaum selbst Vorurteile gegen die Zwergengasse hegen. Eine Hexe mag selbst dem Aberglauben über Hexentiere anhängen, aber über Hexerei weiß sie Bescheid. Für einen Krieger ist der Aberglaube über Waffen äußerst passend. Viele Schelme glauben selbst, daß rote Haare etwas Besonderes sind. Der Glaube an Fetische und magische Zahlen schließlich gehört zu den häufigsten.

Es ist keineswegs nötig, daß ein Held allen Aussagen innerhalb eines Gebietes Glauben schenkt, v. a. nicht, wenn dies zu persönlichen Widersprüchen führen würde. Er kann sich auch bei den ausgedehnteren Gebieten durchaus nur einen einzigen Aberglauben aussuchen und diesen entsprechend fanatisch verfolgen. Ein solcher Held kann beispielsweise an keiner Katze vorbeigehen, ohne sie zu streicheln; selbst in Todesgefahr wird er eine Erklärung finden, warum ihm das nützen kann.

Für alle Rollenspieler, die sich gerne bei der Erschaffung ihres Helden etwas überraschen lassen, besteht auch wieder die Möglichkeit, mittels folgender Tabelle Gebiete des Aberglaubens (nach der Wahl der Pflichtgebiete) zu bestimmen.

1W20	Gebiet
1- 4	Fetische, Talismane und Glücksbringer
5- 7	Magische Zahlen
8	Rote Haare
9-13	Andere Völker (1W):
	1 Thorwaler
	2 Mohas
	3 Zwerge
	4-5 Elfen
	6 Kobolde
14-16	Tiere (1W):
	1-2 Katzen

1W20	Gebiet
	3 Rabenvögel
	4 Kröten
	5 Schlangen
	6 Flöhe
17	Bäume
18	Bräuche (1W):
	1 Waffen
	2-4 Ankunft
	5-6 Hausbau (auch Stapelläufe)
19-20	Übersinnliches (1W):
	1-2 Magie
	3-5 Hexerei
	6 Sternschnuppen

Das Immanspiel

»Imman wird auf einem rechteckigen Platz gespielt, der an der langen Seite etwa 140 Schritt, an der kurzen Seite etwa 80 Schritt mißt. In der Mitte der kurzen Seiten steht jeweils ein Tor. Das Tor wird von zwei Balken im Abstand von drei Schritt begrenzt, in eineinhalb Schritt Höhe ist eine Querlatte angebracht.

Jede Mannschaft bietet 15 Spieler auf, dazu darf sie noch einmal genauso viele Ersatzspieler aufstellen, die jederzeit während einer Spielunterbrechung eingewechselt werden können. Die Spieler versuchen mit einem Schläger aus Eschenholz einen Korkball in das gegnerische Tor zu befördern. Dabei erhält die Mannschaft einen Punkt, wenn der Ball unterhalb der Querlatte ins Tor gelangt, oder sogar drei Punkte, wenn es gelingt, den Ball oberhalb der Latte im Tor unterzubringen.

Um das zu erreichen, darf der Korkball mit dem Schläger auf dem Boden oder in der Luft geschlagen werden, man darf auch mit dem Schläger nach dem Ball werfen; außerdem ist es erlaubt, einen im Flug befindlichen Ball mit der Hand oder dem Oberkörper abzustoppen, so daß er zu Boden fällt. Es ist verboten, den Ball zu werfen oder seine Flugrichtung mit der Hand zu verändern.

Ein Imman-Spiel dauert zwei Stunden. Die Mannschaft, die nach Ablauf dieser Spielzeit die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Haben beide Mannschaften gleich viele Punkte, so wird, um den Sieger zu ermitteln, so lange weitergespielt, bis das nächste Tor fällt.«

Diese dürftige und unvollständige Beschreibung der Regeln des Immanspiels finden wir in dem Buch *»Spiele für viele«* von Phexdan Nerwer gleich zwischen dem Ilmensteinschen Bockeln und dem Jerganer Taupspiel.

Im Verlaufe der Zeit wurden den Grundregeln immer neue hinzugefügt, denn während sie ziemlich genau darüber Auskunft geben, wie eine Mannschaft den Kork ins gegnerische Tor befördern kann, gehen sie im Gegensatz dazu sehr wenig darauf ein, wie die andere Mannschaft sie daran hindern darf.

So spielt man heute nicht mehr mit angeschliffenen, dornenbesetzten Schlägern, eisenverstärkten Schuhspitzen oder Nagelstollen. Auch ist es nicht mehr üblich, daß die Spieler außer dem Schläger noch andere Gegenstände (Keulen, Hutfedern ...) mit aufs Feld nehmen. Tätliche Angriffe mit und ohne Schläger und krasse Fouls wie die »Doppellesche« (ein Schläger von links, einer von rechts) oder der Fersentritt werden inzwischen streng geahndet. Die meisten diesbezüglichen Regeln haben die legendären Havena-Bullen in ihrer

glorreichen Vereinsgeschichte während der Rommilyser Turniere provoziert.

Die skandalösen Vorkommnisse im Spiel zwischen den Vinsalter Drachen und den Havena-Bullen im Jahre 58 v. H., als ein immanbegeisterter Magier den hoffnungslos zurückliegenden Drachen mit Hilfe von Illusionszaubern helfen wollte, führten schließlich zu einer Regel, die ausnahmsweise einmal von allen Spielern, Trainern und Zuschauern begrüßt wurde. Der Einsatz von Magie wurde für alle Beteiligten verboten, keine Mannschaft durfte fortan Magiebegabte aufnehmen; und wenn gegen diese Regel verstoßen wird, drohen empfindliche Strafen, ja mancherorts sogar eine Kerkerhaft.

Im Jahre 58 v. H. wurde die Halbzeitpause eingeführt, eine kurze Spielunterbrechung, während der die Mannschaften die Seiten wechseln, um für Chancengleichheit zu sorgen (seitdem sind aber solche Entschuldigungen wie die Äußerung Valpo Gernings »Wir mußten schließlich die ganze Zeit gegen die Sonne spielen« – nach der legendären 0:27-Niederlage von *Vorwärts Angbar* gegen *Orkan Thorwal* im Jahre 59 v. H. – nicht seltener geworden). Außer zur Halbzeit wird das Spiel auch unterbrochen, wenn es nötig wird, raufende Spieler voneinander zu trennen, oder wenn es ernsthaft Verletzte auf dem Spielfeld gibt.

Das Imman blickt nicht auf eine lange Geschichte zurück. Etwa im Jahre 150 v. H. wurde es von den Thorwalern erfunden. Zunächst spielten nur die Besatzungen verschiedener Schiffe gegeneinander. Im Jahre 101 v. H. stellte dann die Stadt Thorwal zum erstenmal eine zusammengewürfelte Mannschaft aus Mitgliedern verschiedener Schiffsbesatzungen auf und trat gegen eine Auswahl aus Prem an. Dieses Spiel, das die Thorwaler mit 15:13 gewannen, gilt heute als das erste reguläre Immanspiel überhaupt – aus den Auswahlmannschaften der beiden Städte gingen später die ersten aventurischen Immanvereine *Orkan Thorwal* und *Pottwal Prem* hervor.

Da ihnen das Spiel untereinander langweilig wurde, bemühten sich die beiden Vereine bald, das Imman in ganz Aventurien zu verbreiten. Zunächst faßte das Spiel im Lieblichen Feld Fuß, wo im Jahre 85 v. H. die Vereine *Adler von Grangor* und *Löwen von Arivor* gegründet wurden (beide Vereine streiten sich gerne über ihre genauen Gründungsdaten – die Grangorer behaupten noch immer mit größter Vehemenz, die älteste Immanmannschaft des Lieblichen Feldes zu sein, wohl um ihre schmähliche 7:16-Niederlage im ersten Duell der bei-

den Vereine vergessen zu machen). Danach wurden im Jahre 82 v. H. (natürlich gleichzeitig) die Vereine *Ruhmreich Nostria* und *Edelmut Andergast* gegründet.

Im Mittelreich aber gab es zu diesem Zeitpunkt noch keine Immanvereine, denn irgendeiner der zahlreichen Kaiser der Erbfolgekriege hatte das Spiel einmal als zu roh und zu thorwalsch befunden und verboten. Da alle folgenden Regenten zu dieser Zeit wesentlich wichtigere Probleme hatten als das Immanenspiel, blieb das Verbot bestehen. Erst als Kaiser Perval im Jahre 60 v. H. den Thron bestieg, wurde das Verbot aufgehoben, denn der neue Kaiser konnte die Auffassung, das Spiel sei zu roh, nicht teilen (im Gegenteil!).

Das Verbot war gerade einen Tag aufgehoben, da wurden bereits drei Mannschaften im Mittelreich gegründet: die *Havena-Bullen*, die *Honinger Wölfe* und *Vorwärts Angbar*. Kurz darauf folgte mit *Sturmwind Llanka* die erste aranische Mannschaft. Die Mannschaften der Rebellen von Gareth, der Falken von Rommilys und viele weitere gesellten sich hinzu.

So begann der Siegeszug des Immanspiels beim aventurischen Publikum, und heute gibt es in Aventurien 32 Immanvereine:

Rebellen von **Gareth**, Immanbanner **Gareth**, Falken von **Rommilys**, Darpatia **Rommilys**, Kaiserstolz **Wehrheim**, Adler **Greifenfurt**, *Havena-Bullen*, *Honinger Wölfe*, Hornissen **Elenvina**, Vorwärts **Angbar**, KIB »Triumph« **Perricum**, Skorpion **Punin**, Neunaugen **Trallop**, Donner **Baliho**, Ruhmreich **Nostria**, Edelmut **Andergast**, Königstreu **Salzerhaven**, Adler von **Grangor**, Löwen von **Arivor**, **Vinsalter Drachen**, Fäuste von **Bosparan**, Siegreich **Silas**, **Kusliker** Kavalier, Orkan **Thorwal**, Pottwal **Prem**, Hjaldinga **Olport**, Arania **Zorgan** (der Verein hieß bis zum Jahre 1 n. H. Zorganer Löwen), *Sturmwind Llanka*, Kriegshammer **Baburin**, Sandvipern **Anchopal**, **Festumer** Wiesel und **Festumer** Füchse.

Seit 65 Jahren wird die aventurische Immanmeisterschaft in einem jährlich stattfindenden Turnier ausgetragen. Erster Immanmeister waren die *Havena-Bullen* (die aber zuvor schon sechsmal hintereinander das bis dahin bedeutendste Immanturnier Aventuriens in Rommilys gewonnen hatten, und daher ist man in Havena immer noch der Meinung, die Bullen hätten als einzige Mannschaft sieben Meistertitel in Folge errungen), dieser Meistertitel blieb aber bis auf einen Erfolg im Jahre 5 n. H. der einzige.

Rekordmeister ist mit neun Titeln die Mannschaft von *Orkan Thorwal*, dicht gefolgt von den *Kusliker Kavalieren* und den *Falken von Rommilys* mit je acht Titeln.

Die Einführung einer regulären Meisterschaft machte weitere Vereinbarungen nötig. Das Meisterschaftsturnier wird im K.-o.-System durchgeführt, nach jeder Runde werden die neuen Begegnungen ausgelost.

Wenn die gemeldeten Mannschaften keine vernünftige Zahl ergeben, erhält zunächst der Meister des Vorjahres, dann der Zweite usw. für die erste Runde ein Freilos. Der jeweils amtierende Meister darf im darauffolgenden Jahr die Immanmeisterschaften im heimischen Stadion austragen.

Um ständige Streitereien zu vermeiden, wurde außerdem festgelegt, daß jedes Immanenspiel von einem Schiedsrichter als oberste Instanz für alle Regelauslegungen geleitet wird. Der Schiedsrichter versucht, so nahe wie möglich am wichtigsten Ort des Spielgeschehens (meistens – aber nicht immer – dort, wo sich gerade der Ball befindet) zu sein. Da ein Spielleiter nicht überall sein kann, stehen ihm vier Helfer zur Seite, die sich entlang der beiden Längsseiten des Platzes verteilen. Außerdem sind vier weitere starke Helfer vorgeschrieben, die sogenannte Feldgarde, die sich so lange nicht um das Spielgeschehen kümmern, bis sie vom Spielleiter herbeigerufen wird, um auf dem Spielfeld wieder für Übersichtlichkeit zu sorgen.

Spieler, die zu oft an Raufereien beteiligt waren oder durch allzu grobe Fouls auffallen, können durch den Schiedsrichter vom Spiel ausgeschlossen werden. Auch dazu muß häufig die Feldgarde auflaufen, um die betroffenen Raufbolde »abzuführen«.

Einer der größten Förderer des Imman war Kaiser Reto. Von ihm stammt der Ausspruch: »Ihr sollt um den Sieg kämpfen wie um Maraskan, denn mein Volk will nicht nur Brot, so daß es sich satt essen kann, sondern auch Imman, so daß es sich satt sehen kann.« Reto unterstützte die Gründung von Vereinen innerhalb der kaiserlichen Armee; Mannschaften wie das *Immanbanner Gareth*, das *Kaiserliche Imman-Banner (KIB)* »Triumph« **Perricum** und *Kaiserstolz Wehrheim* wurden während seiner Regierungszeit gegründet. Im Jahre 16 v. H. stiftete Reto einen Pokal, dessen Gewinn mit einer Prämie von 1000 Dukaten belohnt wird. Der *Kaiser-Reto-Kelch*, der jährlich auf dem Turnier in Gareth vergeben wird, ist seitdem neben der Meisterschaft der wichtigste Titel für die aventurischen Immanvereine.

Im letzten Jahr holte sich *Skorpion Punin* den Pokal mit einem 13:9-Sieg gegen die *Vinsalter Drachen*. Rekordhalter bei der Kaiser-Reto-Trophäe sind die *Falken von Rommilys* mit fünf Pokalsiegen. *Sturmwind Llanka* gewann die Trophäe als einziger Verein dreimal hintereinander (7 v. H. bis 5 v. H.), danach aber nie wieder. Nur einem Verein gelang es übrigens, im gleichen Jahr die Meisterschaft und die Kaiser-Reto-Trophäe zu gewinnen: nämlich *Skorpion Punin* (7 n. H.).

Die Bemühungen Kaiser Retos haben das Immanenspiel bei der Bevölkerung noch beliebter gemacht, als es ohnehin schon war. Wenn ein Spiel ansteht, sind die Stadien immer gut gefüllt, und es empfiehlt sich, früh genug zu erscheinen, um noch einen Platz zu bekommen. Viele Begeisterte, die auf dem Lande wohnen, reisen extra für die Spiele ihrer Mannschaft an. Manche

von ihnen können weder schreiben noch lesen, aber sie können sämtliche Titelträger der bisherigen Meisterschaften und aller wichtigen Turniere mit den richtigen Jahreszahlen und Spielergebnissen aufzählen.

Alle Immanmannschaften haben in ihrer Heimatstadt ein Vereinslokal. Neben den Spielern kehren dort auch die begeisterten Fans ein, um ihre Idole oder die Sammlung von Wimpeln, Pokalen und Trophäen des Vereins zu bewundern. Nach einem siegreichen Spiel finden im Vereinslokal ausgiebige Gelage statt, die hohe Anforderungen an die Ausdauer der Sportler und ihrer Anhänger stellen. Wenn die Saison vorbei ist, sitzen in dem Lokal gerne Immanbegeisterte zusammen, um ein wenig über die legendären Spiele der Immangeschichte oder ihres Vereins zu fachsimpeln. Beliebte Themen sind das dreieinhalbstündige Spiel zwischen *Donner Balli* und *Neunaugen Trallop* aus dem Jahre 7 (das die Tral-

oper angeblich nur gewannen, weil sie die Dämmerung nutzten, um ein paar zusätzliche Spieler auf den Platz zu schmuggeln) und das torreichste Spiel der Immangeschichte zwischen *Königstren Salzerhaven* und *Darpatia Rommily*, das im Jahre 18 v. H. mit 37:43 endete. Vor dem Besuch solcher Vereinslokale muß der Uninteressierte dringend gewarnt werden, denn es ist einfach unmöglich, das Kneipengespräch auf ein anderes Thema als »Imman, Imman, Imman ...« zu bringen – bekanntlich ist die Immanbesessenheit eine unheilbare Krankheit der 20. Stufe.

Für den begeisterten Fan bleibt an dieser Stelle nur noch ein Ratschlag: Sosehr das Spiel alle Zuschauer im Stadion in seinen Bann ziehen mag, nicht alle kommen dorthin, um sich eine Immanbegegnung anzuschauen; und ein wohlgefüllter Dukatenbeutel sollte deshalb besser im Hotel bleiben.

Kriegshaufen und Garderegimenter

Vom Militärwesen und -unwesen in Aventurien

Das folgende Kapitel entnehmen wir – mit gnädigster Erlaubnis von Hochgeboren Nemrod – einer Streitschrift des Philosophen Yesatan von Eslamsgrund: »Wider Fron und Lehen. Manifesto zur Befreiung der arbeitenden Stände von Knechtschaft und Willkür. Analysis der herrschenden Zustände und Methoden zur Beseitigung derselben«.

Das Werk liefert in der Tat eine genaue Beschreibung des aventurischen Lebens, wurde wegen seiner maßlosen Forderungen jedoch zu Recht dem öffentlichen Zugriff entzogen. Glücklicherweise erreichte das Machwerk keinen größeren Grad an Bekanntheit. Herr Yesatan verstarb kürzlich an seinem neuen Wohnsitz auf den Zyklopeninseln.

»... In fast allen kleineren Ländern Aventuriens besteht das Heer aus dem sogenannten Kriegshaufen, einer dem Fürsten treu verbundenen oder auf ihn eingeschworenen Gruppe von Krieger, Ritters und anderen niederen Adligen, deren größter Teil stets mit dem Herrscher zieht und auch Garnisonen oder spezielle Gebäude in der Nähe des Fürstenhofes besitzt. Diese Truppe ist meist bunt gemischt und bewaffnet und bestenfalls in Fußsoldaten und Reiterei eingeteilt, einzige Erkennungszeichen sind die Banner des Fürsten und die entsprechenden Insignien auf den Schilden oder Wappenröcken. Dieser Kriegshaufen wird aus der Staatskasse oder direkt mit Naturalien bezahlt, in den seltensten Fällen sorgen die Krieger selbst für ihre Ernährung und Unterkunft.

Diese Truppe wird meist eingesetzt, um das Gebiet eines Gegners zu überfallen, zu plündern und zu brandschatzen, wobei die Krieger ein Anrecht auf einen Teil der Beute haben. Im Falle eines großen Krieges oder eines Überfalls auf das eigene Gebiet wird der Kriegshaufen durch die Miliz, einen eilig ausgehobenen und schlecht bewaffneten Bauern- und Bürgerhaufen, durch die kleineren Kriegshaufen der Provinzadligen und durch ausländische Söldner verstärkt. Tritt ein solches Ereignis ein, so muß meist die Miliz den höchsten Blutzoll bezahlen, und auch die Ernte des Jahres und damit das Überleben der gesamten Bevölkerung sind gefährdet. Glücklicherweise hat es – von der ewigen Fehde zwischen Nostria und Andergast einmal abgesehen – in den letzten Jahren keine großen Kriege zwischen den Kleinstaaten mehr gegeben, so daß die einzige Last der Bevölkerung in der Versorgung einer untätigen Kriegertruppe (und natürlich eines verschwundungssüchtigen Adels) besteht ...«

»... Ganz andere Verhältnisse herrschen im Neuen Reich (und auch im Lieblichen Feld und in Aranien). Hier sind über die Jahre aus den Kriegshaufen der Provinzfürsten reguläre Armeen geworden, stehende Heere, in denen bezahlte Berufskrieger ihren Dienst tun. Ein Großteil des Heeres ist dem direkten Oberbefehl des Kaisers beziehungsweise des Kaiserlichen Reichsmarschalls unterstellt. Diese 35 Garderegimenter sind in den verschiedenen Provinzen des Mittelreichs stationiert und werden dort in Garnisonen und Kasernen ständig unter Waffen gehalten. Sie rekrutieren sich meist aus der Bevölkerung der jeweiligen Provinz, und ihre Offiziere sind auch oftmals Adlige der Region. Aus diesem Grunde gilt ihre Treue auch mehr der Provinz und ihrem Fürsten als dem Kaiser. Einzig die Elitgarde ist dem Kaiser bedingungslos ergeben und erfüllt somit die Aufgabe eines Kaiserlichen Kriegshaufens. Jeder Fürst, Herzog oder Markgraf unterhält natürlich ebenfalls eigene Truppen und Kriegshaufen von etwa Regimentsstärke, Grafen und Barone oftmals auch noch eigene Banner oder Ritterscharen, so daß das stehende Heer des Neuen Reiches eine Gesamtstärke von wohl 25.000 wehrfähigen Männern und Frauen umfaßt.

Im Kriegsfall ist jeder Graf zusätzlich verpflichtet, einen Milizhaufen von Regimentsstärke, die sogenannte Landwehr, auszuheben. Hierfür werden die armen Wichte ausgewählt, die den Werberrn gerade vor die Finger kommen und einigermaßen kräftig und geschickt genug aussehen. Von diesem Dienst kann sich der Betroffene zwar freikaufen, doch ist der Preis hoch und für einen einfachen Bauern oder eine kleine Trödelrin kaum zu bezahlen. Diese Landwehrregimenter sind oft miserabel ausgerüstet und laufen ihren schinderischen Offizieren und Weibern im Angesicht der Gefahr häufig davon. Es kommt auch vor, daß sich Grafen von der Folgepflicht freikaufen und anstatt der Landwehr bezahlte Söldnertruppen entsenden, so geschehen in Warunk ...«

»... Es würde zu weit führen, genauer auf die innere Organisation des Mittelreichsheeres einzugehen, doch einige Details seien hier erwähnt: Die Grundeinheit des Heeres ist die **Kompanie** mit einer Kopfstärke von 50 Kämpfern. Je nach Bewaffnung und Auftrag unterscheiden wir bei den Kompanien *Pikeniere*, *Hellebardiere*, *Axtschwinger*, *Langschwerter*, *Bogner*, *Armbrustschützen* und *Schleuderer*. Außerdem kennen wir noch Technische Einheiten, die *Schanzkompanien*, die Befestigung-



Bornländische Schwere Reiterei

gen ausheben, *Sappeure*, die gegnerische Festungen unterminieren, mit Ballisten und Katapulten ausgerüstete *Bombardenkompanien*, mit Widdern und Belagerungstürmen versehene *Mauerbrecher* und schließlich noch *Brückenbaukompanien*. In den Garderegimentern wird eine Kompanie Fußsoldaten (also Pikeniere, Hellebardiere, Axtschwinger und Langschwerter) nach ihrem Erkennungszeichen auch **Banner** genannt.

Bei der Reiterei heißt eine Gruppe von 50 Reitern **Schwadron**, und wir unterscheiden hier *Lanzenreiter*, die aus den Rittern hervorgegangene schwerste *Kavallerie*, *Schlachtreiter* oder *Schwere Reiterei*, *Leichte Reiterei*, *Berittene Schützen* und *Botenreiter*; allgemein ist jedoch zu sagen, daß sich das Mittelreich mehr auf seine Fußsoldaten als auf seine Reiterei verläßt.

Die nächstgrößere Einheit ist bereits das **Regiment**, eine Zusammenfassung von zehn Kompanien unterschiedlicher Ausrüstung. So finden sich in einem Leichten-Reiter-Regiment oft auch zwei Schwadronen Schwere Reiterei und eine Schwadron Berittene Schützen oder bei einem Sappeurregiment drei Kompanien Axtschwinger, denn wer soll sonst die Bauarbeiten gegen einen gegnerischen Ausfall schützen?

Im Kriegsfall – zuletzt bei der Eroberung Maraskans – werden nochmals zehn Regimente zu einer **Legion** zu-

sammengefaßt, die einem Marschall untersteht. (Der Gründer des Templerordens von Jergan, Marschall Voltan von Rommilys, war Befehlshaber der II. Maraskanischen Expeditionslegion, die I. wurde von Kaiser Reto persönlich kommandiert.) Auch beim Tuzak-Aufstand im Jahre 2 Hal wurde aus den maraskanischen Einheiten eine Legion gebildet, die unter dem persönlichen Kommando von Kaiser Hal stand.

Womit wir bei den Rängen und **Dienstgraden** wären. Seit der Heeresreform des Jahres 5 Reto gibt es nur noch die Grade Marschall, Oberst, Hauptmann, Weibel, Korporal und Gemeiner, wobei ein Oberst ein Regiment führt, ein Hauptmann eine Kompanie. Diese Dienstgradeinteilung gilt jedoch nur für die Garderegimenter, bei Stadtgardisten oder den Truppen der Provinzherrn werden vielfach noch alte Ränge wie Sergeant oder Leutnant geführt.

Momentan gibt es nur zwölf Marschälle des Neuen Reiches, oberster von ihnen ist Halme Graf Haffax von Wehrheim, der Kaiserliche Reichsmarschall. Weitere Marschälle kommandieren die Einheiten auf Maraskan, in Albernien und Nordmarken, in Weiden und Greifenfurt, in Darpatien und Garethien, in Tobrien, Warunk, Beilunk und in Almada sowie die Kaiserliche Elitegarde.

Die Soldaten der Garderegimenter werden in ihren Kasernen verpflegt (wobei die Güte der Mahlzeiten je nach Versorgungslage des Regiments und Qualität des Kochs zwischen höfischer Küche und Schlangenfraß variiert) und untergebracht.

Die Einschreibung für ein Garderegiment verpflichtet den Soldaten zu einem mindestens fünfjährigen Dienst, von dem er das erste Jahr nur zur Ausbildung in der Garnison verbringt.

Abgänger von Kriegerakademien werden von vornherein im Range eines Bannerträgers (ein dem Weibel an Befehlsgewalt gleichgestellter, jedoch aufstiegsträchtigerer Rang) eingestellt und müssen sich nur auf mindestens vier Jahre verpflichten.

Der Sold eines Gemeinen beträgt 40 Silbertaler im Monat, ein Korporal erhält 60 Silbertaler, ein Weibel 90 S, ein Bannerträger 100 S. Ein Hauptmann erhält zusätzlich zu seinen 150 Silbertalern und der besseren Verpflegung und Unterkunft noch den Anspruch auf eine Veteranenrente, während ein Oberst, der 250 Silbertaler im Monat verdient, den Dienst mit einer Prämie von bis zu 500 Dukaten, einer Leibrente und dem Anspruch auf einen kleinen Flecken Land verläßt. Die Offiziersränge sind jedoch den Adligen und Besitzenden vorbehalten, und nur selten einmal wird ein Bannerträger aus dem Volke zum Hauptmann befördert.

Ähnlich liegen die Verhältnisse in den Heeren Araniens und des Lieblichen Feldes, nur sind hier der Sold und die Ausrüstung der Krieger etwas besser ... »

Die Garderegimenter des Neuen Reiches sind im einzelnen:¹

- I. bis IV. Kaiserlich Albernisches Garderegiment (Havener Flußgardergt., Winhaller Grenzgardergt., Abilachter Leichte-Reiter-Rgt., Windhager Technisches Rgt.)
- I. bis III. Kaiserlich Nordmarker Garderegiment (Elenviner Gardergt., Gratenfelder Koschwacht-Gardergt., Bergköniglich Eisenwalder Garderegiment »Ingerimms Hammer«)
- I. und II. Garderegiment Kosch (Angbarer Schanz- und Sappeurrgt., Ferdoker Gardereiterrgt.)
- I. und II. Kaiserlich Greifenfurter Garderegiment (Greifenfurter Grenzreiterrgt., Gardergt. Breitenau)
- I. bis III. Kaiserlich Weidener Garderegiment (Nordweidener Reiterrgt., Gardergt. Drachenpforte, Tralloper Gardergt.)
- I. bis III. Kaiserlich Almadisches Garderegiment (Puniner Gardereiterrgt., Schweres Ragather Reiter-Rgt., Schweres Gardergt. Yaquir)
- I. bis IV. Kaiserlich Darpatisches Garderegiment (1. und 2. Wehrheimer Gardergt., Elitegardergt. »Ogerwacht«, Radromtaler Bombardenrgt.)
- I. bis V. Kaiserlich und Königlich Garethisches Gardere-

giment (Prinzengardergt., Bürgerrgt. Gareth, Schanz und Sappeurrgt. »Maulwurf«, Schwere-Reiter-Rgt. »Goldene Lanze«, Elitegardergt. Perricum)

- I. Kaiserlich Warunker Garderegiment (Versorgungs- und Nachrichtenrgt. Warunk)
- I. Kaiserlich Beilunker Garderegiment (Beilunker Seegardergt.)
- I. bis III. Kaiserlich Tobrisches Garderegiment (Misamunder Grenzgardergt., Mendenisches Gardergt., Aufbaurgt. Ysilia)
- I. bis IV. Kaiserliches Eliteregiment (Rgt. »Löwengarde«, Rgt. »Drachengarde«, Rgt. »Adlergarde«, Schwere-Reiter-Rgt. »Raul von Gareth«)

»... Das Fürstentum Araniens unterhält 12 Garderegimenter, von denen 3 reine Reiterregimenter sind, während das Liebliche Feld 15 Garderegimenter besitzt, von denen 4 beritten sind.

Wiederum hiervon unterschieden sind die Verhältnisse im Rashduler Bund und in Al'Anfa, wobei letzterer Staat über 2 komplette Legionen Infanterie, jedoch über keine Reiterei verfügt. Hier bilden die jeweils 10 Ordensbanner des Schwarzen Raben, der Basaltfaust und der alananischen Fremdenlegion das Rückgrat der Armee, unterstützt von der legendären »Dukatengarde«, einer Söldnereinheit höchster Reputation bei den Pfeffersäcken und höchst zweifelhaften Rufs bei allen wohlmeinenden Menschen ... »

»... Wichtig zu erwähnen sind auch noch die **Flotten** der großen Reiche und der Seestädte, die zum großen Teil aus verschiedenen Klassen von Galeeren bestehen, die mit Enterkommandos, Schützen und schweren Katapulten ausgerüstet sind, meist ein Hilfssegel, einen Rammsporn, Fallbrücken und turmähnliche Aufbauten besitzen und mit bis zu 200 Ruderern und 50 Seekriegern bemannt sind. Die Ruderer auf diesen Galeeren sind häufig – wenn auch nicht immer – Unfreie: Sklaven, Kriegsgefangene oder Verbrecher. Diese, und auch die freien Ruderer, erhalten gerade genug Speis und Trank, um gefechtsbereit zu bleiben, die Freien zusätzlich noch einen kümmerlichen Lohn von 30 Silbertalern im Monat, so daß sich hier nur die verzweifeltsten Individuen finden.

In der Flotte des Lieblichen Feldes und des Bornlandes finden wir jedoch auch zwei- und dreimastige Karraken und Karavellen, vereinzelt auch bewaffnete Schoner und dickbauchige Transportschiffe für die Verschiffung von mehreren Bannern Fußsoldaten. Diese Schiffe erfordern weitaus weniger Besatzung, und diese muß zusätzlich noch wohlausgebildet sein, weshalb ein solcher Matrose einen harten, aber lohnenden Dienst verrichtet ... »

»... Eine weitere Gruppe von in Kriegskünsten geschulten Männern und Frauen bilden die **Söldner**, professio-

¹ Redaktionelle Ergänzung: Gültig für das Jahr 12 Hal

nelle Kämpfer der verschiedensten Waffengattungen, die sowohl von adligen Landesherrn als auch von Privatpersonen wie reichen Kaufleuten angeheuert werden.

Söldner handeln nach den strengen Regeln des Khunchomer Kodex, eines Werkes, das sich auch zukünftige Auftraggeber gut durchlesen sollten. Es regelt das Beschäftigungsverhältnis der gemieteten Einheiten und ist meist Bestandteil des Arbeitsvertrages.

Diese Grundsätze gelten für die größeren Söldnereinheiten, die an einigen Orten in Aventurien regelrechte Kasernen unterhalten. Berühmt sind die Hylailer, Premier und Kusliker Seesöldner (jeweils etwa 1 Regiment stark), die Tulamidischen Reiter in Fasar (2 Regimenter), die Uhdenberger Breitäxte (8 Kompanien), die Löwen von Thalusa (6 Kompanien) und die Al'Anfaner »Dukatengarde« (5 Kompanien), eine Eliteeinheit, die

meist von Al'Anfaner Kaufleuten zum Schutz ihres Besitzes angeheuert wird.

Ein Söldner verlangt pro Tag 3 Silbertaler, ein Söldnerhauptmann 5 Silbertaler. Außerdem werden im Vertrag oft noch Beuteanteile und Sterbegelder festgeschrieben. Prinzipiell ist bei organisierten Söldnereinheiten eine Ablösesumme von 10 Dukaten zu entrichten, egal wie viele Söldner für welche Zeit auch immer gemietet werden sollen.

Von diesen organisierten Söldnerhaufen einmal abgesehen gibt es natürlich auch freie Mietlinge, die individuelle Löhne und Beteiligungen fordern. Solche über Land ziehenden einzelnen Söldner trifft man oft in einschlägig bekannten Tavernen. Im weitesten Sinne zu den Soldaten zu rechnen sind auch die professionellen Meuchler, die natürlich ihre Ware nicht so öffentlich feilbieten wie ein Krämer sein Gemüse ... «

Kaiser, König, Edelmann

Feudalsystem und Adelsstruktur im Neuen Reich

»Item stellen wir den Markgrafen neben den Fürsten und den Herzog und selbige über die Grafen und Verweser und Marktvögte und selbige wiederum über die Barone und Baronets und Freiherren, welchselbige als Minderste Zugang haben sollen zu allen Rechten und Pflichten, welche Unser Vorgänger, Seine Kaiserliche Majestät Bodar von Gareth, in der Reichsreform vom Jahre 183 vor dem Beginn Unserer Herrschaft den Herzögen und Fürsten und Grafen und Baronen gewährte und auferlegte.

So soll ein jeder der Genannten sein Bestes tun zum Wohle und Nutzen des Reiches, auf daß selbiges fürderhin erblühe und gedeihe.«

Aus der Präambel der Reichsgrundreform des Jahres 7 Reto, gegeben von der Hand Seiner Kaiserlichen Majestät höchstselbst.

Das folgende Kapitel soll Ihnen eine Übersicht über die Entstehung des Adelssystems des Neuen Reiches, über die Macht der einzelnen Adligen und ihre Rechte und Pflichten gegenüber dem Kaiserhaus geben – wer weiß, vielleicht kann sich einer Ihrer Helden auch einmal mit dem Titel eines Barons schmücken, wie er durch die Landvergabe des Jahres 12 Hal einigen wackeren Recken zuteil wurde. Genauere Informationen zu den Provinzen und Grafschaften des Neuen Reiches finden Sie im Geographie-Artikel im Buch **Das Land des Schwarzen Auges**. Der Artikel beruht auf einer Zusammenstellung diverser kaiserlicher Erlasse, auf dem bereits erwähnten Manifesto *»Wider Fron und Lehen«*, auf der *»Kaiserlichen Wappen- und Siegelkunde«* des ehemaligen Wappenkönigs Thurbenaar, dem *»Großen Bericht von den Baronien des Reiches, ihrem Tribute und ihrer Wehrfähigkeit so festgestellt im Jahre 5 des Kaisers Hal«*, herausgegeben von der Kanzlei für Reichsangelegenheiten, und auf dem Manuskript des in Bälde erscheinenden Büchleins *»Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung«* von Baron Dexter Nemrod.

Vom Feudalwesen

Im Neuen Reiche – wie auch in Nostria, Andergast, Aranien, dem Bornland und dem Lieblichen Feld – herrscht ein System, das auf dem Besitz von Land beruht und den Gelehrten als **Feudalismus** bekannt ist. Der oberste Landesherr – im Falle des Neues Reiches der Kaiser – hat das Recht, Land an seine Untertanen zu verleihen. Diese Vasallen wiederum vergeben Teile ihrer Ländereien an weitere Untervasallen und diese schließlich an die landlosen Bauern, die die Felder und

Forsten bewirtschaften. Sie dürfen einen Teil ihres Ertrages behalten, müssen jedoch hohe Abgaben an ihren Landesherren bezahlen – sowohl in Naturalien als auch durch die Ableistung von Kriegs- und Frondiensten, das sind Landarbeiten für den Grundbesitzer.

Diese Grundherren (im Mittelreich die Barone) sind verpflichtet, ihrem Oberherren (den Grafen) Truppen zu stellen – und natürlich die Abgaben weiterzuleiten, diesmal jedoch in harter Münze. Diese Kette setzt sich wiederum bis zum Kaiser fort, der den Rahm abschöpfen und in wichtige Ausgaben des Reiches umformen kann.

Zum Glück müssen die Bauern nur ihren Tempelzehnt an den nächsten Tempel abführen und nicht auch noch durch ein zweites Feudalsystem die Priesterschaft mitemnähren – seit der Herrschaft Rohals des Weisen ist den Geweihten jeglicher Landbesitz untersagt, den sie nicht selbst bewirtschaften können.

Von den Steuern

Auch diejenigen, die nicht in das Feudalsystem eingebunden sind – also vor allem die Bewohner der großen Städte –, müssen dem Kaiser Abgaben zahlen. Das Mittelreich lebt zwar in erster Linie von den Einnahmen aus der Arbeit der Bauern, hat aber auch noch andere Wege, zu Geld zu kommen: Am bedeutendsten sind hier die verschiedenen **Zölle**, die allerorten erhoben werden, die **Kopfsteuer**, die für jeden Bewohner des Mittelreichs – egal ob Kind oder Greis – einen Dukaten pro Jahr beträgt, und die **Grundsteuer**, die zu 1 % des Grundstücks- oder Hauswertes pro Jahr berechnet wird.

Weitere Steuern sind die **Wehrsteuer**, die einem Bürger erlaubt, sich von der militärischen Dienstpflicht loszukaufen (20 Dukaten pro Jahr), und die diversen Steuern, die die Städte selbst einziehen: die **Brand- und Bausteuer**, die **Mauersteuer** und eventuell eine **Kanalsteuer**. Die Abgaben an die Stadtoberen sind häufig vom Einkommen abhängig und ungeheuer komplizierten Tabellenwerken zu entnehmen.

Von der **Kaiserlichen Sondersteuer**, die jederzeit aus einem beliebigen Grund erhoben werden kann, wollen wir hier lieber schweigen. Nicht zu Unrecht werden die verhassten Steuereintreiber des Kaisers stets von Kriegern der Schatzgarde begleitet. Überfälle auf die Steuerkarawanen sind nicht unüblich und werden oftmals sogar von Baronen gefördert.

Von der Struktur des Mittelreiches

Wenden wir uns nun dem Gefüge des Neuen Reiches zu, wobei gleich vorangestellt sein soll, daß wir hier auf die Eigenheiten in der Struktur des Lieblichen Feldes, Araniens und des Bornlandes nicht eingehen können. Wir verweisen Sie untertänigst auf die entsprechenden Spielhilfen aus der Reihe **Aventurische Regionen**.

An der Spitze des Mittelreiches steht der **Kaiser**, der traditionell in Gareth residiert. Die Herrscherwürde liegt (mit Unterbrechungen) seit mehr als 1000 Jahren in den Händen derer von Gareth. Der Titel des Kaisers wird – und das ist eine Ausnahme – nur an männliche Nachkommen weitervererbt. Hat der Kaiser keinen Sohn, so geht der Titel auf den ältesten Neffen über, ist auch kein solcher vorhanden, auf den Bruder des Regenten oder einen Enkel des Großvaters. Fehlt auch ein solcher, so ist meist ein Erbfolgekrieg zu befürchten.

Dem Kaiser zur Seite stehen die sechs **Reichsräte** für das Kriegswesen, diplomatische Angelegenheiten, Steuer- und Tributwesen usw. Diese Minister besitzen jedoch nur beratende Funktion und können vom Kaiser jederzeit entlassen werden. Ebenfalls zum Beraterstab des Kaisers zählen der Reichsmarschall und die Mitglieder des Kollegiums der Zwölfgötter. Den Reichsräten untergeordnet sind die Oberkanzleiräte der Kanzleien, die die Verwaltungsarbeit der Reichsräte erledigen müssen. Auf die kaiserlichen Beamten werden wir im Laufe des Textes weiter eingehen. Einmal im Jahr wird der **Reichskongreß** nach Gareth einberufen, eine Versammlung aller Barone, Grafen und Provinzherrn, auf der über neue Gesetze entschieden wird, Zoll- und Handelsfragen besprochen und Streitigkeiten zwischen den Adligen geschlichtet werden. Kommt es zu einer Abstimmung, dann wird nach einem komplizierten Stimmschlüssel entschieden (so besitzt ein Koschbaron eine Stimme, ein Graf drei, ein Bergkönig fünf, der König von Gareth zwölf und der Kaiser genau eine Stimme mehr als alle übrigen zusammen).

Zweimal im Jahr trifft sich der **Grafenkonvent**, der bereits größere Entscheidungsbefugnisse besitzt. Er berät vor allem über diplomatische Angelegenheiten. Wenn der Kaiser einem fremden Land den Krieg erklären will, so muß er zuvor den Grafenkonvent dazu anhören, wozu meist eine außerplanmäßige Einberufung des Gremiums vonnöten ist.

Diese beiden Institutionen – Reichskongreß und Grafenkonvent – stammen aus neuerer Zeit. Einstmals war es üblich, daß der Kaiser von Pfalz zu Pfalz zog, um dort hofzuhalten, Recht zu sprechen und die Beschwerden seiner Untertanen anzuhören.

Dem Kaiser im Rang nachfolgend sind der **König** von Gareth und die zwölf Provinzherrn: die **Herzöge** von Nordmarken, Tobrien und Weiden, die **Fürsten** von Albernia, Almada, Darpatien, Kosch und Maraskan sowie die **Markgrafen** von Beilunk, Greifenfurt,

Warunk und Windhag. Diese zwölf Adligen sind rechtlich gleichgestellt, wiewohl ihre Titel und Rechte verschiedene Ursprünge haben.

Die derzeitigen Provinzherrn sind: König Brin von Gareth (Garetien), Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluß (Nordmarken), Herzog Kunibald von Ehrenstein (Tobrien), Herzog Waldemar »Der Bär« von Weiden, Großfürst Hal von Gareth (Almada), Fürst Cuano ui Bennain (Albernia), Fürstin Hildelind von Rommilys (Darpatien), Fürst Blasius vom Eberstamm (Kosch), Fürst Herdin von Tuzak (Maraskan), Markgraf Hagen »Der Dunkle« von Beilunk, Markgraf Shazar »Der Pflanze« von Greifenfurt, Markgraf Thronwig von Warunk und Markgraf Großadmiral Rateral Sanin XII. von Windhag.

Die Herzöge waren einst souveräne Herrscher abseits des Reichs gelegener Provinzen (so wie wir heute noch den Seekönig Mermydion von Rethis auf den Zyklonen kennen), die Fürsten waren Verweser wichtiger Reichsprovinzen mit recht wenig eigenständigen Befugnissen. Deshalb finden wir bei den Herzögen auch noch einen Dünkel gegenüber den anderen Provinzherrn. Markgrafschaften entstehen, wenn ein Adliger besonders geehrt (und ein anderer Adliger geschwächt) werden soll oder als administratorische Maßnahme zur besseren Verwaltung des Reichs. Sie werden aus Teilen anderer Fürsten- oder Herzogtümer gebildet. So gehörten Beilunk und Warunk zu Tobrien und Greifenfurt zu Gareth, bis dies in der Reichsgrundreform Kaiser Retos neu geregelt wurde, und Windhag war bis vor kurzem Teil von Nordmarken, bis auf Drängen Herzog Jast Gorsams jene strategisch wichtige, aber ungeheuerliche Summen verschlingende Grafschaft zur eigenständigen Provinz erhoben wurde.

Die eigentliche Grundeinheit des Reiches ist die **Grafschaft**. Die Bezeichnung der Grafschaften als solche kann sich jedoch sehr stark voneinander unterscheiden. So kennen wir die **Reichsmark**, eine militärisch wichtige Grafschaft, die von einem **Markverweser** (meist einem ehemaligen Marschall) regiert wird, einige **Landgrafschaften**, die diesen Namen seit alters her führen, und das unter Besatzungsrecht stehende **Kronkommissariat** Perlenmeer. Einige Grafschaften werden vom Kaiser oder einem Provinzherrn direkt regiert und von einem **Markvogt** verwaltet. Es sind dies: die Kaisermark Gareth, Mark und Stadt Havena sowie Mark und Stadt Elenvina. Alle diese Grafen, Landgrafen, Markverweser, Markvögte und Kronkommissare haben einen Sitz im Grafenkonvent, jedoch auch hier eine unterschiedliche Anzahl von Stimmen. Pflicht der Grafen ist es, ihrem Provinzherrn die Abgaben der Barone weiterzuleiten und für die Sicherheit ihrer Ländereien und das Wohl ihrer Untertanen zu sorgen.

Eine Grafschaft setzt sich aus etwa zehn **Baronien** zusammen, Markgrafschaften können deren mehr als 20

haben. Baronien sind zwischen 500 und 3500 Quadratmeilen groß und besitzen oft nur wenige kleine Dörfer und eine einzige Burg – die geplagten Barone des Kosch-Gebirges können meist nicht einmal das vorzeigen. Von derselben Größe wie Baronien sind die Gebiete, die sich **Mark, Reichsbaronie** oder **Bezirk** nennen, oder aber die Einflußbereiche der großen Städte. Auch eine Vielfalt von Titeln gibt es unter den Verwaltern der Baronien. Es sind dies **Baron, Baronin, Baronet, Freiherr, Freifrau** und **Reichsbaronet**, Titel, die – gemäß der Reichsgrundreform von 11 v. H. – alleamt dieselben Rechte und Pflichten anzeigen.

Auf den Schultern der Barone ruht die Last der alltäglichen Aufgaben, die mit der Verwaltung eines großen Reiches verbunden sind. Sie müssen von ihren Untertanen Abgaben eintreiben, ihrem Grafen, dem Provinzherren und dem Kaiser im Kriegsfall Soldaten stellen, Recht sprechen und die Beschwerden ihrer Untergebenen anhören. Zwar besitzen sie eigenes Land, das ihre Untertanen für sie bestellen müssen, doch nagen viele Barone am Hungertuch. Allein der Unterhalt einer Burg verschlingt bereits Unsummen, und wenn einmal eine Brücke oder Straße repariert werden muß, dann sieht ein Baron seinem Bankrott entgegen – von den Abgaben an die verschiedenen Tempel und an seine Oberherren ganz zu schweigen.

Die obigen Titel fassen wir im allgemeinen unter dem Begriff Hochadel zusammen. Zum Niederadel dagegen gehören die meist landarmen **Junker**, die höchstens einmal eine Burg oder einen Herrnsitz mit etwas Land darum ihr eigen nennen können und von denen es eine Unzahl im ganzen Reiche gibt, und die **Edlen**, verdiente Offiziere oder wackere Kämpen aus dem Volke, denen der Kaiser ein Stück Land als Pension oder in Anerkennung ihrer Dienste geschenkt hat. Auch diese besitzen oft nur wenige Quadratmeilen Land und sind glücklich, wenn sich darauf eine Burg befindet. Im Rang sind die beiden Titel des Niederadels gleichgestellt, wenn auch die Edlen im Volke höheres Ansehen genießen, da sie sich ihre Ländereien durch Verdienst und nicht durch Beziehungen erworben haben.

Außerhalb dieser Einteilung stehen die größtenteils souveränen Gebiete der Zwerge, die **Bergfreiheiten**, die von einem **Bergkönig** regiert werden. Ihre oberirdische Ausdehnung entspricht etwa der einer Baronie, während das unterirdische Reich des jeweiligen Zwergenstammes viele hundert Meilen Tunnel umfassen kann. Ebenfalls souverän und nur durch einen Duldungsvertrag an das Mittelreich gebunden ist das Amazonenkönninnenreich von Kurkum.

Eine Auflistung aller Barone oder gar Edlen würde den hier vorhandenen Rahmen sprengen, weswegen wir im folgenden nur einen Überblick über alle Grafen und Grafschaften des Reiches und ihre Zugehörigkeit zu den Provinzherren abdrucken wollen.

Provinz	Regent oder Regentin
Königreich Garethien	König Brin von Gareth
Grafschaft Perricum	Graf Paligan zu Perricum
Grafschaft Hartsteen	Gräfin Thuronia von Quintian-Quandt
Grafschaft Reichsforst	Graf Danos zu Reichsforst
Grafschaft Schlund	Graf Ingramm, Sohn des Ilkor
Grafschaft Eslamsgrund	Gräfin Efferdane von Ehrenstein
Grafschaft Waldstein	Gräfin Naheniel Quellentanz
Kaisermark Gareth	Markvogt Berdin von Vierok
Herzogtum Nordmarken	Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluß
Grafschaft Albenhus	Gräfin Calderine von und zu Hardenfels
Landgraftchaft Gratenfels	Landgraf Alrik Custodias
Grafschaft Isenhag	Graf Ghambir, Sohn des Gruin
Mark & Stadt Elenvina	Markvogt Rupo von Hamrath Salmfang
Herzogtum Tobrien	Herzog Kunibald von Ehrenstein
Grafschaft Mendena	Hagen von Darbonia, Graf zu Mendena
Grafschaft Misamund	Gräfin Wendrewka von Korswandt
Landgraftchaft Tobimora	Landgraf Ohmit von Vallusa
Landgraftchaft Ysilia	Landgraf Elkrat Gurdner
Reichsmark Osterfelde	Markverweser Rondradan von Streitzig
Reichsmark Drachenstein	Markverweserin Argonia Zirkevist
Herzogtum Weiden	Herzog Waldemar, genannt »Der Bär«
Grafschaft Baliho	Gräfin Praiodane Falkenstein zu Baliho
Grafschaft Bärwalde	Gräfin Walderia von Trallop
Reichsmark Sichelwacht	Markverweser Ralmir v. Zornbrecht-Hauberach
Fürstentum Albemia	Fürst Cuano ui Bennain
Landgraftchaft Honingen	Landgräfin Franka Salva Galahan
Grafschaft Winhall	Graf Raidri Conchobair
Grafschaft Bredenhag	Gräfin Rianod Ni Llud
Stadt und Mark Havena	Markvogt Ardach Herlogan
Fürstentum Almada	Großfürst Hal von Gareth
Grafschaft Ragath	Graf Julka Tilma
Grafschaft Yaquirtal	Graf Khorim Uchakbar
Grafschaft Waldwacht	Graf Rabosch, Sohn des Reshmin
Reichsmark Südpforte	Markverweserin Schahane al Kasim
Fürstentum Darpatien	Fürstin Hildelind von Rommilys
Grafschaft Wehrheim	Graf Halme Haffax
Grafschaft Ochsenwasser	Graf Paske von Roßhagen

Provinz	Regent oder Regentin
Landgrafschaft Trollzacken	Landgraf Glambes von Gareth-Streitzig
Fürstentum Kosch	Fürst Blasius vom Eberstamm zu Angbar
Grafschaft Ferdok	Graf Growin zu Ferdok
Grafschaft Angbarer See	Graf Orsino von Falkenhag
Grafschaft Schetzeneck	Graf Helkor von Bodrin
Reichsmark Wengenholm	Markverweserin Ilma von
Fürstentum Maraskan	Fürst Herdin von Tuzak
Grafschaft Jergan	Graf Berschin von Tommenau gen. »Tom«
Grafschaft Tuzak	Graf Sanz XXIV. von Sanzerforst
Grafschaft Jilaskan	Graf Trontier von Alfz
Reichsmark Sinoda	Markverweserin Zelda von Gellen
Kronkommissariat Perlenmeer	Kronkommissar Marschall Duhan
Markgrafschaft Beilunk	Markgraf Hagen, genannt »Der Dunkle«
Markgrafschaft Greifenfurt	Markgraf Shazar, genannt »Der Pflanze«
Markgrafschaft Warunk	Markgraf Throndwig
Markgrafschaft Windhag	Markgraf Großadmiral Rateral Sanin XII.
Bergfreiheit Xorlosch	Bergkönig Tschubax, Sohn des Tuagel
Bergfreiheit Eisenwald	Bergkönig Fargol, Sohn des Fanderam
Bergfreiheit Koshim	Bergkönig Gilemon, Sohn des Gillim
Bergfreiheit Waldwacht	Bergkönig Arombolosch, Sohn des Agam
Bergfreiheit Lorgolosch	Bergkönig Omgrasch, Sohn des Orbal
Amazonenkönniginnenreich Kurkum	Königin Yppolita

Von der Erbfolge

Die Frage nach dem rechtmäßigen Herrscher einer Provinz hat schon des öfteren die Grundfesten des Reiches erschüttert. Wir erinnern hier nur an die Erbfolgekriege der Jahre 91 bis 60 v. H., als wir die unglaubliche Zahl von 74 selbsternannten Kaisern registrieren mußten. Gemeinhin ist die Frage der Erbfolge leicht zu klären: Das älteste Kind – sei es nun Sohn oder Tochter – eines Herrschers oder einer Herrscherin erbt sämtliche Titel und Ländereien. Ist kein solches Kind vorhanden, so

gehen Amt und Würden an das älteste Kind der ältesten Schwester oder des ältesten Bruders des Regenten über. Fehlen auch diese, so hat der jeweilige Oberherr des Vasallen das Recht, einen Regenten nach seinem Gutdünken einzusetzen (solche Fälle fanden sich in letzter Zeit häufig, hier seien nur die Neubesetzung der Grafschaft Gratenfels und die Beratungen zur Ernennung eines neuen Herzogs von Tobrien erwähnt).

Dies könnte alles recht einfach sein, gäbe es nicht eine solche Vielzahl von Ausnahmen. So gilt, wie erwähnt, bei der Nachfolge des Kaisers nur das Recht der männlichen Linie, während es im Fürstentum Aranien just umgekehrt ist.

Auch sind nicht alle Titel gleichermaßen vererbbar. So wird das Recht eines Markgrafen bei dessen Tode vom Kaiserhaus neu geprüft, ebenso wie die Rechte eines Baronets. Der Titel des Reichsbaronets kann prinzipiell nur einmal an die Nachkommen weitergegeben werden, und dieses Erbrecht wird ebenfalls streng geprüft (wiewohl es häufig vorkommt, daß der Graf, der über die Titelvergabe wacht, den Titel des Reichsbaronets an die Nachkommen der zweiten Generation weitergibt). Die auf Lebenszeit vergebenen Titel eines Markverwesers und eines Markvogtes sowie die Titel eines Edlen oder eines Reichsritters sind niemals erblich, jedoch auch hier geschieht es häufig, daß der Kaiser oder der entsprechende Provinzherr die Rechte einer Familie bestatigt.

Die kaiserlichen Beamten

Dem Kaiser unterstehen mehrere Reichsbehörden, durch die er das Mittelreich regiert. Bedauerlicherweise lassen sich über die Beamtschaft nur wenige genaue und längerfristig gültige Aussagen machen, da fast jeder Kaiser versucht, sich durch eine grundlegende Reform der Behörden zu verewigen. Die vielen, sich teilweise widersprechenden Gesetze und nur vage formulierten Bestimmungen öffnen dem Kompetenzstreit Tür und Tor, und in vielen Fällen muß eine Entscheidung des Kaisers selbst Abhilfe schaffen – eine einfache Methode des Monarchen, sich unentbehrlich zu machen.

Wie bereits erwähnt, unterstehen dem Kaiser sechs Kanzleien, die von einem **Reichsrat** geleitet werden und deren tägliche Verwaltungsarbeit ein **Oberkanzleirat** erledigt.

Ihm untergeordnet sind mehrere Kanzleiräte für die verschiedenen Arbeitsgebiete einer Kanzlei und eine Unzahl von Kanzleiratsanwärttern, Kanzleiasseoren, Schreibern, Aktenkopisten, Dienstboten, Archivaren etc. Zur Zeit gibt es sechs dieser Kanzleien:

Die größte und wichtigste Kanzlei (sowohl was die Fläche des Garether Verwaltungspalastes als auch was ihre Funktion für das Funktionieren des Reiches angeht) ist die **Kanzlei für Steuern, Tribut und Zollwesen**; ihre

Aufgabe ist vor allem das Einziehen von Abgaben (zu diesem Zweck verfügt die Kanzlei über eine kleine, aber schlagkräftige Truppe), das Prägen von Münzen, die Festlegung von allen möglichen und unmöglichen Zöllen und das Erarbeiten von Ausgabenplänen – die meist alle anderen Kanzleien zu ändern wünschen. Zum Glück verspürt Kaiser Hal keinen Ehrgeiz, als genialer Finanzfachmann zu gelten, und vertraut fast völlig seiner Schatzmeisterin.

Reichsschatzmeisterin ist Thalia von Eberstamm-Weidenhag, die ältere Schwester des Fürsten Blasius vom Eberstamm. Sie ist ihrem Bruder in organisatorischen Fragen bei weitem überlegen, jedoch ständig von ihrer Arbeit ausgefüllt und nicht an einer Thronfolge interessiert. Ihr zur Seite steht **Oberkanzleirat S. T. Z. Garthog**, Sohn des Gilemon, ein wahres Rechengenie und ein Zwerg von fast untrüglichem Gedächtnis. Erwähnenswerte Kanzleiräte sind Birwulf von Hanst, Leiter der Abteilung Zollwesen, Olortisa von Bugenhog, die Kanzleirätin für das allgemeine und spezielle Tributwesen, Brianu ui Bennain-Kyndoch, der Verwalter der kaiserlichen Güter und Forsten, und Truzum, Sohn des Nugrod, der Leiter der kaiserlichen Münzen.

Außerdem sind Schatzmeisterin Thalia zwei Organisationen unterstellt, die ihrem Wahlspruch Rechnung tragen: »Wer will sich anmaßen, einen Gott mit seinen Belangen zu belästigen? Sehen wir deshalb zu, daß Phex bei dem Ganzen aus dem Spiel bleibt.« Zum einen die **Schatzgarde**, eine zwei Regimenter starke Eliteeinheit, die Steuereintreiber begleitet, Zollstationen beschützt und zahlungsunwillige Schuldner überzeugt. Ihr Befehlshaber ist Oberst Arkesin Nistocra, Edler von Talerort.

Die andere Organisation ist noch gefürchteter – gefürchteter sogar als der Großinquisitor, wie manche behaupten: Welcher Adlige ist schon ein Hochverräter oder Schwarzmagier, aber wem ist auch noch nie ein Fehler beim Errechnen der Abgaben unterlaufen. Die **Augen der Kammer** reisen einzeln und inkognito und weisen sich nur am Ziel durch eine angeblich unfälschbare Medaille aus. Ihre Befugnisse sind fast unbeschränkt – selbst von Provinzherrn können sie die Vorlage der Bücher fordern. Bei der ersten Unregelmäßigkeit wird eine empfindliche Buße fällig, wird der Schuldige ein zweites Mal auffällig, wird sein Besitz so verringert, daß die geleisteten Zahlungen künftig dem geforderten Steuersatz entsprechen, beim dritten Mal wird die freiwillige Rückgabe aller Ämter, Titel und Besitzungen empfohlen.

Die **Kanzlei für Reichsangelegenheiten** ist das zweitgrößte kaiserliche Amt, nicht nur wegen der Vielzahl der zu verwaltenden Provinzen, Grafschaften und Baronien, sondern auch weil man der Ansicht ist, daß alles, was nicht ausdrücklich anderen Ämtern zugeordnet wurde, in den Zuständigkeitsbereich der Reichskanzlei fällt.

Dies zeigt sich in der Vielfalt und Verschiedenheit der Unterkanzleien. So gibt es eine Abteilung für Bildung und Wissenschaft (Kanzleirat Hesindian von Brauel), für Bürgerschutz (Rondriane die Lange), Hals- und Handrecht (Tilmada Edle von Bergenhof), Reichsgerichtsbarkeit, d. h. die Verfolgung bestechlicher oder straffällig gewordener kaiserlicher Beamter (Narbosios von Eslamsgrund) und für Bauwesen (Korrodok von Koshmin).

Reichsrat R. A. Reuther Pelion Eorcaidos übt gleichzeitig das momentan vakante Amt des Kanzleirats für Provinzfragen aus. Als kaisertreuem Aranier liegt ihm vor allem seine Heimatprovinz am Herzen – und deren Tributverweigerung schwer im Magen. **Oberkanzleirätin R. A. Yandelind** von Spogelsen-Ysilia, Schwägerin des verstorbenen Grafen Bernhelm von Ysilia, hat die Oberaufsicht über alle Provinzen, Grafschaften und Baronien, deren Verwaltung und innere Sicherheit. Außerdem ist sie erste Anlaufstelle in strittigen Grenzfragen und Angelegenheiten des Erbrechts.

Von mittlerer Größe ist die **Kanzlei für das Kriegswesen**. Mit **Reichsrätin K. W. Hitta** vom Berg steht zwar eine Kriegerin an ihrer Spitze und auch die militärische Organisation liegt in den Händen eines erfahrenen Kriegsmanns, Reichsmarschall Halme Graf Haffax von Wehrheim, jedoch finden sich ansonsten in der Kanzlei nur wenige Kriegsleute.

Oberkanzleirätin K. W. Oljega Ilturni kommt eigentlich aus dem Händlerstand; und auch die Kanzleiräte für Zeugwesen und Bewaffnung (Myrnad ui Co-innhr), für Kriegshäfen und Flottenwesen (Eboreus Seelander), für Festungsbau (Gorad, Sohn des Tork) und für Troß- und Ausrüstungswesen (Hellopia von Shamaham) haben ihre Talente nicht auf dem Gebiet des Kampfes – eher schon darin, die Schatzmeisterin von der Notwendigkeit gewisser Neuanschaffungen zu überzeugen.

Der militärische Oberbefehl liegt in den Händen des **Reichsmarschalls** Graf Haffax und des **Reichsgroßadmirals** Rudon von Mendena. Beide haben die nur vom Kaiser zu unterbindende Macht, Gardetruppen auszuheben, zu verteilen und zu verschieben, und sind auch die obersten Richter in der Kriegsgerichtsbarkeit.

Die kleinere **Kanzlei für Handel und Wandel** befaßt sich vor allem mit der Schaffung günstiger Bedingungen für den Warenumschlag im Mittelreich und mit Handelsbeziehungen zu den umliegenden Nationen.

Reichsrätin H. W. Elea Baronin von Ruchin hat die Oberaufsicht über **Oberkanzleirat H. W. Kliets** von Boerkeln und die Kanzleiräte für Hafen-, Wasser- und Kanalbau (Rantalla Marba Galahan, Gräfin-Prätendentin von Honingen), für Straßenbau (Ungolf von Perricum), für Kutschen- und Wagenbau (Reuther Etzhardt von Untersternheim), für Handelsgesetze (Puokai von Raanikel) und für das Eich- und Wägewesen (Goldiana von Punin). Der Plan, letzterer Kammer eine

Gruppe von reisenden Gewichts- und Maßkontrollleuten nach Vorbild der Augen der Kammer zu unterstellen, scheiterte bisher am Widerstand der Gaugrafen.

Recht jung ist die **Kanzlei für diplomatische Angelegenheiten**, die sich mit dem Verhältnis des Mittelreiches zu den anderen Staaten des Kontinents beschäftigt. Erst Kaiser Reto berücksichtigte die Unabhängigkeit weiter Teile Aventuriens auch in der Verwaltungsstruktur und schuf mit der Kanzlei ein Amt für die bis dato unbekannte »Außenpolitik« (das vor allem die Aufgabe hatte, die übrigen Nationen von einer Unterstützung Maraskans abzuhalten).

Reichsrat D. A. ist Abelmir von Albenhus, der Bruder von Baronin Gelda, der offensichtlich nach dem Grundsatz ausgewählt wurde, daß ein Mann ohne Auslandskenntnisse schlecht mit dem Feind paktieren kann; die eigentliche Arbeit lastet also auf den Schultern von **Oberkanzleirat D. A.** Ellinar Sterntreu, einem in allen lebenden Sprachen versierten, alten Elfen. Es gibt Unterkanzleien für Vertragsrecht (Gribit Edler von Kehm), für das Liebliche Feld (Klimene Edle von Elenvina), das Bornland (Guslav von Gorschnitz), die Städte des Südens (Hanno von Burzen), Thorwal (z. Z. vakant), Mherwed (Necho ir Dhauchai), Nostria (Gerding Edler von Arran) und Andergast (Llendlwynna Edle von Arran). Daß der glücklichen Ehe der beiden bereits drei Töchter und vier Söhne entsprangen, wird von den betroffenen Ländern als versteckte Beleidigung gewertet. Außerdem erwähnenswert sind die Abteilungen für Landes- und Völkerkunde, für das Dolmetscherwesen, für die Emissärsausbildung und die mittlerweile nur noch aus drei Schreibern und einem Kanzleirat bestehende Untersonderkanzlei Maraskan. Das sechste und bei weitem kleinste der Reichsämter ist die **Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil**, eine Gründung Kaiser Pervals. Damals befaßte sich die Kanzlei in erster Linie mit der Ausarbeitung noch blutigerer Turnierregeln und der Beschaffung von unfreiwilligen Kämpfern. Der jetzige **Reichsrat S. G. K.**, Baron Tsafried von Waldfang, ein ruhiger Mann in den hohen Achtzigern, weiß nach eigenem Bekunden nicht, welche Aufgaben die Kanzlei heute hat – bisher konnte ihm auch niemand Auskunft erteilen. Somit versucht er mit Hilfe von Hardtbrod von Hengefeldt, der die Posten von **Oberkanzleirat S. G. K.** und sämtlichen Kanzleiräten innehat, die Brutalität auf dem Immanfeld und der Rennbahn zu reduzieren und den Etat des Hauses zu erhöhen.

Neben den sechs Kanzleien gibt es noch eine Reihe von kleineren Dienststellen, die dem Kaiser direkt unterstehen:

Wenn auch nur den wenigsten etwas über die Struktur und die wichtigsten Beamten der **Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur**, kurz **KGIA**, bekannt ist, so ist ihre Macht doch nicht zu unterschätzen. Die Aufgabe der KGIA ist das Sammeln von Hintergrund-

berichten über das Aus- und Inland und das Aufdecken von staatsgefährdenden Umtrieben. Gerüchte, daß es eine Sonderabteilung zur Beseitigung unliebsamer ausländischer Herrscher gäbe, müssen hier aufs schärfste dementiert werden. Leiter der KGIA ist seit wenigen Monaten Baron Dexter Nemrod, der ehemalige Abteilungsleiter für die Beobachtung reichsfeindlicher Umtriebe und noch amtierende Großinquisitor des Praios-Tempels zu Gareth, ein erklärter Feind jeglicher Schwarzmagie.

Es mag einmal vorkommen, daß ein Adliger Abgaben unterschlägt, seine Untertanen schindet, mit falschem Maß mißt oder sich anderweitig gegen das Recht vergeht oder daß die Untertanen eines Herren aufrührerisch werden und rebellieren. Um solches Verhalten zu überwachen und gering zu halten, hat der Kaiser besondere Beamte in seinem Dienst, die man als **Gaugrafen** kennt und fürchtet. Die 20 Gaugrafen besitzen keine eigenen Ländereien, sondern nur eine Burg, auf der sie mit ihren Rittern leben. Sie ziehen jedoch häufig übers Land, um die Barone und Grafen zu kontrollieren. In ihrem Gefolge befinden sich auch die unbeliebten **Zehntmänner**, die kaiserlichen Maß-, Gewichts- und Münzprüfer.

Die Kontrollbereiche der Gaugrafen (traditionell Gauen genannt) erstrecken sich über die Provinzgrenzen hinweg. Sie sind nur dem Kaiser selbst verantwortlich. Der Rang des Gaugrafen gehört zwar zum niederen Adel, aber als kaiserlicher Beamter hat er fast unbeschränkte Vollmachten, einen anderen Adligen vor das Oberste Reichsgericht zu rufen oder das Problem an Ort und Stelle zu lösen. Zur Verhaftung von Provinzherrn sind die Gaugrafen jedoch nicht berechtigt.

Die durch Gaugrafen oder die KGIA entlarvten Schurken kommen angesichts der Schwere ihrer Untaten vor das **Oberste Reichsgericht**, das höchste Rechtsprechungsorgan des Mittelreichs. Zum Glück muß das Gericht nur selten tagen. Die Zahl der Reichsrichter ändert sich je nach dem Rang des Angeklagten. Nach altem Brauch kann ein Adliger nur von Gleich- oder Höhergestellten verurteilt werden. Sollte sich einmal ein Bürger, Edler, Baron oder gar ein leibhaftiger Graf erdreisten, sich gegen den Kaiser zu verschwören, so wird sein Fall von Gräfin Praiodane Falkenstein von Baliho verhandelt, deren Urteile jedoch vielen Beobachtern als zu lasch erscheinen. So ist sie dafür verantwortlich, daß Graf Answin von Rabenmund nur zu lebenslänglichem Bargarrest und nicht zum Tode verurteilt wurde.

Das Richteramt über Provinzherrn ist ein reiner Ehrentitel und mußte bislang noch nie ausgeübt werden. Nach dem Verzicht des Herzogs von Ehrenstein liegt es nunmehr bei seiner Hoheit Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluß.

Eine weit harmlosere Behörde ist das **Zentrale Reichsarchiv**, geleitet vom **Obersten Hofherold und Wappenkönig** mit dem Amtsnamen Neuwreych. Hier

werden neben den Wappen der Adligen des Neuen Reiches sämtliche kaiserlichen Urkunden und Erlasse, Schreiben von Gesandten und Berichte über alle wissenswerten Geschehnisse der befugten Nachwelt überliefert.

In der Obhut des Wappenkönigs befindet sich auch das **Große Staatssiegel**, das auf einer Scheibe von einer Spanne Durchmesser die Wappen aller kaiserlichen Besitztümer und das Reichswappen selbst zeigt. Der Gebrauch des Siegels ist auf hochoffizielle Anlässe beschränkt. Für den täglichen Dienstverkehr verwendet jede Dienststelle neben dem eigenen Siegel das **Regularsiegel** des Hauses, welches das kleine Reichswappen zeigt. Daneben gibt es noch das **Geheime Reichssiegel**, das sich nur durch Geringfügigkeiten von den übrigen Regularsiegeln – die untereinander ebenfalls leicht differieren – unterscheidet. Nur diejenigen werden das Geheime Reichssiegel erkennen, die es etwas angeht. Es wird ständig vom **Reichssiegelbewahrer** mitgeführt, dessen Identität nur Eingeweihten bekannt ist.

Schließlich gibt es noch die einflußreichen Ämter am Kaiserhofe selbst, allen voran die **Hofmarschällin** Argiope Paligan, die Schwägerin des Kaisers. Ihr und ihren Gehilfen unterliegt die Organisation der täglichen Routine im Palast, die Festsetzung von Audienzen und Empfängen, wobei sie von **Hofzeremonienmeister** Eorlariel Zirilion unterstützt wird. Es ist kein Fall bekannt, wo sie offen zu jemandes Gunsten vorgespro-

chen hätte, doch ist ebenso sicher, daß kein Höfling wagt, es sich mit ihr zu verderben. Auch der kaiserliche Hofmagus Virilys Eibon, der Leibmedikus Helidar von Atzbergen, die Obristin der Leibgarde Fenia Edle von Ragath und viele andere Höflinge haben einen nicht unerheblichen Einfluß auf die Geschicke des Reiches.

Zu guter Letzt wäre dann noch die Stelle zu nennen, die alles oben Gesagte relativiert, umkrempelt, neu ordnet, widerruft, vergißt, übersieht, bestärkt oder zeitweise außer Kraft setzt: Seine Allergöttlichste Magnifizenz, Hal I. von Gareth, Kaiser des Neuen Reiches, König von Albemia, Almada, Darpatien, Kosch und Maraskan, Großfürst von Almada, Fürst der Tulamiden, Beherrscher der Meere, Protektor der Nivesen und Norbarden, Geheime Weisheit des Reichsordens vom Auge, Graf der Kaiserlichen Mark Gareth, Baron von Harringen, Sertis, Hiraquell, Südalder, Oberarpatien und Weidleth, Reichsbaronet von Phecadien, Edler von Gareth, Rommilys, Wehrheim, Havena und Gugelforst, Bezwinger von Tuzak, Sieger über die Ogerhorden, Träger des Reichsordens 1. Klasse am purpurnen Bande, Träger des Jergan-Ordens, Bewahrer der Zivilisation, Protektor von Mengbilla (ruht), Drol (ruht) und Chorphop (ruht ebenfalls), Ehrenmagister des Rechtsseminars zum Greifen in Beilunk sowie Ehrenspektabilität des Informationsinstitutes zu Rommilys – um hier einmal die wichtigsten Titel und Würden unseres Monarchen zu nennen.

Wie sag ich's meinem Lehnsherrn?

Eine kurze Einführung in die erlauchte Welt der Adelstitel und Prädikate

«Wir, Hal I. von Gareth, Göttliche Magnifizienz, Kaiser des Neuen Reiches (...), sind zutiefst beunruhigt über die Verrohung und den Verfall der guten Sitten in Unserem Reich und den angrenzenden Provinzen, welcher sich darin äußert, daß Personen von Stand dadurch beschimpft, verunglimpft und lächerlich gemacht werden, daß ihnen die gebührenden Anreden vorenthalten bzw. willentlich oder unwillentlich verunstaltet werden.

Wir stellen hiermit nochmalig fest, daß die von Uns oder Unseren Vorgängern oder den Uns Untergebenen verliehenen Würden das Recht beinhalten, mit vollem Titel adressiert zu werden, und ermahnen jeden, sei er nun aus dem Uns ergebenden Volke oder gar selbst von Stand, in Zukunft die gebührende Höflichkeit walten zu lassen.

Jegliche Mißachtung dieser Bitte kann von der Gerichtsbarkeit mit bis zu 100 Stockhieben geahndet werden.

Um Unseren Untergebenen die Schande zu ersparen, die ein schlechtes Gedächtnis mit sich bringen mag, haben wir Unseren Hofherold, den kaiserlichen Wappenkönig, angewiesen, eine allgemeingültige Zusammenstellung der von Uns erwarteten Titulaturen auszuarbeiten, welche hiermit als öffentlich und kundig gilt. «

Gareth, 16. Praios, im 10. Jahr Unserer Regentschaft

Wie Sie im vorangegangenen Kapitel gesehen haben, ist die Adelsstruktur des Neuen Reiches ein Gebilde von außerordentlicher Kompliziertheit. Wir beschränken uns in diesem Kapitel auf die korrekten Titulaturen und auf die den Adligen zugeordneten Rangkronen.

«Dem Kaiser des Neuen Reiches gebührt die Anrede *Euer Allergöttlichste Magnifizienz*. Dem Kronprinzen gebührt *Euer Allerdurchlauchtigste Hoheit*, die Anrede *Euer Kaiserliche Hoheit* gebührt allen anderen Mitgliedern der Kaiserlichen Familie. Nur der Kaiser ist berechtigt, jene prunkvolle Krone zu tragen, welche auch in dem Kapitel über die Wappenkunde in diesem Buche erwähnt ist. Direkt in der Würde dem Kaiser nachfolgend sind die Herren der zwölf Provinzen des Reiches: der König von Garethien, die Herzöge von Nordmarken, Tobrien und Weiden, die Fürsten von Albernia, Almada, Darpatien und Maraskan und die Markgrafen von Beilunk, Greifenfurt, Warunk und Windhag.

König ist der Titel des Regenten der Provinz Garethien, der (die) stets ein(e) kaiserliche Prinz(essin), meist der Thronfolger, ist. Sein Kronreif trägt acht der Goldkugeln, welche die Provinzherrenwürde anzeigen; die korrekte Titulatur lautet *Euer Königliche Majestät*.

(Die gleiche Anredeform beanspruchen auch die Kö-

nige von Vinsalt und Brabak, die Amazonenkönigin und der Kalif von Mherwed. Den Bergkönigen von Waldwacht, Koshmin, Xorlosch, Eisenwald und Lorgolosch steht im Prinzip diese Titulatur ebenfalls zu; man weiß aber, daß diese Herren zumeist die Anrede *Väterchen* oder *Würdiges Väterchen* bevorzugen. Der Seekönig der Zyklopeninseln erhält die Anrede *Euer Seekönigliche Majestät*.)

Die drei Herzöge unterscheiden sich heutzutage nur noch durch die Etikette von den Fürsten und Markgrafen. Herzöge haben den Anspruch auf die Anrede *Euer Hoheit* und auf die Herzogskrone, einen Reif mit vier Goldkugeln und vier Dreiergruppen Perlen.

(Auch der Adelsmarschall des Bornlandes, der Großemir von Mengbilla, der Patriarch von Al'Anfa [als weltlicher Herr] und die Thorwaler Hetleute werden im Neuen Reiche mit jenem Titel bedacht.)

Wenn die Gnade des Kaisers es so bestimmt und einem seiner Söhne oder Töchter ein Herzogtum verliehen wird, so führt diese Person den Titel Großherzog und wird mit *Euer Königliche Hoheit* angedredet.

Ähnliches gilt für den Fürstentitel, so er einem Sohn des Kaisers verliehen wird. Die gebührende Anrede lautet hier *Euer Königliche Durchlaucht*. Den Rang eines Großfürsten kennen wir heute in der Provinz Almada, wo er vom Kaiser selbst innegehalten wird. Da natürlich jedermann unsere Majestät so anspricht, daß die Kaiserwürde zum Ausdruck kommt, findet die Anrede *Königliche Durchlaucht* kaum Anwendung.

Das Prädikat eines Fürsten ist *Euer Durchlaucht*, er ist berechtigt, die Fürstenkrone, die vier Goldkugeln aufweist, zu tragen. (Mit dem Fürstentitel werden im Neuen Reich auch der Herzog von Paavi, die Herrscher von Drol, Chorphop, Sylla, Charypso, Altaia und die tulamidischen Fürsten der mhanadischen Stadtstaaten – und ebenso alle auswärtigen Regenten, über deren Rang Unklarheit besteht – bedacht. Hierzu zählen auch die selbsternannten Könige von Nostria und Andergast.) Die Markgrafen, den Fürsten und Herzögen in Amt und Würden gleichgestellt, haben das Anrecht auf die Anrede *Erlaucht* und auf die Markgrafenkrone, einen Reif, auf dem vier Goldkugeln und vier Dreiergruppen von Perlen direkt aufsitzen.

Die Söhne und Töchter der Provinzherren werden mit *Euer Prinzliche Majestät*, *Euer Prinzliche Hoheit*, *Euer Prinzliche Durchlaucht* und *Euer Prinzliche Erlauchtheit* angedredet, wobei die Kronprinzen und -prinzessinnen das Anrecht auf den Titel *Allerprinzlichste* ... haben.

Die 40 Grafen und Gräfinnen, Markverweser etc. des Neuen Reiches – und auch die vom Kaiser ernannten Gaugrafen – werden mit *Euer Hochwohlgeboren* angeredet, ihre Krone zeigt acht Perlengruppen.

Baronen und Baroninnen wie auch Freiherren und Freifrauen, Baronets und Baronessen gebührt die Anrede *Euer Hochgeboren*, ihre Krone zeigt 16 einzelne Perlen.

Die meist nur auf Wappendarstellungen, nicht aber realiter existierenden Rangkronen der Edlen – Anrede: *Euer Wohlgeboren* – schließlich tragen vier einzelne Perlen. «

«Personen, welche nicht von Stand sind, oder ein besonderes Amt führen, sind wie folgt anzureden: Der Titel *Meister* gebührt allen Meistern eines Handwerks, den geprüften Kundigen der Juristerei, den studierten Medikussen, den Schreibern und den Magiern der Akademien, wobei einige Leiter solcher Einrichtungen der arkanen Kunst mit dem Titel *Ew. Spektabilität** anzureden sind.

Einfache Priester werden mit *Ew. Gnaden* angeredet, Tempelvorsteher mit *Ew. Hochwürden*, die Mitglieder eines Priesterrates eines Kultes der Zwölf mit *Ew. Eminenz*, Hohepriester eines Kultes mit *Erhabener* und der Bote des Lichts mit *Ew. Erhabene Weisheit*, während der Patriarch von Al'Anfa (als geistliches Oberhaupt) die Anrede *Ew. Hochwürdigste Erhabenheit* beansprucht.

Letztlich sei noch die Anrede *Exzellenz* erwähnt, die dem Reichskanzler, dem Reichsschatzmeister, dem Reichsmarschall, den Reichsräten, auswärtigen Botschaftern, Großmeistern eines Ordens sowie Generälen und Admirälen gebührt. «

«Leider ist damit diese Auflistung alles andere als vollständig, begehrt doch jeder lokale Herrscher, mit einer Unmenge von Titeln angeredet zu werden, auch die Rangordnung des Hoch- und Niederadels ist von Pro-

vinz zu Provinz unterschiedlich: So kennt das Bornland den Titel des Flußkönigs, der wie das Amt des Adelsmarschalls auf Zeit verliehen wird; in Aranien steht der sogenannte Reuther zwischen Graf und Baron; im Lieblichen Feld bezeichnet man Adlige dieses Ranges als Comto; die Herrscher der südlichen Stadtstaaten und der nördlichen Öden geben sich oft durch nichts begründete Phantasietitel, und auch gemeine Bürger begehren besondere Anreden – und so fort. «

«Auch in den Beziehungen zwischen den Regenten verschiedener Nationen sind besondere Formen des Umgangs vorgeschrieben, die wir hier jedoch – bei allen Zwölfen – nicht ausführen können, es sei jedoch erwähnt, daß sich gleichgestellte, souveräne, gekrönte Häupter untereinander mit »Bruder« anreden, Herrscher unterschiedlichen Ranges als »Vater« und »Sohn«. (Daß sich an diese Regeln nicht jeder Adlige hält, sei hier offen ausgesprochen. So tituliert Kaiser Hal Königin Amene als »Meine Tochter«, während sie ihre Briefe mit »Mein Bruder« beginnt.) «

Damit Sie nun nicht alle diese Titel und Prädikate auswendig lernen müssen (Das Schwarze Auge ist schließlich ein Spiel und kein Knigge), können Sie auf Wunsch das zusätzliche Talent »Etikette« (KL/CH/GE) einführen, das solche wichtigen Bereiche wie korrekte Anreden, Verbeugungen, Ehrenbezeugungen, Tischsitten, die geheime Fächersprache, höfische Konversation und Kenntnisse der Familien und Gepflogenheiten des Hochadels, deren Zeichen und Wappen umfaßt. Das Talent kann um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden. Hier nun die Startwerte für die einzelnen Heldentypen: Gaukler 0; Händler 3; Krieger 3; Moha -6; Nivese -6; Novadi -2; Streuner -4; Thorwaler -4; Zwerg -2; Magier 2; Auelf 0; Waldelf -3; Firnelf -5; Druide -4; Hexe -3; Schelm -2; Praios- und Rondra-Geweihte 3; Travia-, Hesinde- und Rahja-Geweihte 2; alle anderen Geweihten 1.

* Anmerkung: Ew. steht für die Anrede Euer/Eure

Roter Greif auf goldenem Feld

Grundzüge der aventurischen Heraldik

«Unsere Allergöttlichste Magnifizienz hat uns beauftragt, für dieses Kompendium noch einmal jene Fakten zusammenzufassen, welche durch Abdruck im »Aventurischen Boten« dem Volke kundig gemacht wurden. Wir widmen uns hier der allgemeinen Heraldik oder Wappenkunde und wollen noch einmal all jene ermahnen, die gedenken, sich durch Eintrag in die Wappenrolle zu verewigen: Tunlichst ist Abstand zu nehmen von unheraldischen Figuren und Tinkturen und von sträflicher Nachahmung. Wir hoffen, dieser Bericht möge alle offenhängenden Fragen endgültig klären.»

Neuwreych, Wappenkönig und kaiserlicher Hofherold, im Jahre 13 der Regentschaft unseres geliebten Monarchen Hal I.

Unter einem Wappen verstehen wir ein meist farbiges, unveränderliches Bild, das als Kennzeichen einer Person, einer Familie, einer Gemeinschaft oder eines Staates dient.

Es wird gemeinhin auf einem Schild geführt; soll die Kennzeichnung auf ein Banner übertragen werden, so wird entweder der Schild selbst oder dessen wichtigste Farben und Figuren in die Fahne übernommen. Bei der Erstellung eines Schildes sind drei eiserne Regeln zu beachten: gute Signalwirkung, leichte Erkennbarkeit auch auf größere Entfernung und eindeutige Unterscheidbarkeit. Schon die Form der Schilde ist von Region zu Region unterschiedlich: Am bekanntesten ist der halbrunde Dreiecksschild mit gerader Oberkante und gewölbten Seiten, der vor allem im Mittelreich, im Lieblichen Feld, in Nostria und Andergast verwendet wird. Prägnante Sonderformen sind der aranische Langschild, die Rundschilde der Zwerge und der Thorwaler sowie der ovale Schild der Tsa-Geweihten, die sich auf diese Weise vom Kampf distanzieren wollen (wohlgemerkt, wir sprechen hier in erster Linie von Wappenschilden und nicht von den Verteidigungswaffen selbst).

Ein Schild ist grundsätzlich in verschiedene Stellen, Reihen und Felder unterteilt, die der genauen Lokalisierung der einzelnen Symbole (heraldisch Figuren genannt) und Farben (Tinkturen heißen) dienen.

Als Tinkturen kennen wir die heraldischen Farben Rot, Blau, Schwarz, Grün und Purpur, die beiden Metalle Gold und Silber und die drei Pelzwerke Hermelin, Feh und Pardel.

Die Farben müssen kräftig und leicht erkennbar sein – Zwischentöne wie Hellblau oder Gelbgrün haben auf einem Wappen nichts verloren. Die Metalle – ursprünglich aus Blattgold und Blattsilber entstanden – werden

durch die Farben Gelb und Weiß dargestellt. Die Pelzwerke schließlich stammen aus der Zeit, als Schilde mit verschiedenen Fellen bespannt wurden. Hermelin ist das Fell des Eismarders, auf das zur Hervorhebung der Weiße die schwarzen Schwanzspitzen des Tieres gesteckt werden, heraldisch wird Hermelin durch eine weiße, mit kleinen, kreuzförmigen Flecken besäte Fläche dargestellt. Feh besteht aus den zusammengesetzten dunklen Rücken- und hellen Bauchfellen des aventurischen Baumhörnchens, im Wappenbild wird es durch die sog. Eisenhütchen gekennzeichnet. Wir unterscheiden hier Graufeh (blau und silbern) und Braunfeh (rot und golden). Pardel schließlich leitet sich vom Fell des Jaguars her und wird als kleine schwarze Ringe auf goldenem Grund dargestellt.

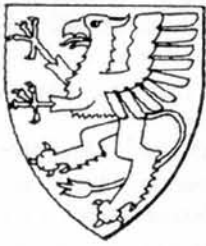
Bei den Tinkturen ist zu beachten, daß nie Metall auf Metall oder Farbe auf Farbe stehen sollte, jedoch kennt auch diese Regel verschiedenste Ausnahmen. Außerdem muß die Darstellung von gemeinen Figuren nicht den natürlichen Farben entsprechen, vielmehr kann zur besseren Kontrastwirkung auch ein Adler durchaus blau oder ein Schiff grün dargestellt werden.

Das dargestellte Wappenbild kann entweder ein Heroldsbild, eine gemeine Figur oder eine Kombination aus beidem sein. Unter Heroldsbildern verstehen wir verschiedene Schildteilungen, abstrakte Schildbilder oder gar den leeren (ledigen) Schild. Diese Bilder sind in Aventurien jedoch selten anzutreffen, wohl weil ihre Aussagekraft gering und die Schmucklust der Aventurier groß ist.

Als gemeine (d. h. allgemeinverständliche) Figuren bezeichnen wir die heraldische Darstellung aller Erscheinungen der belebten wie unbelebten Natur sowie Erzeugnisse von Menschenhand: Dies können Gestirne, Pflanzen, Tiere, Monster, Körperteile, Bauwerke, Fahrzeuge, Waffen oder vieles mehr sein.

Solche gemeinen Figuren haben ihren Weg in ein Wappen meist gefunden als Anspielung auf reale oder eingebilddete Eigenschaften des Begründers des Wappens. Aus diesem Grund dominieren einerseits symbolträchtige Tiere und andererseits Werkzeuge bzw. Waffen. Daneben gibt es, kaum weniger zahlreich, noch die »redenden« Wappen, die auf den Namen des Trägers anspielen. Bekannt ist hier der Eberkopf im Wappen des Fürsten von Eberstamm. Weil die Beziehung zwischen Bild und Namen oft nur auf Gleichklang beruht, ist die Deutung, besonders bei Dialektausdrücken, meist schwierig.

Die Gemeinen Figuren I



von links nach rechts:
 Greif¹
 Wolf²
 Löwin³
 Löwenkopf³



von links nach rechts:
 Fuchs⁴
 Luchs
 Bär⁵
 Elefantenkopf⁶



von links nach rechts:
 Karen
 Einhorn⁷
 Eber²
 Eberkopf²



von links nach rechts:
 Hirsch⁸
 Ratte
 Falke⁷
 Rabe⁹



von links nach rechts:
 Storch¹⁰
 Schwan
 Hahn
 Gans¹¹

Anmerkungen:

¹verliehen durch den Kaiser oder den Boten des Lichts; ²verliehen durch Grafen; ³verliehen durch alle Rondra-Tempel; ⁴im Neuen Reich; verliehen durch Mitglieder des Hauses Gareth/außerhalb: verliehen durch Phex-Geweihte; ⁵verliehen durch Provinzherren; ⁶im Norden auch »Mammutkopf«; ⁷verliehen durch Provinzherren; ⁸verliehen durch Barone; ⁹verliehen durch Borontempel; ¹⁰verliehen durch Peraine-Tempel; ¹¹verliehen durch Travia-Tempel

Die Gemeinen Figuren II



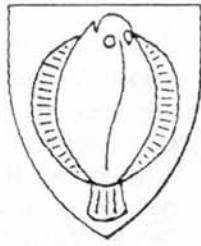
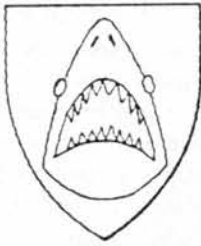
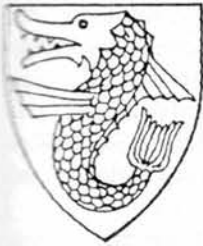
von links nach rechts:

Drache⁸

Baumdrache⁷

Schlange²

Frosch¹³



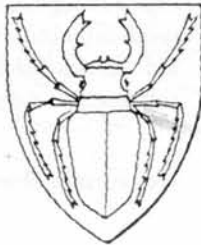
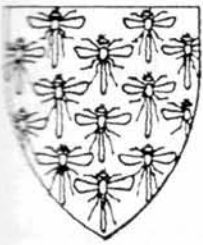
von links nach rechts:

Delphin¹⁴

Haikopf

Salzarele¹⁵

Krakenmolch¹⁶



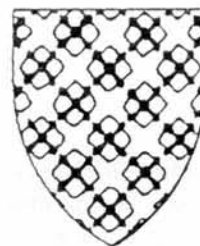
von links nach rechts:

Borbaradmoskitos

Gruftassel

Hirschkäfer²

Schröterhörner¹⁷



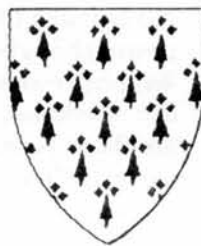
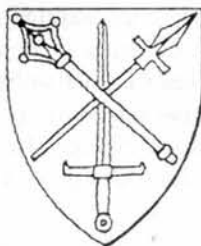
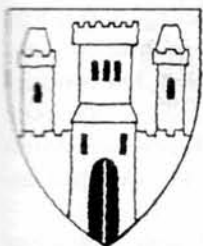
von links nach rechts:

Eiche¹⁸

Weide

Hopfen & Gerste

Bedonblüten¹⁹



von links nach rechts:

Burg

Waffen

Hermelin

Feh

Anmerkungen:

⁸verliehen durch Hesinde-Tempel; ¹³exakte Beschreibung: »Schild von Silber und Schwarz geviert, darin ein Frosch; ¹⁴verliehen durch Efferdtempel, den Fürsten von Aranien und den Fürsten von Albernia; ¹⁵verliehen durch den König von Nostria; ¹⁶exakt: Schild von Schwarz und Silber schräg geviert, darin ein Krakenmolch; ¹⁷exakt: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darin ein Paar Schröterhörner (Schröter: alter Name für Hirschkäfer); ¹⁸der König von Andergast beansprucht ein Verleihungsrecht; ¹⁹verliehen durch den Markgrafen von Beilunk

Figuren, bei denen kein Verleiher angegeben ist, sind frei verfügbar. Generell gilt: Figuren, die von einem bestimmten Adelsrang verliehen werden, werden auch von Höherstehenden verliehen. Der Kaiser beansprucht das Recht, alle Figuren verleihen zu können.

Recht verbreitet sind ebenfalls die sogenannten »Schmähwappen«.

Sie werden angenommen, um den Sieg über einen Gegner zu dokumentieren, oder einfach, um ihn herauszufordern. In einem Schmähwappen wird meist das Wappen des Gegners parodiert, sei es durch Verstümmelung eines Wappentiers oder durch die Darstellung eines zerbrochenen Gegenstandes. Berühmtheit errangen hier die Salzaelengräte, die andergastische Ritter im Wappen führten und die von den Nostrianern mit dem Eichenstumpf beantwortet wurde.

Alle gemeinen Figuren werden – der leichteren Unterscheidbarkeit wegen – meist stark stilisiert dargestellt. So wird ein Turm anstatt einer Festung abgebildet oder ein Hirsch auf sein Geweih reduziert.

Die Wappenschilder können weiterhin mit verschiedenen Zeichen des Standes ausgeschmückt werden. Beliebte sind Schildhalter an den Seiten des Schildes oder verschiedene Kronen auf dem Schildhaupt: Die Adligen verwenden hier ihre Rangkronen (die wegen der Armut vieler Baronien oder Grafschaften auch meist nur im Wappen zu finden sind) oder besondere, real existierende Kronen wie die Delphinkrone der Fürsten von Aranien; Städte stellen meist eine Mauerkrone – einen Reif in der Gestalt eines Mauerrings mit Zinnen – dar, Magier verwenden die sogenannte »Rohalskappe«, Leiter eines Gildenhauses Schlangen als Schildhalter, Ritter meist einen Topf- oder Gestechhelm anstatt einer Krone.

Vom Wappenrecht

Nicht jeder beliebige Bürger hat das Recht, ein Wappen zu führen, und auch den Mitgliedern des Hoch- und Niederadels sind strenge Vorschriften bei der Gestaltung eines Wappens auferlegt. So darf natürlich nicht ein und dasselbe Wappen von mehreren Adligen gleichzeitig geführt werden, und auch Farb- und Formgebung müssen von den entsprechenden Instanzen abgesegnet werden. Das Recht, bestimmte Figuren führen zu dürfen, verleiht meist ein Tempel oder ein Provinzherr, der selbiges Symbol ebenfalls im Wappen führt. Bei der Gestaltung schließlich müssen verschiedene Grundsätze gewahrt bleiben, von denen einige oben angesprochen wurden.

Über den endgültigen Eintrag in die Wappenrolle des Reiches entscheidet der Wappenkönig und Hofherold der jeweiligen Nation.

Das Wappen des Kaiserreichs

Das Wappen des Neuen Reiches zeigt einen roten Greifen vor einer goldenen Scheibe auf blauem Grund, auf dem Schild ruht die Kaiserkrone, als Schildhalter dienen zwei Füchse.

Die goldene Sonne am blauen Himmel ist eines der älte-

sten Symbole des Praios. Bereits die Kaiser von Bosparan führten goldene Kugeln auf blauen Fahnen als Zeichen ihrer Macht. Als sich der Greif als Symboltier des Praios einbürgerte, wurde auch er in das Reichswappen übernommen, zuerst als roter Greif auf goldenem Grund, später in der heute bekannten Form. Dieses Wappen wurde von den Kaisern des Neuen Reiches unverändert gelassen, jedoch wurden als Schildhalter die Füchse aus dem Gareth Stadtwappen hinzugefügt, welche wiederum auf die Gründung der Stadt im Phex hinweisen.

Die Kaiserkrone soll mit ihren zwölf Strahlen an die Zwölfgötter erinnern, ebenso wie die jeweils zwölf Perlen auf den vier Bügeln, welche die Herrschaft des Kaisers über alle Himmelsrichtungen symbolisieren. Die spitze weiße Filzmütze im Innern der Krone ist schließlich von der Tracht des Boten des Lichts entlehnt und erinnert an die geistliche Macht des Kaisers.

Das Banner des Reiches entspricht dem Reichswappen, nur werden hier natürlich Schildhalter und Kaiserkrone nicht abgebildet:

ein blaues Tuch, auf dem sich die goldene Sonnenscheibe mit dem roten Greifen befindet.

Regionale Besonderheiten

Besonders beliebt ist die Heraldik bei den Adligen des Bornlandes, die sehr genau auf die Einhaltung der Adelsprivilegien achten.

Wie bereits erwähnt, verwenden die Zwerge und die Thorwaler Rundschilder mit verschiedenen Symbolen, wobei bei den Zwergen verschiedene Gerätschaften oder einfache Schildteilungen, bei den Thorwalern die Darstellungen von Meerestieren dominieren. Sie verwenden ebenfalls leicht unterscheidbare Muster auf den Segeln ihrer Drachenschiffe.

Nivesen und Elfen kennen wohl Symbole, um ihre Sippenzugehörigkeit zu kennzeichnen, ein ausgebildetes Wappenwesen ist ihnen jedoch unbekannt. Die Norbar den wiederum verwenden wappenähnliche Zeichen, um ihren Besitz zu markieren. Im allgemeinen dominieren im Norden unter den gemeinen Figuren die Darstellungen einheimischer Tiere.

In Nostria, Anergast, Aranien und dem Lieblichen Feld ähnelt die Heraldik der mittelreichischen, mit der Ausnahme, daß in Aranien Langschilder als Wappengrund Verwendung finden.

Kaum verbreitet ist die Heraldik bei den Tulamiden und den Novadis, da nur wenige Reiterkrieger einen Schild verwenden. Familien und Stämme sind oft an buntemalten Tier- oder Menschenfiguren zu erkennen, die an der Spitze von langen Stangen getragen werden. Reiter führen oft lange, hochkant stehende, rechteckige Tücher an ihren Lanzen, um ihre Zugehörigkeit zu einem Hairan oder Sultan zu zeigen. Die Mohas und andere Stämme der Waldmenschen kennen ebenfalls keine He-

aldik, die sich mit unseren Maßstäben beschreiben
ließe.

Daß die Orks oder die Goblins in der Lage wären, Wap-

pen selbst zu entwickeln und sinnvoll zu verwenden,
kann nicht ausgeschlossen, darf aber sehr stark bezwei-
felt werden.



»Kaiserwappen«

Maße, Geld, Gewichte

Die folgenden Abschnitte sind aus dem »Wohlfeilen Brevier für den reisigen Kauffmann« entnommen, das vor wenigen Jahren als gedrucktes (!) Büchlein in Festum erschien.

»... Somit halten wir fest als Maße für alle Zeit die Elle, den Stecken, den Klafter und den Marsch, und als Gewicht soll sein der Span, die Unz, das Pfund und das Hundertpfund, und als Wert soll sein die güldne Kron, der silberne Zehnt und der erzene Schilling von nun an und für immerdar in allen Provinzen des Großen Reiches von Bosparan. Gegeben im Jahre 1487 nach Horas' Erscheinen durch die Hand des Erzkämmerers Bilador, im Namen ihrer Majestät Hela-Horas, Kaiserin des Bosparanischen Reiches.«

Diese allgemeingültige Einteilung der Maße und Gewichte hielt auch während der gesamten Dauer des Bosparanischen Reiches, nämlich bis zum Jahre 1492, der Eroberung Bosparans durch das Garether Bürgerheer (welches im Jahre 0 nach der Neuen und im Jahre 993 vor Hal nach der Kaiserlichen Zeitrechnung geschah). Die Zeit der Klugen Kaiser brachte zwar Frieden für das Land, jedoch keine Vereinheitlichung des Maßsystems, wie es Kaufleute und Reisende immer wieder forderten. Statt dessen blühten in allen Städten Schreib-, Rechen- und Wechselstuben, die als einzige in der Lage waren, die Mengbiller Unze in das Wehrheimer Gran und den Selemer Kupferschilling in die Puniner Dublone umzurechnen.

Erst dem Beraterstab Rohals des Weisen war es – gegen den Willen vieler Provinzfürsten – vergönnt, im Jahre 539 Neuer Zeit die einheitlichen Maße, Gewichte und Geldwerte einzuführen, die noch heute als »Rohalsche Maße« in fast allen Teilen Aventuriens im Gebrauch sind.

Die wichtigsten Längenmaße sind seitdem der **Schritt**, welcher 5 **Spann** umfaßt, die sich wiederum in 10 **Fin-ger(breit)** gliedern, und die **Meile**, die aus 1000 Schritt besteht. Für die Fläche kennen wir den **Quadratspann** oder **Rechtspann**, den **Rechtschritt** und die **Rechtmeile**, wiewohl auch den **Platz** von 25 auf 25 Schritt, den **Acker** von 100 auf 100 Schritt und das **Land** von 2 auf 2 Meilen. Die gebräuchlichsten Hohlmaße sind der **Hohlfinger**, auch **Flux** genannt, und der **Hohlspann**, den man auch als **Urn** kennt. Gastwirte und Wein- wie auch Bierhändler benutzen das **Maß** zu 100 Flux und das **Viertelmaß** oder **Schank**, das **Faß**, das 10 Hohlspann beinhaltet, und schließlich das **Ox** von 12 Faß.

Die bedeutendsten Gewichte schließlich sind die **Unze**, deren 40 einen **Stein** ausmachen, wovon wiederum 1000 sich zu einem **Quader** summieren. Alchimisten, Apotheker und Edelsteinhändler kennen als Feingewichte noch den **Skrupel** (eine fünfundzwanzigstel Unze), den **Karat** von einem fünftel Skrupel Gewicht und das **Gran**, welches nur ein fünftel Karat wiegt.

»Die Waagen und Maßstäbe der Händler werden alljährlich vom Zinsnehmer der Baronie geprüft, welcher ein geeichtes Maß seines Herrn besitzt, und wehe dem Betrüger, der mit falschem oder mit zweierlei Maß mißt, denn er wandert auf ein Jahr in den Turm. Das gerechte Maß des Barons wird vom Zehntmann des Gaugrafen geprüft, und auch der Baron wandert auf zwei Jahr in den Turm wie ein Betrüger, so er ein ungerechtfertigt oder gefälscht Maß besitzt.«

Codex von den Münz- und Wägrechten,
Absatz 37; Gareth, 7 Reto

Das Münzwesen des Mittelreichs hat seit jener Vereinheitlichung ebenfalls keine Veränderung mehr erfahren, und so gilt in ganz Aventurien der Wert eines **Dukaten** gleich, welcher eine Unze reinen Goldes wiegt. Der **Silbertaler** wiegt 5 Skrupel, und 10 von ihm haben den Wert eines Dukaten. Ein zehntel Taler wiederum von Wert ist der **Heller** aus Bronze und ebenfalls von 5 Skrupeln Gewicht, und der **Kreuzer** von Eisen macht schließlich einen zehntel Heller und wiegt auch 5 Skrupel.

Der Dukaten, dessen Herstellung nur den Münzen in Gareth, Wehrheim, Beilunk, Punin und Havena erlaubt ist, trägt das Porträt des Kaisers auf der einen und das Reichswappen auf der anderen Seite. Zur Zeit sind nur die Dukaten Retos und Hals von echtem Dukatenwert, alle anderen werden wegen ihres Alters oder des falschen Porträts nur noch zu 8 Silbertalern gehandelt. Alle anderen Münzen dürfen von allen Baronen, Grafen, Herzögen und Fürsten herausgegeben werden, weswegen es hier auch eine unglaubliche Vielfalt von Bildern und Wappen zu finden gibt. Einzig das Gewicht und die runde Form der Münze müssen den strengen Augen der Gaugrafen genügen.

»Wer aber erkannt wird, wie er Münzen macht ohne Recht oder wie er Dukaten oder Silbertaler von zu leichtem Gewicht macht oder wer Dukaten oder Silbertaler knippt und kürzt, der muß auf zwei Jahr in den Turm.«

Codex von den Münz- und Wägrechten, Absatz 21

Alle Versuche der Freien Länder, eigene Münzen zu prägen, sind in der Vergangenheit am Widerstand der eigenen Händler zunichtegegangen, wußten sie doch, daß ihr Geld im Neuen Reich dann nur noch vom Werte des Metalls sein würde.

Nun aber, da das Mittelreich wiederum Schwäche zeigt, finden sich allerorten Münzen der verschiedenen Landesherrn. Der **Zwergentaler** und die **Amazonenkrone** aus purem Golde werden im Neuen Reich anerkannt und zu 12 Silbertalern berechnet.

Das Bornland benutzt neuerdings die in Festum und Norburg geprägten **Bornländer Batzen** von 10 Skrupeln Gold, den **Groschen** von 5 Skrupeln Silber und den **Deut**, welcher aus Messing gefertigt ist und ebenfalls 5 Skrupel wiegt. Hierbei ist ein Batzen vom Werte von 10 Groschen bzw. 100 Deut. Im Neuen Reich wird dieses Geld jedoch von jedem Händler und Wechsel unterschiedlich bewertet. Manchmal erhält man für den Batzen 18 Silbertaler, manchmal jedoch nur 8.

In Al'Anfa kennt man die schwere, goldene **Dublone**, welche 2 Unzen Gold wiegt, die **Krone** aus 20 Skrupeln Elektrum, den **Schilling** von 5 Skrupeln Silber, den **Großen** und den **Kleinen Oreal** von 5 beziehungsweise 3 Skrupeln gestreckten roten Goldes und den kupfernen **Kreuzer** von 3 Skrupeln Gewicht. Eine Dublone wertet man dort mit 5 Kronen oder mit 50 Schilling oder mit 20 Großen Oreal oder mit 40 Kleinen Oreal oder mit 1000 Kreuzern.

Der Kalif zu Mherwed wiederum läßt Münzen prägen, die man **Piaster** und **Denar** heißt, welche aus 30 Skrupeln Gold bzw. 10 Skrupeln Silber bestehen und welche sich untereinander wie eins zu 100 verhalten.

In neuerer Zeit gibt es wiederum einen solchen Versuch aus dem Lieblichen Felde zu vermeiden, welches das **Kusliker Rad** zu 20 Dukaten und vom Gewicht von 20 Unzen einzuführen gedenkt, welches bisher jedoch nur in jenem Lande von Gültigkeit ist.

Erfreulich ist zu hören, daß die Thorwaler aller Münzerei abhold sind, den Dukaten wie auch den Silbertaler, den Heller und den Kreuzer kennen und die anderen Münzen nach ihrem Gewicht werten, so sie aus Gold und Silber sind, und andere Münzen erst gar nicht anerkennen.

Diese wahre Flut von Geld hat natürlich allerorten zum Entstehen von Wechselstuben und anderem unlauteren Gewerbe geführt, in welches sich die Landesherrn stets kräftig einmischen, so daß man nie weiß, wieviel einem das Geld heute wert ist, und daß es dem ehrbaren Kaufmann ein Graus ist.

Neu, aber höchst ehrbar, ist ebenfalls das System der Nordland-Bank zu Festum, auch Festumer Wechsel- und Einlagehalle genannt, wo man einen Wechsel erhält, wenn man einen bestimmten Betrag Geldes hinterlegt, und man diesen Wechsel in derselben Menge Goldes bei einem anderen Haus der Bank ausgezahlt bekommt – welcher Fortschritt, müssen doch nicht



1 Kusliker Rad, 2 Dukaten,
3 Amazonen-Krone, 4 Zwergentaler,
5 Silbertaler, 6 Heller, 7 Kreuzer

mehr Unsummen Goldes in prallen Säcken durch die wilden Lande und über die unsicheren Straßen geschleppt werden! Und welcher Strauchdieb kommt schon auf die Idee, ein Blatt Papier zu stehlen! Leider besitzt die Nordland-Bank erst Hallen in wenigen großen Städten Aventuriens.

Für die eiligen Leser hier noch eine Tabelle zur Umrechnung der aventurischen Einheiten ins irdische Maßsystem:

Längenmaße:	1 Finger	=	2 Zentimeter
	1 Spann	=	20 Zentimeter
	1 Schritt	=	1 Meter
	1 Meile	=	1 Kilometer
Flächenmaße:	1 Rechtschritt	=	1 Quadratmeter
	1 Acker	=	1 Hektar
	1 Rechtmeile	=	1 Quadratkilometer
	1 Land	=	4 Quadratkilometer
Hohlmaße:	1 Flux	=	8 Kubikzentimeter
	1 Urn	=	8 Liter
	1 Maß	=	0,8 Liter
	1 Schank	=	0,2 Liter
	1 Faß	=	80 Liter
	1 Ox	=	960 Liter

Gewichte:	1 Gran	=	0,04 Gramm
	1 Karat	=	0,2 Gramm
	1 Skrupel	=	1 Gramm
	1 Unze	=	25 Gramm
	1 Stein	=	1 Kilogramm
	1 Quader	=	1 Tonne

Die Umrechnung der Währungseinheiten ist ungleich schwieriger, da sich kaum Vergleiche der Güter anstellen lassen, die man mit Dukaten bzw. Markstücken kaufen kann. Als Richtlinie soll hier gelten: 1 Dukaten entspricht etwa 50 DM, 1 Silbertaler 5 DM, 1 Heller 50 Pfennigen und ein Kreuzer 5 Pfennigen.

Wir führen hier ebenfalls die Werte der verschiedenen Münzen Aventuriens untereinander an, damit Sie als Meister die entsprechenden Einkaufslisten Ihrem Bedarf anpassen können. Beim Wechsel von einem Land in ein anderes kann es den Helden jedoch passieren, daß ihre sauer verdienten Dukaten plötzlich nur noch den Wert von (umgerechnet) 8 Silbertalern haben – und wenn sie an ihren Ausgangsort zurückkommen, mögen es nur noch 5 Silbertaler sein. Wahrlich, es ist ein Graus!

Umrechnungsliste für den Meister:

1 Zuergentaler = 12 S, 1 Amazonenkrone = 12 S, 1 Bornländer Groschen = 1 S, 1 Al'Anfaner Schilling = 1 S, 1 Mherweder Denar = 2 S.

Als Beispiel mag hier das jedem Helden bekannte Schwert dienen, das in Gareth 8 Dukaten kostet, in Festum 8 Batzen, in Al'Anfa 1 Dublone und 3 Kronen und in Unau 40 Shekel. Wenn man aber in Unau seine 80 Silbertaler gegen Denare eintauschen will, so erhält man beim Wechsler wahrscheinlich nur 30 der Mherweder Silbermünzen. Im Gegenzug bekommt man bei einem Angbarer Wechsler wohl nur 65 Silbertaler, wenn man ihm 40 Denare gibt. Mit der Einführung unterschiedlicher Währungen können Sie Ihren Helden einen Gutteil ihrer Barschaft aus der Tasche ziehen oder einfach nur etwas »fantastischen Realismus« ins Spiel bringen, denn die Wechsler sind in Aventurien in der Tat der Schrecken eines jeden Kaufmanns und Reisenden, zumal es keinen einheitlichen Wechselkurs gibt und jeder Landesherr je nach Gutdünken zusätzlich noch bestimmte Mindest- und Höchstkurse festsetzt.

Von Ritterkampf und Lanzengang, von Gaukelspiel und Bardensang

Turniere, Feste und Messen in Aventurien

»Bei welchem Ereignis kann ein Krieger besser seine ritterlichen Werte beweisen als bei einem Turnier – sei es als strahlender Sieger, dem Preis und Würdigung durch den Adel zusteht; oder sei es als Besiegter, der ehrenhaft und fair seine Unterlegenheit eingesteht und dem Gewinner seine Anerkennung zeigt.«

Aus der Eröffnungsrede Kaiser Rauls zum ersten Garether Turnier im Jahre 7.

»Fortan soll der Kampf wieder mit echten Waffen geführt werden, daß nur die wirklich Mutigen geehrt werden und nicht die Feiglinge, die unwillig sind, für ihre Ehre das Leben zu riskieren.«

Perval der Ritterliche zur Eröffnung des Garether Turniers im Jahre 59 v. H.

»... taufe ich dieses Schiff auf den Namen »Königin von Festum« und übergebe es seinem Besitzer Stover Stoorrebrandt zur Jungfernfahrt. Möge das Schiff seinem Namen Ehre machen und für all das werben, was unsere Stadt zu bieten hat ...«

Rede zum Stapellauf des berühmtesten aventurischen Schiffes auf der Messe in Festum im Jahre 988.

»... und so werden wir fortan wieder im friedlichen Streit den Ritterlichsten unter den Ritterlichen ermitteln; ihm soll große Ehre zuteil werden unter den Adligen, und das Volk soll ihm seine Anerkennung bringen, und sein Stand sei nicht minder als der eines Grafen. Denn so taten schon unsere Urväter, und so tun wir es heute auch, um den Kriegerberuf zu würdigen. Alsdann: Zeiget dem Volke, welch hohe Kunst der Kampf ist, daß es Anteil daran haben kann und sich erfreuet.«

Aus der vielumjubelten Wiedereröffnungsrede des Arivorer Turniers von König Khadan im Jahre 752.

Ritterturniere blicken in Aventurien auf eine lange Tradition zurück. Schon während der Regierungszeit Horas' wurden Wettkämpfe ausgetragen, in denen sich die tapfersten Kämpfer miteinander in Spielen maßen; und bis heute haben solche Turniere nichts von ihrer Bedeutung verloren.

Der Lanzengang, das Ringstechen und der Kampf mit stumpfen Übungswaffen gehörten von jeher zu einem richtigen Ritterturnier – in Nostria und Andergast werden noch heute nur diese drei Disziplinen ausgetragen.

Alle anderen Wettkämpfe, zum Beispiel das Bogenschießen und das Armbrustschießen, wurden erst später eingeführt; sie sind aber genauso beliebt beim Volke wie die traditionellen Wettkampfsarten. In Arivor, dem ältesten Turnierort Aventuriens, und in Baburin werden auch diese neueren Disziplinen ausgetragen. Es ist dennoch ein ungeschriebenes Gesetz, daß der wichtigste Titel jedes Turnieres der Gewinn des Lanzenganges ist. Das seit 1000 Jahren ausgetragene Garether Turnier hat sich sogar zu einem richtigen Volksfest entwickelt. Dort wurde früher ausschließlich der Lanzengang und der Kampf mit dem Zweihänder ausgetragen (gefolgt von dem bei Ritterturnieren üblichen Gestampfe); doch heute finden in Gareth während der ersten Praioswoche unzählige Spiele wie etwa das Messerwerfen statt, an denen auch die einfache Bevölkerung teilnehmen kann. Um das eigentliche Turniergehehen herum sind Gauklervorführungen, ein Immanturnier, ein Bardenwettbewerb und andere feste Rituale entstanden, die dem Garether Turnier den besonderen bunten Charakter geben. Das war nicht immer so, denn während der Regierungszeit Pervals, der den Kampf mit echten Waffen verordnete, war das Garether Kaiserturnier eher eine Kleinveranstaltung, deren Blutigkeit selbst hartgesottene Gesellen scheuten.

Ritterturniere sind aber nicht die einzigen Veranstaltungen, auf denen Wettkämpfe ausgetragen werden; und so haben sich aus einfachen Wettbewerben und traditionellen Festen ganz anderen Ursprungs mit der Zeit in einigen Städten ähnliche Volksfeste entwickelt, die meist die Bewohner der ländlichen Umgegend anlocken. Für viele Aventurier aber, die weitab von Städten auf dem Lande leben, ist der Besuch einer solchen Veranstaltung ein einmaliges und unvergeßliches Erlebnis.

In Lowangen werden zum Beispiel seit gut 500 Jahren im Phex »Markt und Spiele« abgehalten, ein riesiges Fest, bei dem es eine Reihe von Spielen zu sehen gibt, die das Volk in ihren Bann ziehen. Neben dem Bogenschießen als wichtigster Disziplin findet auch das Balckenstoßen statt, ein Wettkampf, bei dem zwei Kontrahenten auf Balken balancieren und versuchen, sich gegenseitig mit Stangen herunterzustößen. Krönung der Spiele ist ein Quersfeldein-Pferderennen, bei dem meist die Pferde Svellttaler Züchtung, von kühnen Reitern geführt, ihre Stärken beweisen. Gleichzeitig findet ein

einwöchiger Markt statt, auf dem man nicht nur die Produkte des Sveltschen Städtebundes, sondern auch teure Schmuckstücke und magische Artefakte erwerben kann, über deren Herkunft meist ein Schleier liegt. Markt und Spiele finden mit einer Versteigerung, der Siegerehrung und Freibier auf dem Marktplatz ihren Höhepunkt und gleichzeitigen Abschluß. Das Fest und vor allem der Markt sind beliebt und gut besucht, und deshalb finden die Lowanger Spiele seit 150 Jahren sogar jährlich ein zweites Mal im Travia statt.

In Fasar wird die Jahresmitte mit einem vergleichbaren Volksfest in der Woche vom 19. bis zum 25. Peraine begangen. Mit dem Abschluß der religiösen Feierlichkeiten zum 3. Rastullahellah wandelt sich das Bild der Stadt über Nacht. Das Fest trägt eine unverkennbare tulamidische Handschrift: Auf dem riesigen Marktplatz werden Waren (vor allem Pferde, Teppiche, Tuche, Schmuck, Gewürze und Waffen) ausgestellt oder zum Verkauf angeboten. Während sich dort Gaukler, Schlangenbeschwörer, Schleiertänzerinnen und jede Menge Neugierige tummeln, finden in der Arena am Stadtrand Kamelrennen, Wagenrennen, Pferderennen und andere Arenakämpfe statt. Abschluß des Festes stellen die Siegerehrungen in der Arena und ein Umzug von dort aus durch die Stadt dar.

Ein Volksfest ganz anderer Art wird durch die »Efferdsfahrt« in Thorwal eingeleitet. In der Nacht vom 30. Rondra auf den 1. Efferd fahren Schiffe aus Prem nach Thorwal, wo sie von der Bevölkerung mit großem Hallo empfangen werden. Am 1. Efferd finden dann auf dem Kapitän-Kerlok-Kanal Ruderbootrennen zwischen verschiedenen Schiffsbesatzungen statt. Höhepunkt ist eine Wettfahrt zwischen den Auswahlmannschaften beider Städte – nach einer alten Tradition (die ehemals aus einem Streit zwischen beiden Städten hervorging) muß der Verlierer im folgenden Jahr das Leuchtfeuer auf der Premier Spitze versorgen und instand halten. Am Abend wird dann eine Immanbegegnung zwischen *Orkan Thorwal* und *Pottwal Prem* ausgetragen; und in der folgenden Nacht schläft wohl kaum jemand in Thorwal, denn überall finden Saufgelage und Zechwettbewerbe statt. Abschluß des Festes ist am nächsten Morgen die Begleitung der Premier zum Hafen, wo sie – wieder unter großem Hallo – die Heimfahrt antreten.

Zur gleichen Zeit, aber mehr als 1000 Meilen von Thorwal entfernt, brennen in Perricum die »Bunten Lichter«. Dieses Fest besteht hauptsächlich aus religiösen Ritualen, aber auch Volksspiele wie das Muränenklopfen gehören dazu. Das Beeindruckendste ist aber zweifelsohne die nächtliche Hafenrundfahrt der mit Laterne bunt geschmückten Schiffe aus Perricum.

Eine Veranstaltung ganz im Zeichen der Seefahrt ist die Regatta auf den Zyklopeninseln. Ende Peraine segeln viele Schiffe von Teremon nach Rethis um die Wette. Zu der Regatta reisen sogar einige Thorwaler und Festu-

mer Schiffe an, denn der Preis, eine hölzerne Delphinstatuette, ist eine begehrte Trophäe.

Unter allen Rennveranstaltungen sind die Wagen- und Pferderennen beim Volk besonders beliebt. Während der Saison werden im Garethter Hippodrom, in der Arena von Fasar und im Puniner Stadion viele Wagenrennen ausgetragen. In den Städten gibt es bekannte Lokalmatadore dieses Sports; Höhepunkt bleibt aber das Puniner Turnier, denn nur dort treffen sich zwischen dem 17. und dem 20. Ingerimm die besten Reiter und Wagenlenker aus ganz Aventurien, und die Trophäen sind entsprechend begehrte. Dennoch gibt es ein Rennen, das auch das Puniner Turnier in den Schatten stellt: Alle 25 Jahre – und das nun schon seit 856 v. B. F. – wird das große Donnersturmrennen ausgetragen, in dem nur die mutigsten und erfahrensten Kämpen bestehen können. Trotzdem stürzt sich immer wieder eine Reihe von unerfahrener, junger Heißsporne mit der Teilnahme am Rennen in ein waghalsiges Abenteuer, denn den Donnersturm, den es zu gewinnen gibt, hat die Göttin Rondra selbst gestiftet.

Ein begehrter Titel ist auch das »Beilunker Dokument«, das jährlich am 27. Rondra ausgewählten Reitern verliehen wird, die in einem viertägigen Wettbewerb die härtesten Prüfungen bestehen müssen, denn das Dokument berechtigt zum Eintritt in die wichtigste Botengilde Aventuriens, die »Beilunker Reiter«. Die feierliche Aufnahmeprüfung anlässlich des Gründungstages der Gilde findet ihren Abschluß im öffentlichen Boteneid, in dem sich die neuen Mitglieder zu Verschwiegenheit und treuem Dienst verpflichten. Zu den Aufnahmeritualen der »Beilunker Reiter« kommen meist Bürger aus ganz Tobrien und Darpatien angereist. In Zorgan wird jährlich am 5. Travia ein Turnier veranstaltet, das eher bei Adligen Anklang findet: Mehrere Edelmänner treten dort im Kampf mit der Zeit gegeneinander an. Jeder Jäger versucht mit seinem Falken und seinem Hund möglichst schnell drei Tiere (eine Taube, ein Kaninchen und eine Gazelle) zu erlegen, die gleichzeitig aus ihren Käfigen freigelassen werden. Fürstin Sybia selbst nimmt an dem Jagdturnier teil, und sie hat es schon oft gewonnen. Ein Vergnügen für das Volk sind da wohl eher die Hunderennen, die im Rahja in Greifenfurt stattfinden. Jeder kann sich an der Schönheit und Schnelligkeit der antretenden Rassetiere erfreuen und – bei Bedarf – Haus und Hof dabei verspielen. Die eigentlichen Gewinner sind aber die Hundebesitzer, meist Barone und andere niedere Adlige. Manche von ihnen trainieren das ganze Jahr über mit ihrem Hund, um ihn für die Rennen in Greifenfurt vorzubereiten.

Auf Maraskan findet man das seltsamste aventurische Fest: Zum dortigen Jahresbeginn (nach dem Rur-und-Gror-Glauben der 19. Rondra) wird zwischen den Orten Tuzak und Boran eine Diskusstafette veranstaltet, die symbolisch den Wurf der Scheibe zwischen den

beiden Göttern darstellen soll. Für die Maraskaner hat die Stafette große religiöse Bedeutung, und es reisen viele Bürger aus dem Norden der Insel zu diesem Ereignis an.

Richtig ausgelassene Volksfeste finden im Herbst im Yaquirtal statt: In der Woche nach dem 15. Travia wird dort in jedem noch so kleinen Dorf und natürlich in den großen Städten der Abschluß der Weinlese feuchtfröhlich gefeiert, denn die neuen (und die alten) Weine wollen gekostet werden, bevor man sie nach ganz Aventurien verkauft. Während der Feierlichkeiten in den Weinbaugebieten wird wie auf kaum einer anderen Veranstaltung der Göttin Rahja gehuldigt.

Die jährlichen Treffen der Barden und der Gaukler sind von ähnlicher Ausgelassenheit. Besonders das Fest der Gaukler zum Abschluß ihrer Wanderzeit zieht in Khunchom jährlich zwischen dem 2. und dem 8. Boron das Volk in seinen Bann – wer einmal dort gewesen ist, versteht sehr gut warum. Der große Bardenwettbewerb vom 7. bis zum 10. Peraine leitet die Sommersaison unter den wandernden Musikern ein. Die Veranstaltung hat viele verschiedene Gesichter, denn das Treffen findet im vierjährigen Turnus in vier verschiedenen Orten statt. Die Treffen in Honingen, Norburg oder Bethana erinnern mehr an eine geschlossene Gesellschaft – dort wollen die Barden unter sich bleiben und sich mehr auf die reine Kunst besinnen. In Zorgan aber ist das Bardentreffen immer ein zünftiges Volksfest, das alle Bürger auf die Straße lockt.

Mit einer großen Warenschau verbunden sind die Volksspiele in Grangor, die jährlich in der Zeit vom 8. bis zum 12. Rahja stattfinden. Aber auch andere Messen und Warenschauen sind mehr als nur ein Treffen von reichen Händlern und interessierten Handwerkern. Fast immer locken die Veranstaltungen auch Gaukler, Possenspieler und natürlich Diebe an; und wenn es keine festgeschriebenen Spiele und Zeremonien gibt, so entwickeln sich doch oft spontane Feste.

Die größte Messe Aventuriens ist die Festumer Warenschau im Ingerimm, die vom ersten Markttag des Monats an eine Woche lang dauert. In den großen Markthallen stellen die Händler des Bornlandes Pelze, Tuche, erlesene Hölzer und noch einiges mehr aus, und es kommt nicht selten zu Vertragsabschlüssen zwischen ihnen und den zum Teil von sehr weit angereisten Besuchern. Natürlich gehört der Stapellauf eines Schiffes, das in den berühmten Festumer Werften gebaut wurde, mit zu der Veranstaltung, denn Schiffe sind der beste und teuerste Ausfuhrartikel des Bornlandes. Trotz ihrer Größe gehört aber gerade die Festumer Messe zu den

ruhigeren und weniger aufsehenerregenden Veranstaltungen dieser Art in Aventurien.

Ganz anders geht es da in Angbar zwischen dem 21. und dem 23. Ingerimm zu: Die Ausstellung von Waffen, Schmiede- und Kunstschmiedewaren, zum größten Teil von Zwergen angefertigt, wird umrahmt von einem Festprogramm ganz im zwergischen Stil: Schmiedetaufen, Freibier, Blaskapellen, Wettzechen und Axtwerfen.

Weitere Messen gibt es noch in Riva, wo vom 27. Tsa bis zum 1. Phex vor allem Pelze und elfische Kunst ausgestellt werden, und in Trallop, wo sich die Warenschau zwischen dem 12. und dem 15. Phex vor allem um das liebe Vieh und alles, was dazugehört, dreht.

Ob man die große Sklavenuktion in Al'Anfa auch zu den Warenschauen Aventuriens zählen will, ist eine Geschmacksfrage. Neben der Auktion gibt es dort im Boron einen viertägigen Kräuter- und Gewürzmarkt, der viele Fremde in die Stadt lockt.

Von weit her kommen die Besucher zu den kulturellen Veranstaltungen im Lieblichen Feld angereist. Erwähnenswert sind vor allem die Theaterfestspiele im Ronda, wo über den ganzen Monat verteilt in Arivor, Kuslik und Vinsalt Theatervorführungen und Possenspiele dargeboten werden. Im Hesinde finden zwischen dem 20. und dem 29. die Vinsalter Opernfestspiele statt, zu deren Programm nicht nur musikalische Vorführungen, sondern auch Theaterstücke, Kunstaussstellungen und andere kulturelle Veranstaltungen zählen. Abschluß der Opernfestspiele ist ein großes Fest, auf dem sich alle beteiligten Künstler treffen und unter das Volk mischen. Am gleichen Tag, dem »Tag der Volkskunst«, finden im ganzen Lieblichen Feld Theaterspiele und Kunstaussstellungen statt, auf denen aber auch einfache Handwerker ihre Produkte zeigen.

Das euphorischste Fest des Lieblichen Feldes ist die Feier des Unabhängigkeitstages (19. Tsa). Überall im Land sind dann die Bürger auf dem Weg in die Städte, um Festveranstaltungen und Wettkämpfe anzuschauen und gemeinsam den Kusliker Frieden aus dem Jahre 752 zu feiern. Gleichzeitig wird an diesem Tage das einwöchige Turnier von Belhanka mit dem traditionellen »Sprengen der eisernen Kette« eröffnet.

Dem einfachen Bauern vom Lande, der es nie schafft, eines der oben genannten Feste zu besuchen, bleibt ein Trost: Oftmals kommen Gaukler oder Barden selbst durch die kleinsten Dörfer; und das kann der Anlaß für ein ausgelassenes Fest sein – klein und beschaulich zwar, aber dennoch mit einem Hauch der Stimmung, die ein großes Volksfest kennzeichnet.

Kalender der Feste und weltlichen Feiertage Aventuriens

Praios

Ab dem 1. Praiostag des Praios, acht Tage lang: Turnier und Volksspiele in Gareth. Ritterturniere, Spiele für das einfache Volk, Bardenwettbewerb und Markt im Herzen der Stadt. Wichtiges Immanturnier um die Kaiser-Reto-Trophäe.

15. und 16. Praios: Bürgerheerparade in Gareth. Alle Bewohner ziehen mit Waffen oder Imitationen auf dem Brig-Lo-Platz auf.

24. bis 27. Praios: Feierliche Aufnahmeprüfung der »Beilunker Reiter« in Beilunk. Reitturniere und andere Wettkämpfe, Abnahme des Boteneides.

30. Praios: »Verbrennung der Dämonen« in Brig-Lo am Hügel der Vier. Symbolische Verbrennung von Stroh- und Lumpenpuppen sowie alchemistisches Feuerwerk läuten den Rondra ein.

Rondra

1. bis 30. Rondra, außer 8. Rondra: Theaterfestspiele des Lieblichen Feldes in Arivor, Kuslik und Vinsalt. Viele Theatervorstellungen über den ganzen Monat verteilt in allen drei Städten und auf der Yaquirbühne. Abschluß mit dem Umzug der Possenspieler am 30. Rondra.

6. bis 9. Rondra: Nationalfeiertag im Mittelreich. Erinnerung an die Zerstörung Bosparans und die Gründung des Neuen Reiches.

8. Rondra: Trauertag anläßlich Bosparans Fall im Lieblichen Feld. Heitere Veranstaltungen jeglicher Art sind verboten.

12. bis 14. Rondra: Ritterturnier in Baburin. Nur traditionelle Wettkampfsarten und Pferderennen.

13. und 14. Rondra: Ritterturniere sowohl in Nostria als auch in Andergast.

19. Rondra: Traditioneller Jahresbeginn auf Maraskan (nach Berechnung der Priesterschaft der Tag, an dem Rur die Scheibe losgeworfen und Gyor sie auch empfangen wird). Diskusstafette von Tuzak nach Boran.

Efferd

30. Rondra bis 2. Efferd: Efferdsfahrt von Prem nach Thorwal in der Nacht des Monatswechsels. Ruderbootrennen, Immanspiel.

1. Efferd: »Bunte Lichter von Perricum«. Großes Volksfest, Spiele und Laternenumzug.

1. Efferd: Flottenparade in Festum.

Travia

5. Travia: Jagdturnier in Zorgan

Ab dem 1. Rohalstag des Travia, eine Woche lang: »Markt und Spiele« in Lowangen. Volksspiele, Reitturniere, Warenschau und Markt. Abschlußfest auf dem Marktplatz.

Ab dem 15. Travia: Weinfeste im Yaquirtal. Feste, Umzüge, Weinprämierungen, je nach Ort bis zu einer Woche lang.

Ab dem 2. Rohalstag des Travia, zwei Wochen lang: Aventurische Immanmeisterschaften. Immanturnier in der Siegerstadt des Vorjahres.

Boron

2. bis 8. Boron: Gauklertreffen in Khunchom. Unzählige Straßendarbietungen von Gauklern aus ganz Aventurien zum Abschluß ihrer Wanderzeit. Offizielles Possenturnier mit Belohnung durch den Fürsten.

Ab dem 2. Boronstag des Boron, vier Tage lang: Warenschau und große Sklavenauktion in Al'Anfa.

23. Boron: Geburtstag Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz, Kaiser Hal. Feiertag im Neuen Reich. Kaiserparade auf dem Bürgerplatz. Ordensverleihungen, abends großer Ball mit ausgewählten Gästen in der Neuen Residenz.

Hesinde

20. bis 29. Hesinde: Opernfestspiele in Vinsalt. Viele künstlerische Darbietungen in der Vinsalter Oper: Musik, Theater, Gaukeleien. Außerdem Galerien und Ausstellungen. Zum Abschluß Treffen aller Künstler und freie Darbietungen für das Volk.

29. Hesinde: Tag der Volkskunst im Lieblichen Feld. Überall Ausstellungen von Handwerkskunst, Darbietungen von Gauklern und wandernden Possenspielern. Eintritt zu allen Veranstaltungen an diesem Tage frei.

Firun

25. Firun: Kamelrennen in Mherwed. Siegerwürdigung durch den Sultan. Am gleichen Tag ebenfalls Kamelrennen in Unau.

8. Firun: Nationalfeiertag im Bornland. Alle fünf Jahre an diesem Tag Wahl des Adelsmarschalls.

Tsa

19. Tsa: »Tag der Unabhängigkeit« im Lieblichen Feld. Festspiele und Paraden unter Leitung des Königs und der Rondra-Geweihtenschaft, Gedenkfeier für den Kusliker Frieden aus dem Jahre 752. Beginn des Turniers von Belhanka mit dem »Sprengen der eisernen Kette«.

27. Tsa bis 2. Phex: Warenschau in Riva.

Phex

12. bis 15. Phex: Warenschau in Trallop.

18. Phex: Basiliskentag in Punin. Häßliches Gemetzel an harmlosen Schleichen und Schlangen durch die örtliche Jugend.

Eine Woche lang, bis zum letzten Rohalstag des Phex: Lowanger »Markt und Spiele«

Peraïne

7. bis 10. Peraïne: Jährliches Bardentreffen. Die Veranstaltung findet abwechselnd in Honingen, Norburg, Bethana und Zorgan statt.

19. bis 25. Peraïne: Volksfest in Fasar im Anschluß an den 3. Rastullahellah.

27. Peraïne: »Maraskantag«; militärische Feierlichkeiten im ganzen Mittelreich erinnern an die Eroberung Maraskans im Jahre 6 v. H.

Letzter Windstag im Peraïne: Regatta auf den Zyklopeninseln von Teremon nach Rethis.

Ingerimm

Ab dem ersten Markttag des Ingerimm, eine Woche lang: Warenschau in Festum. Ausstellungen und traditioneller Stapellauf.

17. bis 20. Ingerimm: Wagenrennen und Reitturniere in Punin. Mehrere Ausscheidungswettkämpfe.

21. bis 23. Ingerimm: Warenschau in Angbar. Volksfest zwergischen Stils.

Rahja

1. bis 30. Rahja: Hunderennen in Greifenfurt. Mehrere Läufe, den ganzen Monat über.

8. bis 12. Rahja: Warenschau und Spiele in Grangor.

20. bis 25. Rahja: Ritterturnier in Arivor.

Wer ist wer in Aventurien

Bemerkenswerte Persönlichkeiten

Vier Millionen Bewohner zählt die bekannte Welt – eine kleine Auswahl hieraus sei in diesem Kapitel vorgestellt. Leider muß eine solche Sammlung sich auf wenige Porträts beschränken. Wir wissen selbst, daß wir eine willkürliche Wahl getroffen haben und daß es noch eine Unzahl von üblen Schurken und strahlenden Helden gibt, die hier keine Erwähnung finden. Hoffen wir, daß die Chronisten späterer Tage und anderer Kompendien sich ihrer annehmen.

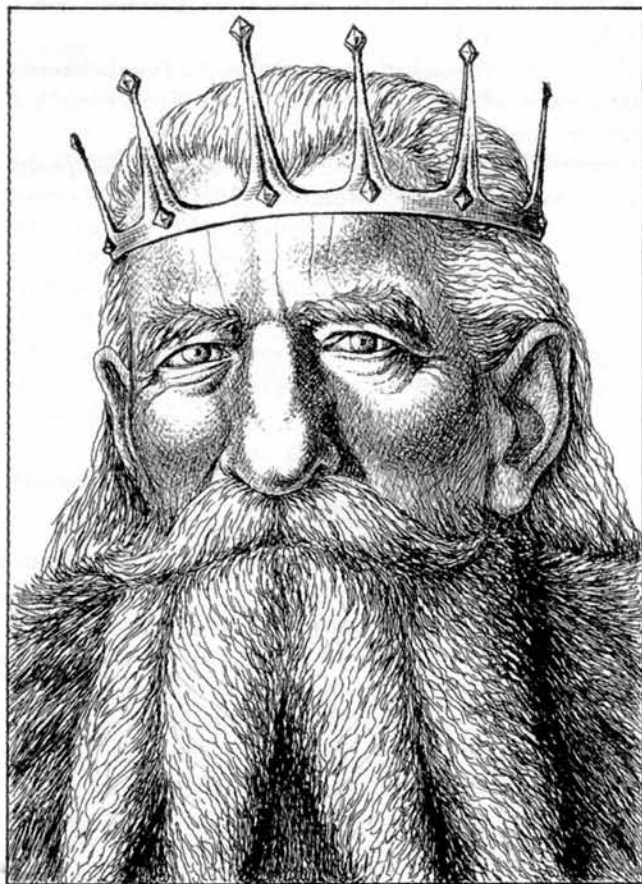
Der geneigte Leser mag sich zunächst den folgenden Charakterbildern zuwenden, wobei wir uns wünschen, daß ihm die Lebensbeschreibungen der weisen Landesherren und tapferen Krieger als Vorbild, die der Bösewichter und Finsterlinge aber zur Abschreckung und Mahnung dienen!

Arombolosch, Sohn des Agam, König der Zwerge des Amboß

Selbst für einen Zwergenkönig währt die Regentschaft des Arombolosch schon ungewöhnlich lange – so lange, daß ihn die anderen vier Bergkönige als eine Art Oberherr, den Ersten unter Gleichen, anerkennen und bisweilen zu ihm reisen, um in sehr verzwickten Fragen seinen Rat zu suchen.

Arombolosch entzieht sich solchen Wünschen nicht. Er liebt das Gespräch mit den »jungen Brüdern«, wie er die graubärtigen Mitthundertfünziger nennt. Natürlich finden diese und ähnliche Treffen nicht im legendären Thronsaal, sondern in Aromboloschs Privatgemach statt. Eine solche Plauderei, die nicht vom hektischen Auf und Ab der Sonne am Himmel beeinflusst wird, kann tagelang dauern und viele Themen berühren, selten einmal auch die »Garethter Gecken«, wie der Bergkönig seine kaiserlichen Kollegen nennt. Ob sie nun Bodar, Valpo, Perval oder Hal heißen – Arombolosch hat ihr Wirken mit einer Mischung aus Verwunderung und Amüsiertheit beobachtet, gerade so wie ein alter Diplomat die Wechsel in der höfischen Mode registriert. Neben dem gepflegten Gespräch und der Freude an zwergischer Musik kennt der Bergkönig eine dritte Leidenschaft: die Schmiedekunst. Seit mehr als 100 Jahren gilt er als der beste Schmied seines Volkes.

MU: 16	AG: 3	Stufe: 21	Alter: 268
KL: 16	HA: 2	MR: 13	Größe: 1,34
CH: 14	RA: 0	LE: 178	Haarfarbe: grau
GE: 20	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: blau
KK: 20	TA: 0	AT/PA: 18/17	(Streitaxt)



Arombolosch, der Bergkönig

Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Ringen 14, Gefahreninstinkt 12, Sinnesschärfe 10, Bergbau 13, Heilkunde Wunden 14, Holzbearbeitung 10, Prophezeien 16, Schätzen 15, Waffenschmieden 18, Zechen 12, Selbstbeherrschung 17, Geschichte 15, Kriegskunst 14

El Harkir

El Harkir, dem »Korsaren«, dem »Fluch des Perlenmeers«, gebührt die besondere Ehre, daß Brabak und Al'Anfa in einmaligem Einverständnis ein Kopfgeld von 1000 Dukaten auf ihn ausgeschrieben haben. Wo die tiefroten Segel seiner kleinen Piratenflotte auftauchen, verbreiten sich Angst und Schrecken. Der gesamte Handelsverkehr einer Region kann durch den Ruf »Harkirs Segel!« für Tage zum Erliegen kommen. Tatsächlich wurden und werden in »Harkirs Reich« immer wieder Schiffe aufgebracht und ganze Küstenstriche ge-

plündert, bevor die gefürchtete Flotte schlagartig wieder von der Meeresoberfläche verschwindet und sich für unbestimmte Zeit in ihre Verstecke irgendwo an der Ostküste Altoums zurückzieht.

Wie gerade ein Novadi einen derartigen »Aufstieg« erleben konnte, wird wohl für längere Zeit die Geschichten-erzähler beschäftigen.

Das Bild des dunkelhäutigen Harkir mit dem linkshändig geführten, riesigen Krummsäbel wird schon heute in vielen Geschichten beschworen, in denen Fabel und Wahrheit untrennbar verschmelzen. Das gleiche gilt für den Schwarzmagier Arachnor, dessen lange dünne Gestalt meist neben Harkir auf der Brücke steht und dem nachgesagt wird, daß er die Sieben Magischen Winde beherrscht.

Harkirs größte Schandtät dürfte der Überfall auf den Hafen von Selem im elften Regierungsjahr Hals gewesen sein. Aber es ist gewiß nur eine Zeitfrage, bis er diesen Ruhm durch eine neue Greuelthat vermehren wird.

MU: 14	AG: 3	Stufe: 13	Alter: 37
KL: 15	HA: 2	MR: 8	Größe: 1,80
CH: 13	RA: 8	LE: 77	Haarfarbe: schwarz
GE: 15	GG: 7	AE/KE: —	Augenfarbe: schwarz
KK: 14	TA: 5	AT/PA: 16/14	(Säbel)

Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Gefahreninstinkt 10, Orientierung 15, Akrobatik 12, Segeln 16, Springen 14, Glücksspiel 10, Zechen 11

Throndwig, Markgraf von Beilunk

Von seinen adligen Kollegen belächelt, nimmt Fürst Throndwig, Kaiserlicher Markgraf zu Warunk, eine besondere Stellung unter den Provinzherren des Reiches ein. Seine untersetzte Gestalt mit Bauchansatz würde bei keinem Turnier eine gute Figur abgeben – übrigens eine Veranstaltung, die Graf Throndwig tunlichst meidet. Seine Liebe gilt den Pflanzen Aventuriens, vor allem den Blumen in all ihren Farben und Gattungen (eine Vorliebe, die er trotz eines Mißgeschicks mit einer Jaguarlilie vor einigen Jahren noch immer beibehält). Es sollte darum auch keinen Reisenden wundern, wenn er an sonnigen Tagen den Markgrafen von Warunk persönlich trifft: mit Schaufel und Sammelkorb ausgestattet und ohne jegliche Kennzeichen seines Amtes. Trotz der ewig schwarzen Fingernägel bringt die Bevölkerung Warunks ihrem »Hausgärtner« – wie sie ihn liebevoll nennt (oder, weniger liebevoll: »Gartenzwerg«) – eine gewisse Achtung entgegen, denn ein schlechter Geschäftsmann ist er wirklich nicht – die Wirtschaft der einstigen Festungsstadt erlebt in diesen Jahren eine neue Blüte.

Für militärische Aktionen ist Throndwig kaum zu begeistern. Ruhm und Ehre kann man aber bei den vom Markgrafen organisierten Expeditionen erhalten: In Fürst Throndwigs Sammlung fehlt noch immer die

blaugoldene Kletterlilie, welche sich irgendwo im Dschungel Altoums befinden soll ...

MU: 12	AG: 4	Stufe: 10	Alter: 52
KL: 15	HA: 3	MR: 4	Größe: 1,61
CH: 10	RA: 5	LE: 64	Haarfarbe: grauer Haarkranz
GE: 13	GG: 3	AE/KE: —	Augenfarbe: blau
KK: 9	TA: 3	AT/PA: 12/11	(Rapier)

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 15, Feilschen 11, Heilkunde Gift 10, Malen 12, Geschichtswissen 10, Etikette 11, Staatskunst 13

Stover Regolan Stoorrebrandt

Wer kennt den Namen nicht? Er steht für ein Handelsimperium mit Niederlassungen in fast allen wichtigen aventurischen Städten. Stover Stoorrebrandt hat die Macht, geistliche und weltliche Herren zu erheben und in den Staub zu stoßen.

Stovers Großvater war ein kleiner Händler, seine Großmutter die einzige Tochter eines Festumer Reedereibitzers. Als der junge Vikko Stoorrebrandt, Stovers Vater, die Geschäfte übernahm, besaß die kleine Gesellschaft immerhin fünf kleinere Küstenschiffe. Mit seinem Einstieg in das Safrangeschäft erzielte Vikko hor-



Stover Stoorrebrandt

rende Gewinne, die er durch geschickte Investitionen noch erweiterte. So legte er den Grundstein für ein Handelsimperium, das von seinem Sohn Stover würdig verwaltet wird und seinesgleichen in Aventurien sucht. Handel und Politik sind, wie jeder weiß, eng miteinander verknüpft, und Stoerrebrandt spielt auf vielen Instrumenten: Ein großzügiges Geschenk hier und ein zinsgünstiger Kredit dort führen immer wieder zu neuen Monopolen und Konzessionen. Mehrere Könige und sogar der Ehrenwerte Kaiser Hal persönlich zählen zu seinen »Geschäftsfreunden« – ein Privileg, das Stoerrebrandt zu schätzen weiß, obwohl der Transport der 28 weißen Novadikamele von der Khomwüste nach Gareth – Zubehör für eine Spielpartie des Kaisers – gewiß nicht leicht zu bewerkstelligen war. Der 54jährige Stoerrebrandt läßt es sich auch heute noch nicht nehmen, wichtige Verhandlungen persönlich zu führen. Da er weite Reisen haßt, begegnet man ihm und seinem Gefolge aber nur selten auf Aventuriens Straßen. Diese Karawane aus mehr als 80 Leuten ist mit Sicherheit ein einmaliges Erlebnis für jeden aventurischen Bürger – vor allen Dingen die achtspannige, goldbeschlagene Kutsche verschlägt einem den Atem. In seinem riesigen Troß findet man keine Sklaven, sondern nur gutbezahlte Arbeitskräfte, denn jeglicher Sklavenhandel ist dem Handelsherren zuwider, womit es zumindest ein Gewerbe gibt, in das er sich nicht einmischt.

MU: 13 AG: 2 Stufe: 17 Alter: 54
 KL: 17 HA: 2 MR: 11 Größe: 1,72
 CH: 14 RA: 4 LE: 96 Haarfarbe: graubraun
 GE: 14 GG: 4 AE/KE: — Augenfarbe: braun
 KK: 11 TA: 5 AT/PA: 13/12 (Dolch)

Herausragende Talente: Alchimie 10, Feilschen 10, Glücksspiel 11, Lügen 14, Menschenkenntnis 13, Prophezeien 10, Rechnen 12, Schätzen 16, Sprachen 10, Selbstbeherrschung 12, Geschichtswissen 11, Etikette 12

Graf Baldur Greifax von Gratenfels

Einen traurigen Platz zwischen den Landesherren des Kaiserreichs nimmt ohne Zweifel Graf Baldur ein. Nach seinem Amtsantritt baute er die Landgrafschaft Gratenfels unter rücksichtsloser Ausnützung aller Ressourcen zu einer Militärmacht aus, die schon bald die Grenzen der Nachbarstaaten bedrohte. Trotz der erfolgreichen Ausbeutung einer Silbermine stellten sich jedoch schon bald finanzielle Schwierigkeiten ein, und nach einem erfolglosen Angriff auf Wengenhof verfiel er immer mehr in geistige Umnachtung, die vor kurzem zu seiner Absetzung führte. Der letzte Erlass, mit dem er seinen Untertanen zu Ehren Praios' verbat, am Tage ein Feuer anzuzünden, zählte da noch zu den weniger bemerkenswerten Anzeichen für seine krankhafte Veränderung.

Graf Baldur von Gratenfels wurde jetzt schon seit Monaten nicht mehr gesehen. Es sei denn, man will der Behauptung eines Bauern Glauben schenken, er hätte die gefürchtete Gestalt seines ehemaligen Landesherren an einem Lagerfeuer gesehen: bis auf die Knochen abgemagert und mit einem Tierfell bekleidet – nur die stechenden schwarzen Augen seien ihm geblieben, während er mit sonderbaren Ritualen irgendwelche Kräuter ins Feuer warf.

MU: 15 AG: 10 Stufe: 12 Alter: 49
 KL: ? HA: 1 MR: ? Größe: 1,85
 CH: 12 RA: 1 LE: 70 Haarfarbe: schwarz
 GE: 11 GG: 7 AE/KE: — Augenfarbe: schwarz
 KK: 10 TA: 8 AT/PA: 13/12 (Schwert)

Herausragende Talente: nicht zu ermitteln

»Trallop Gorge« Kolenbrander

Für die Bewohner des nördlichen Mittelreichs gilt der ehrenwerte Händler Gorge Kolenbrander, besser bekannt als »Trallop« Gorge, als der Inbegriff eines gemachten Mannes, der sich von ganz unten nach oben hochgearbeitet hat. Als vierter Sohn einer Torfstecherfamilie am Neunaugensee versuchte der junge Gorge sein Glück als Stallknecht im naheliegenden Trallop – und ist dieser Stadt auch nach 36 Jahren noch immer treu geblieben. Heute beherrschen seine Fuhrwerke die Handelsstraßen von Uhdenberg bis Gareth, und der Spruch »Der kann feilschen wie der Gorge!« gehört in Trallop zur Umgangssprache. Es ist eben diese Umgangssprache, die Gorge noch öfters zum Verhängnis wird: für die Feinheiten der hochaventurischen Sprache hat er sich bis jetzt noch immer taub gestellt. Seine jetzige Frau – die dritte übrigens –, eine adlige Witwe, die zwei Kinder in die Ehe mitbrachte, ist auch tunlichst darum bemüht, jeden gemeinsamen Besuch bei ihren Verwandten zu vermeiden.

In Trallop kann man der Familie Kolenbrander aber nur schwer entgehen, da die insgesamt 16 Söhne und Töchter des Stammvaters in fast jedem ehrbaren Berufszweig vertreten sind. Das neue Familienporträt, das erst vor kurzem angefertigt wurde, zeigt die auf über 30 Köpfe angewachsene Sippe auf drei Metern Breite, die mit 220 Pfund durchaus stattliche Figur ihres Stammvaters in der Mitte.

MU: 13 AG: 3 Stufe: 12 Alter: 51
 KL: 14 HA: 4 MR: 7 Größe: 1,87
 CH: 11 RA: 2 LE: 71 Haarfarbe: braun
 GE: 13 GG: 7 AE/KE: — Augenfarbe: graugrün
 KK: 13 TA: 3 AT/PA: 12/15 (Kampfstab)

Herausragende Talente: Fahrzeuglenken 10, Feilschen 17, Gassenwissen 10, Lügen 12, Menschenkenntnis 14, Schätzen 12, Taschendiebstahl 11, Zechen 10.

Fürst Kasan von Thalusa

Wenn man in Aventurien einen Herrscher sucht, der von seinem Volk ebenso belächelt wie gefürchtet wird, stößt man bald auf Fürst Ras Kasan von Thalusa. Außerhalb seines Palastes kann man ihn nur mit Mühe hinter seinen breitschultrigen Leibwächtern erkennen; man weiß aber, daß er eher kleinwüchsig ist und seine trotz seines Alters noch rabenschwarzen Haare in einem dünnen Zopf auf dem Rücken trägt. Auffälliges Merkmal ist seine scharfe, weit vorspringende Nase, die seinem Gesicht eine gewisse Vogelähnlichkeit verleiht.

In seiner Jugend wurde ihm von einem reisenden Weissager prophezeit, daß er bei einem Attentat ums Leben kommen würde. Diese Lebensdeutung konnte er nie vergessen, und sie hat seine Persönlichkeit bis heute geprägt. Fürst Kasan hat eine krankhafte Angst vor Attentätern und politischen Gegnern jeder Art. Er ist übernervös und schreckt jedesmal zusammen, wenn er ein unerwartetes Geräusch oder eine heftige Bewegung wahrnimmt. Unter Kasans krankhafter Angst haben auch die Bewohner der Stadt zu leiden: Seine Geheimpolizei verhaftet wahllos Bürger und Fremde, um sie einem längeren Verhör zu unterwerfen. Kasans einzige Tochter Shenny wurde vor wenigen Jahren mit dem Prinzen Selo von Kunchom durch die Ehe verbunden.



Fürst Kasan

MU: 8	AG: 6	Stufe: 8	Alter: 57
KL: 13	HA: 1	MR: -2	Größe: 1,74
CH: 10	RA: 1	LE: 55	Haarfarbe: grau
GE: 14	GG: 2	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 11	TA: 3	AT/PA: 12/14	(Dolch)

Herausragende Talente: Sinnesschärfe 13

Elcarna

Der Leiter der »Akademie der Verformungen« zu Lowangen genießt im ganzen Norden Aventuriens hohes Ansehen. Besonders verehrt wird er im Svellttal, wo er vor nicht langer Zeit einen epidemischen Ausbruch der gefürchteten Zorganpocken verhinderte.

Mit seinen 50 Jahren ist er einer der jüngsten der Hohen Magier Aventuriens, aber seine Kenntnisse im Bereich der Heilung gelten auch in Fachkreisen als schwer zu übertreffen. Die hagere, weißhaarige Gestalt ist ein gern gesehener Besucher in jeder Stadt und jedem Dorf. Wo er auftritt, lehrt er die Toleranz gegenüber allen Quellen der Magie, seien sie elfischer oder satuari-scher Art – eine Einstellung, die ihm von den Vertretern der Weißen Magie und den Praios-Geweihten manchmal übelgenommen wird. Doch einen Mann von Elcar-nas Ansehen lassen solche Anfechtungen kalt. Sein Ziel ist es, den Aberglauben der Bevölkerung zu bekämpfen und ihre Not zu lindern, und dabei konnte er schon manchen Erfolg verbuchen. Man rätselt aber noch über den weißen Stein, den er an einer Kette um den Hals trägt und den er auch nachts nicht ablegen soll. Auf dies-bezügliche Fragen hat er bis jetzt jedoch immer nur ge-lächelt.

MU: 14	AG: 0	Stufe: 15	Alter: 50
KL: 17	HA: 5	MR: 16	Größe: 1,83
CH: 17	RA: 2	LE: 43	Haarfarbe: weiß
GE: 13	GG: 2	AE/KE: 78	Augenfarbe: graugrün
KK: 8	TA: 3	AT/PA: 13/15	(Kampfstab)

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 12, Bekehren 11, Heilkunde Krankheiten 14, Lesen/Schreiben 10, Men-schenkenntnis 10, Sprachen 10, Lehren 17, Alte Spra-chen 10

Zauberfertigkeiten: Spezialgebiet Heilung, Sanftmut 5, Somnigravis 10, Bannbaladin 12, Balsamsalabunde 17, Klarum Purum 14, Ruhe Körper 12, Sensibar 12, Stär-ken 10, Abvenenum 13, Silentium Silentille 10

Rohezal

Wie man sagt, soll in der Nähe des Amboßgebirges ein legendärer Zauberer namens Rohezal leben, »in einem Turm aus weißem Glas, dessen Spitze in die Wolken ragt«. Wenn man sich im Hesinde-Tempel oder in der nächstgelegenen Magierakademie informiert, so er-fährt man, daß es vor mehr als 80 Jahren am königlichen Hof zu Vinsalt einen Magier mit dem gleichen Namen

gegeben hat. Da jener damals schon mittleren Alters war, müßte er jetzt das unwahrscheinliche Alter von 120 Jahren überschritten haben, wenn es sich um ein und dieselbe Person handelt.

Wie dem auch sei, in einer Sache sind sich alle Quellen einig: Rohezal hat(te) es sich zur Lebensaufgabe gemacht, alle Arten von Schwarzer Magie zu bekämpfen und zu vernichten. Er nannte sich Bewahrer der Lehren Rohals des Weisen, weshalb er auch den Namen Rohezal – er bedeutet angeblich »Schatten Rohals« – angenommen hat. Manche glauben sogar, Rohezal wäre in Wirklichkeit Rohal persönlich, der sich in dieser Gestalt zu erkennen gibt.

MU: 15	AG: 1	Stufe: 18	Alter: 123
KL: 20	HA: 2	MR: 17	Größe: 1,69
CH: 17	RA: 1	LE: 47	Haarfarbe: weiß
GE: 12	GG: 2	AE/KE: 99	Augenfarbe: blaugrau
KK: 9	TA: 2	AT/PA: 13/12	(Kampfstab)

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben 12, Menschenkenntnis 10, Prophezeien 13, Selbstbeherrschung 15, Lehren 14, Geschichtswissen 15, Alte Sprachen 13
Zauberfertigkeiten: Spezialgebiet Antimagie, Beherrschungen brechen 14, Destructibo Arcanitas 17, Gardianum Paradei 12, Illusionen zerstören 13, Horriphobus 12, Transversalis Teleport 13, Reversalis Revidum 12, Odem Arcanum 14, Analüs Arcanstruktur 12

Thesia von Ilmenstein

Gräfin Thesia Jadvige von Ilmenstein wird von ihren Freunden als lebenslustig, übermütig, großzügig, elegant, überaus begabt und sinnenfroh beschrieben, während ihre Feinde – und die sind bei weitem in der Überzahl – sie wohl als arrogant, verschwenderisch, dem eigenen Geschlecht zugeneigt, reaktionär und hart bis zur Grausamkeit bezeichnen würden. Tatsächlich gilt Thesia, übrigens eine Cousine der Kusliker Hesinde-Geweihten Haldana, als eine Vertreterin der konservativen Kräfte und Gegnerin des Abbaus jedweder Adelsprivilegien. Gleichzeitig genießt sie auch den Ruf, eine der besten Ring- und Schwertkämpferinnen des Bornlands zu sein. Andere wieder sagen ihr nach, Tochter einer Hexe zu sein, selbst Menschen mit dem Blick ihrer blaugrauen Augen in einen Bann schlagen zu können und die eigene Schwester ins Unglück gestürzt zu haben. Auch Thesias erbitterteste Gegner, die sie sowohl unter frei denkenden Bauern als auch unter Bürgern und Adligen hat, gestehen ihr zu, daß sie von einer wahrlich atemberaubenden Schönheit ist (und schreiben auch diese Eigenschaft ihrem hexenhaften Erbe zu). Das Alter der Gräfin ist unbekannt und von ihrem Antlitz nicht abzulesen; sie dürfte die 40 aber bereits überschritten haben.

Sie trägt ihr blondes Lockenhaar meist offen, dazu gerne enge schwarze Beinkleider, ein fest geschnürtes Wams



Thesia v. Ilmenstein

aus grauem Leder und einen Umhang aus feinsten blauer Brabaker Seide. An ihrer Seite hängt Rhutan, das traditionelle Langschwert des Oberhauptes der Ilmensteiner.

Die Gräfin hat kürzlich überraschend ihren Anspruch auf das Amt des Adelsmarschalls angemeldet. In Festum Handelkreisen fragt man sich voller Unbehagen, was Thesia im Schilde führen mag: Daß sie das Marschallsamt mit der gleichen Umsicht und Friedfertigkeit wie ihre Vorgänger verwalten wird, traut ihr jedenfalls kaum jemand zu.

MU: 15	AG: 2	Stufe: 17	Alter: 43
KL: 14	HA: 3	MR: 11	Größe: 1,82
CH: 18	RA: 4	LE: 100	Haarfarbe: hellblond
GE: 17	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: blaugrau
KK: 16	TA: 2	AT/PA: 18/17	(Schwert)

Herausragende Talente: Ringen 17, Schußwaffen 14, Fährtensuche 10, Akrobatik 11, Reiten 10, Sinnesschärfe 10, Betören 12, Glücksspiel 12, Selbstbeherrschung 11

Leon Rukaris

Den Obersten der berühmten Beilunker Reiter kann man wahrhaftig eine stattliche Person nennen. Im besten Alter, breitschultrig, die langen braunen Haare zu

einem dicken Zopf zusammengebunden, hat seine Ausstrahlung noch jeden Passanten beeindruckt – und das nicht nur wegen der überdimensionalen Nase, die schon manchen Maler odr Zeichner in Verlegenheit brachte. Schon kurz nach seinem Eintritt in die Beilunker Reiter machte Rukaris sich einen Namen, als er in sechs Tagen eine Eilbotschaft von Tjolmar nach Thorwal überbrachte – quer durch das ganze Ork-Land! Und auch die Geschichte von der Eildepesche nach der Schlacht von Jilaskan, wobei er Schiffbruch erlitt und drei Tage rudern mußte, um die Nachricht noch rechtzeitig abzuliefern, wird an jedem Lagerfeuer noch gerne erzählt.

Mit seiner Durchsetzungskraft und seinem Mut war es nur eine Frage der Zeit, bis er es zum Obersten der Beilunker Reiter brachte.

Auch sein Organisationstalent und besonders seine Menschenkenntnis werden vielfach gerühmt: Es ist allgemein bekannt, mit welch scharfem Blick Leon die zukünftigen Mitglieder seines Botendienstes unter den Bewerbern auswählt.

MU: 17	AG: 4	Stufe: 17	Alter: 43
KL: 14	HA: 2	MR: 7	Größe: 1,87
CH: 12	RA: 3	LE: 98	Haarfarbe: braun
GE: 15	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 16	TA: 5	AT/PA: 16/16	(Säbel)

Herausragende Talente: Schußwaffen 13, Gefahreninstinkt 10, Orientierung 15, Akrobatik 10, Reiten 16, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung 12

Leonardo »der Mechanikus«

Fragt man in Havena nach einem fähigen Erfinder und Konstrukteur, wird man mit Sicherheit auf Leonardo verwiesen, der sich seinen Beinamen und Titel »der Mechanikus« inzwischen redlich verdient hat. Mit der Konstruktion der berühmten Prinzessin-Emer-Brücke über den Großen Fluß wurde er auch über die Grenzen Albarnias bekannt. Als Sohn eines einfachen Handwerkers muß es ihm als Leistung angerechnet werden, daß er nur durch verbissenen Fleiß und intensives Studium sein heutiges Können erreicht hat. Leonardo gilt als außerordentlich wortkarg und verschlossen und läßt seine Kontakte vorzugsweise durch Mittelsmänner erledigen. Unter seinen Angestellten findet man auch Zwerge, deren Ausdauer und Verschwiegenheit er zu schätzen weiß.

Seine Fähigkeiten erstrecken sich auf nicht wenige Fachgebiete, und seine Erfindungen erstaunen seine Mitbürger von Mal zu Mal mehr.

Leider gerät er durch seine Begabung auch gelegentlich in große Schwierigkeiten: Eine sonderbare Konstruktion, mit der man sich ohne Flügel in die Luft erheben konnte, vernichtete vor einigen Jahren beim Absturz ein Lagerhaus.



Tar Honak

MU: 9	AG: 0	Stufe: 13	Alter: 55
KL: 18	HA: 1	MR: 13	Größe: 1,78
CH: 10	RA: 2	LE: 56	Haarfarbe: braungrau
GE: 17	GG: 1	AE/KE: --	Augenfarbe: grün
KK: 10	TA: 3	AT/PA: 9/8	(Knüppel)

Herausragende Talente: Alchimie 10, Holzbearbeitung 10, Malen, Zeichnen 11, Mechanik 17, Rechnen 10

Tar Honak

In den dunklen Mauern seiner »Stadt des Schweigens«, dem größten Boron-Tempel Aventuriens, regiert Patriarch Tar Honak mit großer Härte über die Schwarze Perle des Südens: Al'Anfa. Wie auch sein Vater Bal Honak ist er der Hochgeweihte des hier ansässigen Boronkultes und hält die Macht über das geistliche und weltliche Leben der Stadt in der Hand. Ohne die Zeichen seiner Würde wäre der Patriarch eher eine unauffällige Erscheinung. Sein für die oberen Schichten typisches blasses Gesicht wird nur von einem schmalen, dunklen Schnurrbart geprägt. Die »Rabennase« seines Vaters wurde ihm nicht vererbt; dafür aber die etwas wäßrig wirkenden grauen Augen, mit denen er seine Gesprächspartner abweisend mustert – oder einfach übersieht.

Im Jahre 981 n. BF. trat der damals 29-jährige Tor Honak sein Amt an. Schwierigkeiten gab es bei der Machtübernahme so gut wie keine, denn seit mehr als 50 Jahren herrscht in Al'Anfa das Kriegerrecht. Obwohl der Anlaß – ein Krieg mit einigen anderen Stadtstaaten unter der Führung von Brabak – schon nach ein paar Jahren nicht mehr existierte, wurde das Kriegerrecht nicht wieder aufgehoben. Wozu auch, wenn es dem Patriarchen uneingeschränkte Befugnisse verleiht?

Tar Honak kennt nur ein Ziel in seinem Leben: die Erweiterung seiner Macht. Seit frühester Kindheit träumt er von einem Staat, dessen Gebiet die ganze südliche Spitze Aventuriens umfaßt. Innenpolitisch versteht es Honak immer wieder, seine Interessen mit denen der reichen (Sklaven-)Händler zu verbinden. Wenn er gerade keine neuen Pläne schmiedet zur »Erschließung des Hinterlandes« (gemeint sind hier die Plünderung und Versklavung ganzer Küstendörfer) oder zur »Bekämpfung der umliegenden Feinde« (Kaperfahrten und Piraterie), widmet Tar Honak sich seiner einzigen Liebhaberei: einer erlesenen Sammlung ausgefallener Kunstwerke und Artefakte.

MU: 15	AG: 2	Stufe: 13	Alter: 54
KL: 16	HA: 3	MR: 11	Größe: 1,80
CH: 12	RA: 1	LE: 46	Haarfarbe: schwarz
GE: 10	GG: 5	AE/KE: 65	Augenfarbe: grau
KK: 9	TA: 0	AT/PA: 13/13	(Dolch)

Herausragende Talente: Bekehren 12, Lügen 15, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 17, Geschichtswissen 10, Alte Sprachen 11, Staatskunst 12

Gaius Cordovan E. Galotta

Zu den meistgesuchten Personen Aventuriens gehört der einstige Kaiserliche Hofmagus Gaius Galotta. Nach offiziellen Verlautbarungen ist er für den fürchterlichen »Zug der 1000 Oger« im zehnten Regierungsjahr Kaiser Hals verantwortlich, dem über 30000 Bürger zum Opfer fielen.

Bis zu der Entlarvung seiner Untat galt der 53 Jahre alte Galotta als herausragender Magier und Wissenschaftler, der sich auch als Historiker einen Namen gemacht hatte.

Es wird berichtet, Galotta sei heute ein verbitterter alter Mann, der rachsüchtig immer neue Pläne gegen seine Widersacher ausbrütet – vor allem gegen Nahema, die damalige Favoritin des Kaisers, die in seinen Augen die Hauptverantwortliche für seinen jähen Fall ist.

Denselben Gerüchten zufolge hat er sich nach Brabak abgesetzt und führt dort ein zurückgezogenes Leben. Wenn er sich einmal in die Öffentlichkeit wagt, trägt er einen hochragigen Mantel und einen breitrempigen Hut, um seine purpurrote Gesichtsfarbe zu verbergen, mit der ihn der Kaiser wegen seines Scheiterns bei einer Dämonenbeherrschung kennzeichnen ließ.

MU: 14	AG: 2	Stufe: 15	Alter: 53
KL: 16	HA: 2	MR: 13	Größe: 1,68
CH: 12	RA: 1	LE: 43	Haarfarbe: roter Kahlschädel
GE: 14	GG: 4	AE/KE: 78	Augenfarbe: graugrün
KK: 9	TA: 1	AT/PA: 11/13	(Stab)

Herausragende Talente: Mechanik 10, Geschichtswissen 12, Alte Sprachen 11

Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 11, Respondami 12, Furor Blut 10, Heptagon 13, Transversalis 12, Analüs 10, Odem Arcanum 13, Sensibar 12, Auris Nasus 11, Nekropathia 10, Arcanovi 15

Xeraan

Unter Eingeweihten gilt Xeraan als mächtiger Meister der Beherrschungsmagie, aber wo andere Schwarzmagier »nur« einen ungebändigten Wissensdurst zeigen, läßt Xeraan sich ausschließlich von seiner Habgier leiten.

Sein Aussehen ist von abstoßender Häßlichkeit: klein, kahlköpfig und mit einem Buckel, der ihn seit seiner frühesten Kindheit dem Spott der Gassenjungen preisgibt. Er zeigt sich deshalb nur selten in seiner wahren Gestalt und schützt sich mit Verkleidungen und magischen Illusionsbildern.

Zuletzt wurde er vor einigen Jahren im Palast der Amazonen zu Kurkum gesehen, wo er mit seinen Machenschaften die ganze Gegend in tiefes Unglück stürzte. Königin Yppolita hat auf seinen Kopf eine Belohnung von 500 Dukaten ausgesetzt, ein hoher Preis – hoch genug, das Leben dafür zu riskieren?

MU: 14	AG: 1	Stufe: 19	Alter: 56
KL: 20	HA: 3	MR: 17	Größe: 1,49
CH: 17	RA: 2	LE: 41	Haarfarbe: kahlköpfig
GE: 12	GG: 10	AE/KE: 108	Augenfarbe: blau
KK: 9	TA: 2	AT/PA: 15/15	(Stab)

Herausragende Talente: Heilkunde Gift 11, Lesen, Schreiben 10, Lügen 12, Malen, Zeichnen 12, Menschenkenntnis 10, Sich verkleiden 11, Zwergennase 11, Alte Sprachen 13, Stimmen imitieren 12

Zauberfertigkeiten: Band und Fessel 12, Bannbaladin 15, Erinnerung Verlasse dich 11, Halluzination 10, Horrorthobus 16, Furor Blut 10, Skelettarius 13, Transversalis 14, Auris Nasus 14, Harmlose Gestalt 10, Ignifaxius 15, Paralü 12, Visibili 10

Tiros Artag, der »aranische Fuchs«

In der Gegend zwischen den tiefen Schluchten des Raschtulswalls und den unwirtlichen Trollzacken treibt seit einigen Jahren ein Räuber sein Unwesen, den die Garnisonen von Perricum und Rommily noch immer nicht stellen konnten. Es ist Tiros Artag, von seinen Widersachern und Opfern auch der »aranische Fuchs« ge-

nannt. Als Anführer einer Bande, die wohl mehr als 100 Personen umfaßt – wozu auch Alte, Frauen und Kinder zählen –, versteht er es geschickt, die geographischen und politischen Gegebenheiten seines »Jagdgebiets« für sich zu nutzen:

Falls sich Teile des kaiserlichen Heers wieder einmal aufmachen, um ihn endlich zur Strecke zu bringen, zieht Tiros sich in das unübersichtliche Gelände der Trollzacken zurück oder überschreitet gemächlich die aranische Grenze. Das Räubervölkchen richtet sich ein Lager ein und wartet ruhig ab, bis die kaiserlichen Truppen zähneknirschend wieder abziehen. Irgendwann taucht Tiros wieder auf, legt Hinterhalte und scheut sich auch nicht, ein Dorf oder eine Handelsniederlassung zu überfallen. Seine Männer nennen ihn »Oberst«, was wohl noch auf seine Zeit als Offizier bei der kaiserlichen Armee hinweist. Laut Aussagen einer ehemaligen Geisel, die sich ihre Freiheit für viel Geld erkaufen mußte, ist Tiros ein kleiner, dunkelhaariger, unauffälliger Mann, möglicherweise norbardischer Abstammung.

MU: 15	AG: 3	Stufe: 14	Alter: 43
KL: 15	HA: 1	MR: 8	Größe: 1,67
CH: 10	RA: 3	LE: 77	Haarfarbe: schwarz
GE: 16	GG: 7	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 13	TA: 2	AT/PA: 17/14	(Säbel)

Herausragende Talente: Schußwaffen 15, Wurfwaffen 12, Orientierung 12, Wildnisleben 13, Reiten 15, Sich verstecken 12, Springen 13, Glücksspiel 16, Lügen 12, Sich verkleiden 12

Nahema ai Tamerlein »Das graue Räblein«

Die berühmteste, gefürchtetste und wohl auch mächtigste unter den magiekundigen Personen Aventuriens ist Nahema aus Khunchom. Ein jeder, der von ihr berichtet, erzählt ihre Geschichte auf seine Weise, und auch wir wissen nicht, welche Teile ihrer Beschreibung der Wirklichkeit entsprechen und welche in das Reich der Fabel gehören.

Nach unserem Dafürhalten kam Nahema vor mehr als 300 Jahren in Khunchom als Kind eines Magiers und einer mächtigen Hexe zur Welt, aber ebensogut kann eines ihrer Elternteile göttlichen Geblüts gewesen sein. Es ist nicht bekannt, ob sie die Gabe der ewigen Jugend, die sie offenbar besitzt, selbst durch arkane Studien erworben hat oder ob sie ihr von einem Gott verliehen wurde.

Wer immer Nahema von Angesicht zu Angesicht gegenüberstand und in ihre wie Öl auf dem Wasser schillernden schwarzen Augen geblickt hat, berichtet, daß sich ihre Jugendlichkeit nicht allein auf Körper und Antlitz beschränkt. Auch ihr Übermut, ihre Neugierde, ihre Launenhaftigkeit und ihr wildes Temperament sollen die einer heißblütigen, jungen Tulamidin sein.

Die Magierin führt ein ruheloses Leben und unterhält



Nahema

luxuriös ausgestattete Häuser in mehreren aventurischen Städten, unter anderem in Festum. Ihre wahre Identität ist an keinem dieser Orte bekannt. Es mag in ganz Aventurien vier oder fünf Menschen geben, die Nahema in ihr Vertrauen gezogen hat. Aber auch diese werden nicht wissen, was die Magierin in ihrem Innersten bewegt. Es scheint, daß sie gern die Nähe der Mächtigen unserer Welt sucht, aber wohl nur, um ihren übermütigen Spott mit ihnen zu treiben und sie die Grenzen ihrer Macht spüren zu lassen.

Dabei bereitet es ihr offenbar ein seltsames Vergnügen, Haß und Rachsucht der von ihr Gedeimigten auf sich zu ziehen. Fürwahr ein ungewöhnlicher Zeitvertreib, aber was ist schon gewöhnlich an dieser Frau?

Ihren seltsamen Beinamen erhielt sie von ihrem ersten Lehrmeister, einem Magier, der die von ihren Eltern verstoßene, achtjährige Nahema aus der Khunchomer Gosse zu sich holte. »Bist wie ein Rabe«, sagte er damals zu ihr, während er ihr die Lumpen abstreifte und ihren dünnen, schmalen Körper wusch, »wie ein graues Räblein mit einem gebrochenen Flügel ...«

MU: 15	AG: 5	Stufe: 23	Alter: 300+
KL: 20	HA: 0	MR: 19	Größe: 1,72
CH: 21	RA: 0	LE: 60	Haarfarbe: schwarz
GE: 16	GG: 4	AE/KE: 217	Augenfarbe: schwarz
KK: 11	TA: 0	AT/PA: 17/17	(Dolch)

Herausragende Talente: Wurfaffen 15, Sinnesschärfe 12, Bekehren 10, Betören 17, Gassenwissen 11, Heilkunde Seele 18, Lügen 16, Menschenkenntnis 17, Prophezeien 14, Sich verkleiden 12, Sprachen 16, Tanzen 15, Zechen 11, Selbstbeherrschung 16, Alte Sprachen 14, Geschichtswissen 13

Zauberfertigkeiten: Gardianum 12, Bannbaladin 11, Schabernack 10, Heptagon 17, Krähenruf 15, Motoricus 12, Transversalis 15, Balsamsalabunde 18, Analüs Arcanstruktur 13, Exposami 10, In dein Trachten 17, Harmlose Gestalt 13, Fulminatus 10, Ignifaxius 15, Objectum stumm 14, Infinitum immerdar 10, Reversalis 14, Adler Wolf (Rabe) 16, Adler Wolf (Panther) 17, Paralü 17, Salander 18

Kalif Abu Dhelrumun – Beherrscher der Rechtgläubigen, Erster Diener Rastullahs etc.

Seit seiner Salbung zum Kalifen vor etlichen Jahren steht Abu Dhelrumun vor einem Problem: Jeder seiner Vorfahren hat das Herrschaftsgebiet Rastullahs und seiner Diener, der Novadis, nach Kräften erweitert – Abus Großvater eroberte Südalma, die Truppen seines Vaters drangen sogar bis Chorhop am Meer der Sieben Winde vor.

Abu Dhelrumun selbst sah sich bis jetzt jedoch außerstande, dem Kalifat eine nennenswerte Erweiterung zu verschaffen; ein »Versagen«, das seinen immensen Stolz schwer trifft. Aber als Realist erkennt er die derzeitige militärische Überlegenheit des Neuen Reiches und des Lieblichen Feldes an.

Lange Zeit hoffte er, aus der Unabhängigkeit Araniens seinen Nutzen ziehen zu können, und verhandelte mit Sultan Hasrabal von Gorien – bis dessen »Unterhändler« Nedime, des Kalifen Lieblingstochter, raubten. Seitdem plant Abu Dhelrumun seine Rache gegen Hasrabal ...

MU: 13	AG: 2	Stufe: 15	Alter: 55
KL: 15	HA: 6	MR: 10	Größe: 1,75
CH: 12	RA: 3	LE: 77	Haarfarbe: schwarz
GE: 13	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 12	TA: 2	AT/PA: 16/14	(Säbel)

Herausragende Talente: Reiten 13, Glücksspiel 10, Lügen 11, Menschenkenntnis 11, Zechen 12

Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig

Trotz seines hochtrabenden Titels ist Jucho nur der fünfte Sohn eines verarmten Adligen, der nur zwei Äcker und vier Kühe besaß. So zog der Herzog schon in frühester Jugend durch das Bornland, wobei er den verschiedensten Fürsten diente, viele Kontakte zu wichtigen Persönlichkeiten der bornländischen Politik knüpfte und es verstand, auf seine Fähigkeiten aufmerksam zu machen.

Schließlich erreichte er vor zwölf Jahren seine Wahl zum Adelsmarschall vor dem Hintergrund des Streites zweier mächtiger Geschlechter, die jeweils den gegnerischen Kandidaten blockierten. Seitdem wurde Jucho dank seines diplomatischen Geschicks und seiner fähigen Amtsführung – aber auch wegen der Unterstützung durch einige Festumer Kaufleute – schon zweimal wiedergewählt.

Dabei ist jedem Kenner des Bornlands und den meisten Adligen bekannt, daß sich der Herzog nicht scheut, von allen interessierten Parteien Geld zu nehmen – viel Geld, denn seine karge Jugend hat in ihm eine unstillbare Gier nach Reichtum entstehen lassen. Gleichzeitig aber schaffte er es stets, im Kern nur das Wohl Bornlands zu verfolgen, oder – um den Gesandten Al'Anfas zu zitieren: »Der Adelsmarschall verkauft sein Vaterland, aber er liefert nicht.«

MU: 14	AG: 2	Stufe: 16	Alter: 42
KL: 18	HA: 5	MR: 14	Größe: 1,79
CH: 15	RA: 2	LE: 106	Haarfarbe: braunrot
GE: 15	GG: 8	AE/KE: --	Augenfarbe: grün
KK: 11	TA: 2	AT/PA: 14/16	(Rapier)

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 13, Sinnesschärfe 10, Bekehren 10, Lügen 13, Menschenkenntnis 14, Sprachen 10, Etikette 16, Staatskunst 15

Waldemar der Bär, Herzog von Weiden

Mit seiner gewaltigen Statur, seinem herzlichen, aber aufbrausenden Wesen und seiner großen Liebe zu Süßigkeiten aller Art hat seine Hoheit den Beinamen »Bär« wahrlich verdient – auch wenn manche Adlige am Garethier Hof ihn lieber als »halbzahmen Troll« verspotten.

Aber mit dem höfischen Leben in Gareth hat Waldemar ohnehin nicht viel im Sinn; ihm ist der Schutz seiner rauhen Nordprovinz wichtiger, die nun schon viele Jahrhunderte von der Familie derer von Weiden regiert wird. Hier oben geht es anders zu als im behüteten Garethien: Überfälle von Orks und Goblins waren vor Waldemars Amtsantritt an der Tagesordnung. Einmal auf dem Thron, machte der fähige Waldläufer diesem Unwesen in wenigen Kriegszügen ein Ende.

Vorher aber hatte der Kronprinz eine vielbesungene Abenteuerreise durch ganz Aventurien unternommen, auf der er nach dem Willen seines Onkels die große weite Welt kennenlernen sollte. Von dieser Fahrt brachte Waldemar neben seiner Gattin Yolina die überraschend guten Kenntnisse von fernen Ländern mit.

Waldemars große Liebe gehört nach seiner Frau seiner Tochter Walpurga, die der stolze Vater selbst im Waffenhandwerk unterwiesen hat. Daß sie inzwischen zur Kommandantin der Traloper Niederlassung des Donnerordens aufgestiegen ist, bereitet dem Herzog größte Freude.



Herzog Waldemar

MU: 16	AG: 6	Stufe: 15	Alter: 49
KL: 13	HA: 2	MR: 2	Größe: 2,02
CH: 11	RA: 8	LE: 82	Haarfarbe: rotbraun/ grau
GE: 10	GG: 3	AE/KE: —	Augenfarbe: blau
KK: 18	TA: 2	AT/PA: 16/12	(Ochsenherde)

Herausragende Talente: Boxen 11, Ringen 13, Orientierung 14, Kochen 10, Sprachen 10, Zechen 14, Geographie 12, Kriegskunst 13

Nareb Zornbrecht

Nareb Emano Zornbrecht ist das Oberhaupt der ältesten und bedeutendsten Sklavenhändlerdynastie Al'Anfas. Für die Bewohner der Armenviertel verkörpert er den verhaßten Typ des »Silberbergers«, ein Name, der sich vom hochgelegenen Reichenviertel der Stadt ableitet. »Verkörpert« ist mit Sicherheit der richtige Ausdruck, denn der gut 40jährige Zornbrecht wiegt schätzungsweise 9000 Unzen und bewegt sich außerhalb seiner Wohnung nur in einer von zwölf Männern getragenen Sänfte. Er brüstet sich, der direkte Nachfahre des einstigen Söldnerkönigs Walkir zu sein, der die Dynastie vor mehr als 300 Jahren gründete. Seine Prunksucht ist beispielhaft, auch für al'anfanische Verhältnisse. An

jedem Finger trägt er mindestens einen Ring, und mit dem Schmuck und seiner Kleidung könnte man im Mittelreich schon eine kleinere Grafschaft erwerben. »Das Geld ist der Bruder der Macht«, lautet einer seiner Aussprüche. Und um beides zu erhalten, ist ihm jedes Mittel recht. Zornbrechts Skrupellosigkeit wird wohl nur von der des Patriarchen übertroffen. Unzählige Männer, Frauen und Kinder wurden auf seinen Befehl hin geraubt und verkauft, Familien auseinandergerissen, »unnütze« Greise über Bord geworfen oder kurzerhand erstochen. Rauschgift, Erpressung, Betrug – Zornbrecht bleiben nur wenige Erwerbsquellen verschlossen. Und wenn tatsächlich jemand auf den tollkühnen Gedanken kommen würde, eine Klage gegen ihn zu erheben, braucht Zornbrecht nicht einmal Bestechungsgelder.

Amosh Tiljak, Obergeweihter des Praios und höchster Richter Al'Anfas, ist sein Vetter.

MU: 12	AG: 4	Stufe: 10	Alter: 45
KL: 12	HA: 3	MR: 3	Größe: 1,92
CH: 9	RA: 2	LE: 67	Haarfarbe: rotblond
GE: 13	GG: 8	AE/KE: —	Augenfarbe: blau
KK: 16	TA: 6	AT/PA: 13/10	(Schwert)

Herausragende Talente: Ringen 10, Feilschen 12, Falschspiel 10, Lügen 12, Schätzen 11

Yppolita, Königin der Amazonen

Die legendäre Königin der Amazonen hat ihren Sitz im Kurkumpalast, einer ebenso legendären Festung irgendwo in den Bergen von Beilunk.

Nur wenige haben sie zu Gesicht bekommen, aber sie wird beschrieben als eine klassische Schönheit, 1,88 Meter groß mit athletischem Körperbau und langen dunkelblonden Haaren.

Ihr Alter, das aus Antlitz und Haltung nicht abzulesen ist, wird auf etwa 50 Jahre geschätzt. Wie immer bei den Amazonen läßt sich nur ihre Mutter mit Sicherheit feststellen: die einstige Königin Gilia, die vor gut 30 Jahren verstarb. Als Vater kommt vermutlich der ehemalige Fürst von Albernia und dreimaliger Gewinner des Großen Turniers von Gareth, Halman Ui Bennain, in Frage. Daraus ließe sich jedenfalls Yppolitas für eine Frau ungewöhnlich große Statur erklären.

Die Königin verlor schon zweimal in ihrem Leben ihren Thron, wird aber dennoch von allen Amazonen als rechtmäßige Herrscherin anerkannt. Sie gilt als außerordentlich stolz und selbstbewußt und ist eine fanatische Anhängerin der Göttin Rondra. Dazu verfügt sie über ein hitziges, kaum zu zügelndes Temperament und ist jederzeit zu einem Waffengang bereit, den sie wie einen schönen, aber tödlichen Tanz zelebriert. Wenn Sie der Königin dennoch einmal begegnen möchten: Sie soll in jedem Jahr unter falschem Namen am Großen Turnier von Gareth teilnehmen.



Haldana v. Ilmenstein

MU: 15	AG: 2	Stufe: 19	Alter: 49
KL: 16	HA: 2	MR: 12	Größe: 1,88
CH: 16	RA: 4	LE: 98	Haarfarbe: dunkel-blond
GE: 16	GG: 1	AE/KE: --	Augenfarbe: blaugrün
KK: 19	TA: 2	AT/PA: 18/17	(Bastardschwert)

Herausragende Talente: Boxen 13, Gefahreninstinkt 10, Wildnisleben 11, Akrobatik 12, Reiten 16, Sinnesschärfe 11, Springen 14, Kriegskunst 15, Zechen 10

Haldana von Ilmenstein, Hesindes Magisterin der Magister vom Tempel zu Kuslik

»Wissen und Erkennen sind das Fundament des Glaubens« – der Leitspruch der Geweihten der Göttin Hesinde ist in vollem Sinne auch auf ihre höchste Geweihte, Haldana von Ilmenstein, anwendbar. Schon in ihrer Jugend wußten die Hauslehrer ihren Wissensdurst, der sich auf fast alle Gebiete erstreckte, kaum zu stillen. Kurz vor der in ihrem 13. Lebensjahr geplanten Verlobung wurde von einem am Hofe der Ilmensteins weilenden Magier Haldanas Gespür für die arkanen Kräfte dieser Welt festgestellt. Bald war sie eine begeisterte Schülerin der Akademie »Halle des Quecksilbers« zu Festum. Doch auch dort sollte sie nicht blei-

ben; im Jahre 989 nach Bosparans Fall zog es sie nach Kuslik, wo sie in der »Halle der Metamorphosen« die Verwandlung von Lebewesen studierte.

Weil sich die hauseigene Bibliothek der Akademie bald als zu klein erwies, besuchte sie immer öfter die größte Schriftensammlung Aventuriens im Zentrum des Heiligen Wissens, dem Haupttempel des Hesindekults zu Kuslik. Welches religiöse Erlebnis zu ihrem Entschluß führte, ist ungewiß, aber ein Jahr später trat sie dem Orden der Geweihten der Hesinde bei. Es folgten Jahre des Lernens, Reisen in weitentfernte Länder, ein stetiger Aufstieg in der Hierarchie und schließlich die Weihe zur Magisterin der Magister, heute vor elf Jahren. Die Kompetenz der Obergeweihten wird von keinem Gläubigen angezweifelt. Sie ist stets darauf bedacht, politische Verstrickungen zu meiden. Die Tempel der Hesinde sollen Stätten der Weisheit sein, die jedem offenstehen. Bleibt nur die Frage, welches Wissen zu der Geburt ihrer beiden Töchter geführt hat, die ihr zum Verwechseln ähnlich sehen.

In Kuslik hält sich nämlich das Gerücht, daß Haldana seit ihrer Wandlung zur Geweihten keine Männerbekanntschaften hatte.

MU: 13	AG: 0	Stufe: 17	Alter: 58
KL: 18	HA: 2	MR: 18	Größe: 1,76
CH: 15	RA: 1	LE: 75	Haarfarbe: blond/ grau
GE: 13	GG: 2	AE/KE: 78	Augenfarbe: blau
KK: 11	TA: 1	AT/PA: 9/9	

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 10, Alchimie 13, Bekehren 12, Lesen, Schreiben 12, Sprachen 15, Lehren 16, Geschichtswissen 13, Alte Sprachen 12

Amene von Vinsalt, Königin des Lieblichen Felds

Geboren im 966. Jahr nach Bosparans Fall, lenkt Königin Amene III. seit elf Jahren die Geschicke des ältesten Menschenreichs in Aventurien: des Lieblichen Felds. Als erstes Kind des Königs Tolman und seiner Frau Dharinya galt sie schon bei ihrer Geburt als Thronprätendentin; die in ihrem 19. Lebensjahr geschlossene Ehe mit Sirlan Freiherr von Holdan, Erzmarschall der Vinsalter Mark, war zur Bestätigung ihrer Position schon fast überflüssig.

Königin Amene ist eine energische Frau von hoher Klugheit und starkem Ehrgeiz. Der forschende Blick ihrer grünen Augen unter dem hochgesteckten braunen Haar läßt nur wenige kalt: Ihre Menschenkenntnis wird bei Hofe von keinem übertroffen. Der Staatsrason gilt ihr volles Interesse; sie nimmt sich keine Zeit für irgendwelche Liebhabereien oder ein Familienleben. Ihren Gemahl traf sie bis zu seinem unglücklichen Tod vor vier Jahren nur zu offiziellen Anlässen, und ihre Kinder sieht sie fast gar nicht. Unter der Regentschaft von Königin Amene III. ist das Liebliche Feld wieder fast zur alten

Stärke gelangt. Sie trägt sich mit dem Gedanken, entgegen den Bedingungen des Kusliker Vertrags, aber dem Wunsch der Bürger folgend, den alten Kaisertitel »Horas« wieder anzunehmen. Wegen der politischen Brisanz einer solchen Entscheidung wartet sie aber noch auf eine günstige Gelegenheit.

Amene hat eine Tochter, Aldare, die trotz ihrer Jugend bereits hohes Ansehen als Hesinde-Geweihte genießt. Als neue Kronprinzessin wird sie dem Ruf der Göttin wohl nicht länger folgen können. Der eigentliche Kronprinz, Jaltek, ist seit einigen Monden verschollen und muß mit ziemlicher Sicherheit als tot gelten. Auch wollen die Gerüchte nicht verstummen, er hätte an der Spitze einer Verschwörung gegen seine eigene Mutter gestanden ...

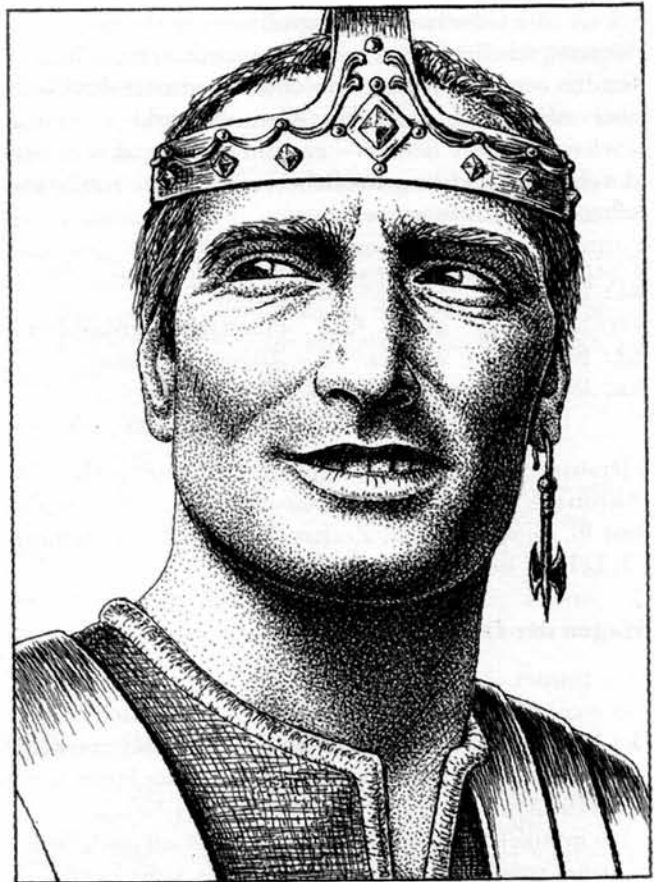
MU: 13	AG: 2	Stufe: 10	Alter: 43
KL: 15	HA: 3	MR: 8	Größe: 1,67
CH: 15	RA: 3	LE: 56	Haarfarbe: dunkelbraun
GE: 14	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: grün
KK: 9	TA: 4	AT/PA: 13/11	(Degen)

Herausragende Talente: Schußwaffen 12, Tierkunde 10, Reiten 10, Feilschen 11, Menschenkenntnis 15, Sprachen 13, Tanzen 10, Etikette 12, Selbstbeherrschung 12, Lehren 11, Staatskunst 14

Cuanu Ui Bennain, Fürst von Albernia

Wer die stattliche Erscheinung des Fürsten das erste Mal zu Gesicht bekommt, wird nicht vermuten, daß sich hinter der breitschultrigen Gestalt ein kühler Planer und umsichtiger Landesführer verbirgt. Die forschenden braunen Augen, das schulterlange dunkle Haar und die markanten Gesichtszüge scheinen besser zu einem Kriegermann zu passen. Dieser Eindruck wäre übrigens nicht mal so abwegig. Fürst Cuanu strebt schon seit langem einen dreimaligen Sieg beim Lanzengang im Garethur Turnier an, damit er seinem Vater, dem legendären Halman Ui Bennain, zumindest ebenbürtig ist.

Der Palast der Familie Bennain steht in Havena. Dort befindet sich auch ihre berühmte Waffensammlung, welche schon seit Generationen gepflegt wird. Cuanu Ui Bennain gilt als kaisertreu, was noch aus der alten Freundschaft seines Vaters zu Kaiser Reto herrühren soll. Dieses gute Verhältnis wurde durch die Vermählung seiner Tochter Emer mit dem Kronprinzen Brin noch einmal bestätigt. Dennoch wollen die Gerüchte nicht verstummen, der Fürst trüge sich insgeheim schon lange mit dem Gedanken, die Provinz Albernia aus dem vom Verfall ergriffenen Kaiserreich herauszulösen. Schon heute geht er in vielen Dingen, zumal in der Auslegung einiger Gesetze, eigene Wege: So versucht Cuanu Ui Bennain, alle Kundigen der magischen Künste aus Albernia zu vertreiben. Außerdem ist er ein überzeugter Gegner jeglicher Art von Sklaverei, wel-



Graf Conchobair

ches Verbrechen in seinem Hoheitsbereich mit gnadenloser Strenge verfolgt wird.

MU: 14	AG: 2	Stufe: 17	Alter: 49
KL: 15	HA: 1	MR: 11	Größe: 1,87
CH: 13	RA: 1	LE: 104	Haarfarbe: dunkelbraun
GE: 14	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 16	TA: 1	AT/PA: 18/17	(Schwert)

Herausragende Talente: Ringen 13, Menschenkenntnis 11, Sprachen 10, Staatskunst 12, Etikette 10

Raidri Conchobair, Graf von Winhall

Schwertkönig Raidri Conchobair, der Gewinner des vorletzten Donnersturmrennens, mehrfacher Turniersieger von Gareth, ist schon zu Lebzeiten zu einer Legende geworden. Wer kennt nicht seine Heldentaten? Die Bezwingung der mörderischen Blutzwillinge in den Schluchten der Maraskankette, der Zweikampf mit dem Riesenoger Arzuch, die Befreiung der Prinzessin von Weiden aus den Fängen eines Goblinhaupteingangs, ach, die Aufzählung ließe sich fast endlos fortsetzen ... Seine Ruhmestaten in der Schlacht der 1000 Oger bewogen Fürst Bennain, seinen Freund wieder mit vollen Rechten als Graf von Winhall einzusetzen, in jene Graf-

schaft, die Conchobairs Urgroßvater im legendärsten Würfelspiel aller Zeiten an die Bennains verloren hatte. Raidris neu erworbener Grafentitel bedeutet dem Volk aber wenig, es wird den Kämpfen wohl weiterhin »Schwertkönig« nennen – ein Ehrenname, den er sich durch die vollkommene Beherrschung der rondrianischen Künste erworben hat.

MU: 20 AG: 2 Stufe: 20 Alter: 48
 KL: 15 HA: 1 MR: 14 Größe: 1,91
 CH: 13 RA: 3 LE: 112 Haarfarbe: dunkelblond
 GE: 16 GG: 2 AE/KE: — Augenfarbe: blau
 KK: 18 TA: 0 AT/PA: 18/17 (Zweihänder/
 Ochsenherde)

Herausragende Talente: Ringen 16, Wurfaffen 12, Akrobatik 10, Reiten 11, Sinnesschärfe 13, Fahrzeuglenken 18, Glücksspiel 11, Zechen 10, Selbstbeherrschung 13, Lehren 10, Kriegskunst 10

Hagen der Dunkle

Wer immer in dieser Zeit nach Beilunk kommt, sollte ein wenig über den Markgrafen wissen, der sich Hagen der Dunkle nennt. Manche geben ihm den Namen »Bastard« – holte sich sein Vater, der Thorwaler Firunwulf, doch die Mutter aus dem fernen Volk der Nivesen.

Man munkelt, Hagen hätte sein Anrecht auf die Schiffsführung verschenkt und wäre lieber durch die Lande gestreunt. Eine seltsame Düsternis umhüllt seine große Gestalt wie ein unsichtbarer Mantel. Wer ihm in die ein wenig schräggestellten Augen blickt, spürt eine tiefe Einsamkeit.

Wenn ihm die Frauen des Hofes, entzückt von seiner männlichen Erscheinung mit dem kurzgeschnittenen schwarzen Bart und dem schulterlangen Haar, des öfteren Avancen gemacht haben, hat Hagen sie achtungsvoll, aber streng zurückgewiesen.

War seine Mutter nicht ein Nachkomme einer dieser unheimlichen Wolf-Mensch-Verbindungen? Verwehrte ihm der Vater nicht auf dem Totenbett den Segen? Und was weiß man über seine gelegentlichen nächtlichen Ausritte? Gerüchte sind wie Vögel – hier fliegen sie vorbei, dort nisten sie ...

Sicher ist, daß der Markgraf bewegende Verse zu schmieden vermag, daß er das Herz eines Poeten mit der Faust eines Kriegers zu verbinden weiß und persönlich jeden seiner Gardisten in der Waffenfertigkeit prüft. Zudem ist er ein Mann, der weder einen guten Witz noch ein ehrliches Wort verschmäht. Und da er wohl auf das Wort des Volkes hört, mag man ihm auch in den Hafengassen Beilunks begegnen können.

MU: 16 AG: 4 Stufe: 17 Alter: 41
 KL: 16 HA: 1 MR: 8 Größe: 1,92
 CH: 15 RA: 4 LE: 72 Haarfarbe: schwarz
 GE: 15 GG: 1 AE/KE: — Augenfarbe: schwarz
 KK: 15 TA: 2 AT/PA: 17/17 (Schwert)

Herausragende Talente: Schußaffen 15, Reiten 13, Menschenkenntnis 11, Sprachen 12

Baron Dexter Nemrod, Kaiserlicher Großinquisitor

Fragt man den Kaiser nach seinem ergebensten Diener, wird ihm wohl zuerst der Name seines eigenen Großinquisitors einfallen: Baron Dexter Nemrod, der Leiter der Abteilung zur Bekämpfung staatsgefährdender Umtriebe. Der bloße Klang seines Namens läßt Gespräche verstummen; sein Auftritt genügt, um der festlichen Stimmung eines Hofballs die gesamte Heiterkeit zu nehmen. Der 49jährige Nemrod wurde als zweiter Sohn eines reichen Tuchlers und der Baronin Geshla Barlian zu Waldstein geboren. Er besuchte die Kriegerschule zu Rommily und trat als 19jähriger dem 2. Garethischen Garderegiment bei. Zu dieser Zeit besuchte er als Laie die Lesungen im Praios-Seminar zu Neu-Gareth und galt seitdem als fanatischer Anhänger des Sonnengottes. Zeitweilig trat er dem Orden »Bannstrahl Praios« bei, kehrte diesem wegen seiner übertriebenen Auflagen aber schon bald wieder den Rücken. Nach seiner Erhebung zum Oberst der Panthergarde Kaiser Retos zeichnete er sich in der Schlacht von Jergan aus, wofür er den Reichsorden erster Klasse erhielt. Dort wurde er zum Leiter der berüchtigten Maraskan-Abteilung der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur (KGIA) ernannt, die sich in ihren ersten Jahren vor allen Dingen mit der Verfolgung aller Hexen und Magier Maraskans beschäftigte.

Zurück in Gareth wurde er vom Boten des Lichts persönlich zum Großinquisitor des Praios-Tempels zu Neu-Gareth erhoben, ein Amt, das wegen seiner Bekämpfung staatsgefährdender Aktivitäten vom Kaiserhaus unterstützt wird.

Dexter Nemrod ist fanatischer Praios-Anhänger und bedauert noch heute, nicht Geweihter geworden zu sein. Er geißelt sich regelmäßig selbst und verlangt von seinen Untergebenen absoluten Gehorsam. Seine Wut gegenüber seinen Gegnern ist fürchterlich; wenn er eine Aktion ausführt, gilt er aber als eiskalt und absolut unbestechlich. Bei der Verfolgung schwarzmagischer Umtriebe ist er sehr erfolgreich, wenn auch absolut skrupellos, was die Erforschung der Wahrheit anbetrifft. Baron Nemrod ist heute im besten Alter und wird trotz seines hinkenden Ganges, der von einer Kriegsverletzung herrührt, als gefährlicher Kämpfer respektiert. Der durchdringende Blick der eisgrauen, stechenden Augen wird manchmal sogar von der Kaiserfamilie selbst gefürchtet – nicht zu Unrecht, denn Dexters Loyalität gilt dem Reich und nur bedingt dem Kaiser selbst. Nicht selten atmet der Garether Hof auf, wenn sich der Großinquisitor auf seinen Stammsitz Burg Ulmenhain begibt.

Doch auch die übrigen Teile des Mittelreichs haben den



Baron Nemrod

Baron schon persönlich erlebt: Dexter Nemrod läßt es sich nicht nehmen, regelmäßig auch die »Feldarbeit« zu übernehmen.

MU: 16 AG: 0 Stufe: 15 Alter: 49
 KL: 15 HA: 3 MR: 15 Größe: 1,88
 CH: 15 RA: 2 LE: 84 Haarfarbe: schwarz/grau
 GE: 16 GG: 1 AE/KE: — Augenfarbe: eisgrau
 KK: 15 TA: 1 AT/PA: 19/14 (Schwert)

Herausragende Talente: Schußwaffen 16, Gefahreninstinkt 14, Reiten 12, Gassenwissen 15, Menschenkenntnis 15, Sprachen 10, Selbstbeherrschung 13

Answin von Rabenmund

Der in Ungnade gefallene ehemalige Graf von Wehrheim lebt seit einigen Jahren auf seinem Stammsitz, Burg Rabenmund. Dem Vetter und einstigen Ratgeber des Kaisers sind nur der Freiherrentitel und ein kleines Landgut geblieben; eine verhältnismäßig milde Strafe, wenn man bedenkt, daß ihm ein Attentat auf den Kronprinzen Brin vorgeworfen wurde. Graf Answins Beteuerungen, er sei das unglückliche Opfer einer besonders niederträchtigen Verschwörung, konnten zwar nicht widerlegt werden, haben aber wenig Glauben gefunden. Answin Garbit Hildebald von Rabenmund be-

sitzt noch immer die Aura eines angesehenen Landesherren. Der gepflegte Spitzbart, die spöttisch funkeln- den blauen Augen, sein sicheres Auftreten – all das macht den ehemaligen Grafen zu einer beeindruckenden Person.

Obwohl er faktisch in Verbannung lebt, spinnt Answin von Rabenmund noch immer heimtückische politische Intrigen. Sein ältester Sohn Fredo informiert ihn über die Geschehnisse am Gareth Hof, und wenn er tatsächlich einmal Hilfe braucht, braucht er sich nur an seine Schwester, Fürstin Hildelind von Rommils, zu wenden.

MU: 14 AG: 2 Stufe: 16 Alter: 47
 KL: 16 HA: 3 MR: 11 Größe: 1,85
 CH: 13 RA: 1 LE: 79 Haarfarbe: schwarz
 GE: 13 GG: 4 AE/KE: — Augenfarbe: blau
 KK: 16 TA: 3 AT/PA: 17/16 (Schwert)

Herausragende Talente: Schußwaffen 15, Reiten 13, Lügen 14, Menschenkenntnis 11, Geschichtswissen 12, Etikette 11

Helme Haffax, Graf zu Wehrheim

Helme Haffax, Befehlshaber der kaiserlichen Truppen bei der Niederschlagung des Aufstandes von Tuzak im Jahre 2 n. H., wurde in Anerkennung seiner Verdienste die Grafschaft Wehrheim zugesprochen. Im Jahre 7 n. H. erfolgte dann die Ernennung zum Reichsmarschall. Seine Fähigkeiten als Oberbefehlshaber der kaiserlichen Truppen stellte er in der Ogerschlacht unter Beweis: Trotz der geringen Zeit, die ihm zur Verfügung stand, sammelte der 62 Jahre alte Marschall ein bunt zusammengewürfeltes Heer um sich und führte es dem Ogerheer entgegen.

Die Kaiserlichen erlitten fürchterliche Verluste, hielten aber ihre Stellung und bewahrten das Reich so vor einem großen Unheil.

Haffax hat eine geradlinige Art zu denken. Politische Winkelzüge sind ihm ein Graus; er fühlt sich auf dem Schlachtfeld zu Haus. Dort geht er mit gutem Beispiel voran und scheut sich nicht, in den vordersten Linien mitzukämpfen.

Sein bekanntester Ausspruch lautet: »Wenn ich diese Schlacht verliere, rasier' ich mich!« Man sieht dem vollbärtigen Gesicht mit den vielen Narben an, daß Helme Haffax sein Versprechen noch nicht einzulösen brauchte.

MU: 17 AG: 4 Stufe: 17 Alter: 62
 KL: 14 HA: 3 MR: 8 Größe: 1,85
 CH: 15 RA: 3 LE: 96 Haarfarbe: grau
 GE: 13 GG: 2 AE/KE: — Augenfarbe: blau
 KK: 14 TA: 2 AT/PA: 18/15 (Säbel)

Herausragende Talente: Orientierung 12, Reiten 11, Fahrzeuglenken 12, Zechen 15, Heraldik 11, Kriegskunst 16

Seine Allergöttlichste Magnifizienz, Hal von Gareth, Kaiser des Neuen Reiches ...

Seine Allergöttlichste Magnifizienz befindet sich heute in seinem 13. Regierungsjahr. Vor zehn Jahren wurde Hal auch in den Götterstand erhoben, als offizielle Bestätigung seiner Würde und seines wahrhaft strahlenden Antlitzes. Auch heute noch ist das Auftreten des Kaisers ein ergreifendes Erlebnis für seine Untertanen. Wenn Seine Magnifizienz, umgeben von den blinkenden Rüstungen der Kaiserlichen Panthergarde, durch die Straßen der Hauptstadt reitet, dann erstrahlen seine regelmäßigen Gesichtszüge in ihrer ganzen Schönheit unter dem Licht des Sonnenvaters. Seine Locken scheinen aus lauterem Gold zu bestehen, seine Kleidung weist niemals einen Makel auf. Nur die Teilnehmer an der Ogerschlacht haben ihren Kaiser anders gesehen: Vom zweitägigen Gemetzel gezeichnet, fluchend wie ein Gassenstrolch, den purpurnen Mantel mit Blut besudelt, aber die Haltung stolz und ungebeugt.

Wahrlich, wenn man die Tugenden eines Monarchen von dem Gesicht ablesen kann, muß Kaiser Hal ein Ausgewählter unter den Ausgewählten sein.

Die Jugend des heutigen Kaisers liegt wie bei jedem Mitglied des Kaiserhauses im dunkeln; zu sehr ist das Haus Gareth darauf bedacht, seine Zöglinge wenigstens während des Heranwachsens mit einer gewissen Privatsphäre zu umgeben. Erst als er das 15. Lebensjahr überschritten hatte, begab sich der damalige Kronprinz – das einzige Kind Kaiser Retos – in die Öffentlichkeit. Obwohl er sich bei den Turnieren nicht sonderlich auszeichnete (sehr zum Unwillen seines Vaters, wie man sagt), wurde Prinz Hal wegen seines wachen Verstandes, seines natürlichen Charmes, seiner treffsicheren, aber liebenswürdigen Ironie zum Mittelpunkt manchen Hofballs.

Als Kaiser Hal in seinem 28. Lebensjahr die Nachfolge seines Vaters antrat, umgab er sich schon bald mit einem Stab von Beratern, die keineswegs alle das Wohl des Kaisers oder des Reiches im Sinne hatten. Diese Kaiserlichen Ratgeber, wozu auch mehrere Hohe Geweihte und sein Vetter Graf Answin zählten, halfen dem neuen Kaiser bei seinen schwierigen Entscheidungen und legten seiner Majestät nahe, er möge bestimmte Interessengruppen doch stärker unterstützen bzw. bekämpfen. Der Garether Hof wurde damit zum Schauplatz vieler politischer Intrigen, die in den Außenprovinzen zu wildesten Gerüchten Anlaß gaben und den Eindruck entstehen ließen, dem Kaiser fehle es an Entschlußkraft und er stünde vollständig unter dem Einfluß der jeweils stärksten Fraktion.

Aber nach und nach verstand es der Kaiser, die Geschicke des Reiches selbst in die Hand zu nehmen. So wurde der engste Berater des Kaisers, Graf Answin von Rabenmund, des Hofes verwiesen und in die Verbannung geschickt. Der Kaiser selbst führte eine Armee

Kaiser Hal



gegen die maraskanischen Aufrührer, und auch sein persönlicher Einsatz während der Schlacht gegen das mörderische Ogerheer zeigte, daß es Seiner Majestät keineswegs an göttlichem Mut fehlt.

Selten einmal, wenn ihn keine wichtigen Staatsangelegenheiten beschäftigen, findet er Zeit für die größte seiner Liebhabereien: das alttulamidische Kamelspiel, welches schon seit Jahrhunderten in der Khomwüste gespielt wird. Um den Botschafter des Kalifen von Mherwed zu beeindrucken, ließ Seine Majestät vor einem Jahr ein Sechseckmuster auf dem Palasthof anlegen, welches das Spielen mit richtigen Kamelen erlaubte. Diplomatisch wie der Kaiser nun einmal ist, endete das Spiel gegen den novadischen Diplomaten nach mehreren genialen Zügen mit einem Remis.

MU: 13	AG: 2	Stufe: 9	Alter: 41
KL: 14	HA: 3	MR: 8	Größe: 1,75
CH: 12	RA: 1	LE: 63	Haarfarbe: blond
GE: 12	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: grau
KK: 12	TA: 2	AT/PA: 14/10	(Schwert)

Herausragende Talente: Reiten 10, Betören 11, Lügen 14, Sich verkleiden 15, Etikette 11, Staatskunst 12

Kaiserin Alara Paligan

Alara Paligan ist schon seit fast 20 Jahren glücklich mit dem Kaiser des Neuen Reiches verheiratet. Die Tochter einer reichen al'anfanischen Familie gilt als eine der schönsten Frauen Gareths. Das glatte dunkle Haar (wenn sie es auskämmen läßt, fällt es bis zu den schlanken Fesseln herab), die glänzenden braunen Augen und die Anmut ihrer Bewegungen lassen die Herzen männlicher wie weiblicher Bewunderer gleichermaßen höher schlagen. Die Kaiserin ist sich ihrer außerordentlichen Erscheinung, aber auch der Vergänglichkeit ihrer Schönheit durchaus bewußt und lebt in krankhafter Angst vor dem Altern. Sie beschäftigt drei Alchimisten, die ständig an der Entwicklung jugenderhaltender Tränke und Tinkturen arbeiten; sie gibt ein Vermögen für Salben und Elixiere aus und ist in der Vergangenheit schon so manchem Quacksalber auf den Leim gegangen.

Alara Paligan umgibt sich mit einer Schar von Bediensteten, die sie fast bei jedem ihrer Gänge begleiten. Stattlich gebaute Leibwächter der Panthergarde gehören ebenso dazu wie persönliche Friseure, Zofen, Vorkoster – nicht zu vergessen die vielen Schmeichler, die gerade in der kaiserlichen Gunst stehen. Zu ihrem Gefolge gehört auch eine Anzahl Dienerinnen, die sie aus Al'Anfa mitgebracht hat. Daß es sich um ihre ehemaligen Liebessklavinnen handelt, ist am Kaiserhof ein offenes Geheimnis.

MU: 10	AG: 5	Stufe: 10	Alter: 39
KL: 14	HA: 2	MR: 1	Größe: 1,69
CH: 16	RA: 1	LE: 59	Haarfarbe: dunkelbraun
GE: 13	GG: 5	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 10	TA: 5	AT/PA: 13/10	(Dolch)

Herausragende Talente: Betören 12, Lügen 10, Sprachen 11, Tanzen 10, Etikette 12

Prinz Brin

Der Kronprinz des Kaiserreiches und König von Garetien genießt den Ruf eines jugendlichen Draufgängers. Schon als Knabe durchkreuzte er immer wieder das Bestreben seiner Erzieher, die ihm eine wohlbehütete Kindheit angedeihen lassen wollten. Im neunten Lebensjahr riß er zum ersten Mal aus der kaiserlichen Residenz aus, um die verheißungsvolle Welt jenseits der Mauern zu erkunden. Er sollte noch viele Male gegen die Hofregel verstoßen. Ganz wie sein Großvater setzte er sich lieber auf einen Pferderücken als in den gepolsterten Sessel seines Lernzimmers. Bei der Fechtlektion war er stets zur Stelle, aber sein Geschichtslehrer mußte oft stundenlang nach ihm suchen. Noch heute denkt man belustigt daran zurück, wie er als Zwölfjähriger auf seinem Pony mitten in das Gestampfe des großen kaiserlichen Hofturniers preschte.



Prinz Brin

Doch die unbeschwerten Kindheitstage liegen weit zurück. Kronprinz Brin mußte sich schließlich der Staatsräson beugen: Seine frühe Vermählung mit der albernen Prinzessin Emer Ni Bennain hatte vor allem politische Gründe. Zum Glück für den Prinzen und seine Frau entwickelte sich später zwischen beiden jedoch eine echte Zuneigung.

MU: 12	AG: 2	Stufe: 6	Alter: 22
KL: 12	HA: 1	MR: 6	Größe: 1,72
CH: 13	RA: 1	LE: 52	Haarfarbe: dunkelblond
GE: 13	GG: 2	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 12	TA: 3	AT/PA: 13/12	(Degen)

Prinzessin Emer

Mit ihrer sprühenden Intelligenz und natürlichen Anmut hat die jugendliche Prinzessin Emer Ni Bennain die besten Aussichten, eine vom Volk geliebte Kaiserin des Neuen Reiches zu werden.

Die verspielten blonden Locken täuschen darüber hinweg, daß die Prinzessin einen fast athletisch zu nennenden Körper besitzt. Ihr Vater hatte es sich in ihrer Jugend nicht nehmen lassen, die Tochter zu einer fähigen Kriegerin auszubilden.

Obschon sie die politischen Intrigen des Garether Kai-



Prinzessin Emer

serhöfs am liebsten nicht beachtet, ist sie durchaus mit den Winkelzügen der hohen Politik vertraut. Des öfteren werden reisende Magier, Krieger oder Gelehrte in ihre Gemächer eingeladen, um ihr über das Leben in fernen Ländern zu berichten. Als überzeugte Gegnerin der Sklavenhalterei geht sie der Kaiserin soviel wie möglich aus dem Weg. Den göttlichen Vater ihres Gemahls hat sie bis heute nur an besonderen Feiertagen zu Gesicht bekommen.

MU: 13	AG: 3	Stufe: 6	Alter: 21
KL: 13	HA: 2	MR: 4	Größe: 1,72
CH: 14	RA: 3	LE: 54	Haarfarbe: blond
GE: 12	GG: 1	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 13	TA: 4	AT/PA: 14/13	(Schwert)

Herausragende Talente: Reiten 11, Akrobatik 10

Tronde Torbensson

Wenn auch Hetfrau Garhelt nach wie vor bei ihrem Volk in hohem Ansehen steht, mehren sich doch die Stimmen, die fordern, »Kronprinz« Tronde vom Gischtreiter-Otta möge nun endlich die gesamte Politik des Nordlandes in seine Hände nehmen. Doch der lebenslustige Herrscher über die thorwalschen Seefahrer zögert noch, diese Bürde auf seine Schultern zu laden. Er

weiß, daß seine Untertanen ein »Ende der Friedfertigkeit« von ihm erwarten, hält aber das Land, seine Flotte und die Krieger für noch nicht genügend vorbereitet. So wartet er auf ein göttliches Zeichen und vertut seine Zeit mit Abenteuerfahrten und wilden Gelagen. Auf diplomatischen Missionen in »zivilisierten Gegenden« macht er sich einen Spaß daraus, seinen Gastgebern den barbarischen Wilden vorzuspielen, den sie von ihm erwarten. So brüstet er sich gern damit, er könne ein Maß Feuer in einem Zug leeren und auch im Vollsuff seine Otta durch jede tückische See-Enge lenken (was möglicherweise der Wahrheit entspricht). Bei jeder Gelegenheit reißt er sich das Hemd auf, um allen Interessierten die Narbe zu zeigen, »wo sich einmal ein Hai mehrere Zähne ausgebissen hat«; eine Szene, die bei diplomatischen Empfängen regelmäßig betretenes Schweigen auslöst ...

Mit einer Größe von 1,85 Metern, dem muskulösen Körperbau und den langen rotblonden Haaren kann man Hetmann Tronde Torbensson als einen eher zierlichen Vertreter seiner Rasse bezeichnen. Nur der »Dreifarbenbart« ist ihm etwas peinlich, daher ist sein Kinn – für einen Thorwaler unüblich – stets glatt rasiert.

MU: 15	AG: 5	Stufe: 13	Alter: 41
KL: 13	HA: 1	MR: 0	Größe: 1,85
CH: 12	RA: 4	LE: 91	Haarfarbe: rotblond
GE: 16	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: blaugrau
KK: 17	TA: 2	AT/PA: 15/13	(Barbarenstreitaxt)

Herausragende Talente: Ringen 13, Orientierung 15, Akrobatik 11, Rudern, Segeln 14, Springen 12, Glücksspiel 11, Holzbearbeitung 10, Menschenkenntnis 12, Sprachen 10, Zechen 13

Fürstin Sybia von Aranien

Noch ist es eine strittige Frage, ob Aranien eine Provinz des Mittelreichs oder ein unabhängiges Fürstentum ist. Über die Kompetenz der Herrscherin bestehen jedoch keine Zweifel: Fürstin Sybia lenkt die dortige Politik mit fester Hand. Schon kurz nach der Thronbesteigung bewies Sybia ihre Entschlossenheit, als sie dem ebenfalls neu inthronisierten Kaiser Hal die Abgabe der Steuern verweigerte.

Beim Volk ist die resolute, aber warmherzige Fürstin beliebt. Tatsächlich ist es bewundernswert, wie es ihr gelingt, die vielen Stämme, Kulte und Rassen des aranischen Völkergemischs zu einem Bund zu einen. Möglicherweise ist die Zuneigung zu der klugen rothaarigen Sybia das einzige, was einen tulamidischen Händler in Zorgan mit einem Garethischen Einwanderer in Baburin verbindet. Um dieses Band zu den Bürgern zu festigen, ist Sybia fast das ganze Jahr hindurch in ihrem Reich unterwegs. Ihren Sohn Arkos sieht sie kaum einmal, und auch ihre große Leidenschaft, die Falknerei, muß hinter den Staatsdingen zurückstehen.



Sybia v. Arantien

MU: 15	AG: 2	Stufe: 15	Alter: 44
KL: 15	HA: 1	MR: 11	Größe: 1,70
CH: 14	RA: 3	LE: 85	Haarfarbe: dunkelblond
GE: 14	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 11	TA: 2	AT/PA: 14/12	(Khunchomer)

Herausragende Talente: Abrichten 13

Larona, die Hüterin des Zirkels im Efferd-Tempel zu Bethana

Seit dem Jahre 10 n. H. übt Larona das Amt der Höchsten Geweihten des Gottes aller Meere aus. Mit 48 Jahren ist sie eine junge Hochgeweihte; ihr kurzes schwarzes Haar ist noch frei von grauen Strähnen, in ihren auffällig großen, hellblauen Augen liegt eine seltsame Klarheit, bisweilen auch eine kühle, fast beunruhigende Eindringlichkeit.

Für ihre hohe Aufgabe empfahl sich Larona durch die Umsicht, den Weitblick und die Klugheit, die sie bei der Verwaltung des Tempels von Havena bewies. Daß sie in so jungen Jahren schon von den zur Kürung versammelten »Meistern der Flüsse und der Brandung« zu ihrer Herrin bestimmt wurde, hat sie womöglich dem persönlichen Einsatz ihres Freundes Cuanu Ui Bennain

zu verdanken, der auf dem Kürungskonvent flammende Fürsprache für sie hielt.

Es scheint, daß der alte Gott mit Wohlgefallen auf seine junge Geweihte blickt, denn in den drei Jahren ihrer Amtszeit ist es Larona gelungen, dem Kult neuen Zusammenhalt zu geben. In vielen Städten sind die Efferd-Tempel heute besser besucht als in den zurückliegenden Jahrzehnten, die Gebete und Predigten der Geweihten sprühen vor Zuversicht.

MU: 15	AG: 1	Stufe: 16	Alter: 48
KL: 16	HA: 1	MR: 14	Größe: 1,64
CH: 18	RA: 2	LE: 68	Haarfarbe: schwarz
GE: 12	GG: 0	AE/KE: 64	Augenfarbe: hellblau
KK: 11	TA: 1	AT/PA: 12/10	(Stab)

Herausragende Talente: Wettervorhersage 13, Rudern, Segeln 10, Betören 10, Bekehren 17, Menschenkenntnis 12, Prophezeien 12, Selbstbeherrschung 12

Viburn von Hengisfort, Schwert der Schwerter im Rondra-Tempel zu Perricum

Baron Hengisfort vernahm erst spät den Ruf der Göttin. Als Hauptmann einer kaiserlichen Lanzenreiterschwadron war es lange Zeit seine Aufgabe, die Bauern am westlichen Raschtulswall vor räuberischen tulamischen und novadischen Stämmen zu schützen. Seine Aufgabe erfüllte er mit unerbittlicher Härte. »Wie ein Hengisforter«, sagt man noch heute, da die Lanzenreiter seit vielen Jahren abgezogen sind, im Bosquirtal, wenn man einen besonders gnadenlosen und unerbittlichen Menschen beschreiben will.

Niemand weiß, welches Erlebnis damals den 35jährigen Viburn dazu brachte, seinen Dienst zu quittieren – seine Beförderung zum Oberst stand unmittelbar bevor – und als Novize in den Rondra-Tempel zu Punin einzutreten. Im Dienst der Göttin lebte er wie zu seinen Zeiten als Offizier: Mit ganzem Einsatz nahm er jede Aufgabe an, die ihm übertragen wurde, und brachte sie schonungslos gegen andere und sich selbst zu einem Ende.

Hengisforts rascher Aufstieg in der Hierarchie des Schwertbundes war von einer gewissen Selbstverständlichkeit: Er war einfach immer der beste Mann, wenn mehrere Kandidaten für ein Amt in Frage kamen.

Erst in den letzten Jahren beginnt der weißhaarige Hochgeweihte, Anzeichen einer gewissen menschlichen Weichheit zu zeigen, und erst in jüngster Zeit kommt es gelegentlich vor, daß ein junger Geweihter dem »Schwert« nicht nur mit Respekt, sondern gar mit einem freundlichen Lächeln begegnet.

MU: 17	AG: 3	Stufe: 17	Alter: 75
KL: 15	HA: 1	MR: 11	Größe: 1,84
CH: 12	RA: 1	LE: 88	Haarfarbe: weiß
GE: 16	GG: 1	AE/KE: 72	Augenfarbe: blaugrau
KK: 15	TA: 2	AT/PA: 18/17	(Schwert)



Jariel

Herausragende Talente: Orientierung 10, Wildnisleben 10, Reiten 13, Bekehren 11, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 14

Jariel, der Bote des Lichts

Alle irdischen Diener des mächtigsten Gottes Aventuriens sind ihrem obersten Geweihten strikten Gehorsam schuldig. In seiner Person vereinigen sich der Wille der Gottheit und die Wünsche der Gläubigen: Jariel Heliodan, irdischer Statthalter des Praios. Das Oberhaupt der Gemeinschaft des Lichts residiert im prachtvollen Praios-Tempel zu Neu-Gareth, von wo er seine *Wahrer der Ordnung* in den verschiedenen Teilen Aventuriens

lenkt. Jariels massige Gestalt, die gemessene Ruhe seiner Gesten und sein von keiner Gefühlsregung bewegtes Gesicht strahlen ein unerschütterliches Selbstbewußtsein aus. Wenn er in seinen Predigten die Welt erklärt – wie sie ist und wie sie sein sollte –, dann gibt es unter den Zuhörern wenige, die sich dem Bann seiner Erscheinung und seiner dunklen, aber tragenden Stimme entziehen können.

Jariel spricht jedoch nur selten zu den Gläubigen; in der Stärkung und Festigung des Kultes sieht er seine göttliche Aufgabe. Daß er dabei massiven Einfluß auf politische Entwicklungen nimmt, ergibt sich aus seiner Weltansicht: Nur ein starkes Reich, das sich über die gesamte bekannte Welt erstreckt, kann Praios wohlgefällig sein; eine Zersplitterung in unabhängige Länder führt zwangsläufig auch zu einer Schwächung des Praioskultes. Als das Orakel Jariel im Jahre 1 vor Hal zum neuen Boten des Lichts bestimmte, hatte dieser bereits mehr als 40 Jahre seinem Gott als Geweihter gedient, ein Dienst, der mit einem stetigen Aufstieg in der Hierarchie verbunden war und das Findelkind Jariel vom Noviziat im Tempel von Fasar zum *Wahrer der Ordnung* in Aranien führte.

Daß gerade in seinem ehemaligen Amtsbereich eine Politik des »Aufruhrs und der Abtrünnigkeit« gepflegt wird, sieht Jariel als persönliche Kränkung an. Seit langem bedrängt er den Kaiser des Neuen Reiches, eine Strafexpedition auszurüsten zur Niederwerfung dieser beispiellosen Verneinung der göttlichen Ordnung. Ein noch größeres Greuel sind ihm aber die wachsende Gefolgschaft des Namenlosen Gottes und die ketzerischen Rastullah-Gläubigen, die sich in ihrer offensichtlichen Blendung anmaßen, die vielfältige Ordnung dieser Welt könne sich in einer einzigen Gottheit widerspiegeln.

MU: 17	AG: 0	Stufe: 18	Alter: 68
KL: 16	HA: 1	MR: 20	Größe: 1,89
CH: 17	RA: 1	LE: 95	Haarfarbe: grau
GE: 14	GG: 0	AE/KE: 117	Augenfarbe: blau
KK: 15	TA: 0	AT/PA: 17/12	(Streitkolben)

Herausragende Talente: Bekehren 18, Menschenkenntnis 11, Prophezeien 15, Sprachen 12, Selbstbeherrschung 13, Geschichtswissen 14, Alte Sprachen 13

Anhang

Die aventurische Bibliothek

Das Studium jeder Wissenschaft ist im wesentlichen von den schriftlichen Quellen abhängig. Die meisten Erkenntnisse und Dokumente der Blütezeit des Alten Reiches sind in den Dunklen Zeiten verlorengegangen. Erst während des Rohal-Jahrhunderts wurden viele neue Wissensgebiete erschlossen.

Seit kurzer Zeit sorgt die Erfindung des Buchdrucks auf Maraskan für eine starke Verbreitung schriftlicher Werke. Trotzdem ist dieser Druck mit beweglichen Holzlettern noch immer sehr kostspielig: Einige wenige Zeitungen sowie gewisse Rundschreiben werden im Auftrag der Herrscher Aventuriens vervielfältigt (in Festum steht die einzige nichttherrschaftliche Druckerei). Auch mit dem Buchdruck dauert es immerhin noch immer etwa einen Tag, bis ein einzelnes Buch Seite für Seite gedruckt, gebündelt, genäht und gebunden ist. Mit den altbewährten Methoden (Tinte, Silberstift, Tusche) kann es Jahre dauern, ein Buch neu oder abzuschreiben.

Im folgenden werden für jede Wissenschaft ein oder mehrere wichtige Bücher aufgelistet, mit den üblichen Angaben: Titel, Seitenanzahl, Autor und Herkunftszeit und -ort, Inhalt und Bedeutung, Anzahl der Abschriften, Aufbewahrungsort des Originals und Verkaufspreis.

Alle angegebenen Preise gelten für Käufer, die Experten oder zumindest äußerst interessiert sind. Bei der Suche nach einem bestimmten Exemplar bestimmt eine Probe den Erfolg: Der Spieler würfelt mit dem W20 eine Probe auf die Anzahl, dividiert durch 100 (bei 300 Exemplaren hat eine Suche bei 1–3 Erfolg).

Viele dieser Bücher können bei der Ausbildung eine große Hilfe sein, indem sie für 1–3 TAW-Punkte die Suche nach einem Lehrmeister und die Kosten für ihn ersparen. Die mit * markierten Bücher zählen zu den »Büchern der Magier« und können zum astralen Studium benutzt werden (siehe **Die Magie des Schwarzen Auges**).

Religion

Ein beträchtlicher Teil der Bücher verdanken Inhalt oder Herkunft der Religion, um so mehr, als die Tempel die beständigsten Aufbewahrungsorte darstellen: Fast alle weltlichen Bibliotheken werden irgendwann mit ihrem Besitzer vernichtet – nicht einmal eine Kaiserin war davor gefeit. Tempel dagegen werden deutlich seltener zerstört, und selbst dann sorgt die ständige Arbeit der Geweihten dafür, daß meist zumindest irgendwo Abschriften existieren. Für den Laien sind sie jedoch meist schwer zugänglich.

Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung (etwa 70 Seiten): 312 v. H. im Auftrag Eslams III. vom Kollegium der Zwölfgötter in Gareth verfertigt, seither von den kaiserlichen Schriftgelehrten verbreitet; das Schulbuch des Neuen Reiches: Rechter Glaube und Bürgerpflicht, mit einem Vorwort des jeweiligen Kaisers; etwa 4000 Abschriften (Originale sämtlicher Auflagen im Kaiserlichen Archiv); 5 Dukaten.

Rastullah in Keft (45–50 Seiten): 233 v. H. von Hahmud Dhach'gamin in Keft geschrieben, bisher nur selten übersetzt; heiliges Buch der Rastullah-Gläubigen, das dessen Offenbarung überzeugend und glaubwürdig schildert; etwa 300 Abschriften nicht immer direkter Herkunft, höchstes 30 Übersetzungen ins Garethi (Original im Tempel von Keft); 10 Dukaten, von Rechtgläubigen je nach Qualität bis 500 Dukaten.

Die dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen (etwa 160 Seiten): Vermutlich während der »Dunklen Zeiten«, etwa 1300 v. H., geschrieben; schrittweise Einführung in und Verführung zum Namenlosen-Kult, auf mysteriöse Weise nur in der vorgesehenen Weise – von Machtversprechen über Zweifel an den Zwölfgöttern bis zur völligen Überwältigung – zu lesen (kann wie eine TAW-Probe »Bekehren« wirken); wahrscheinlich nicht mehr als 100 Abschriften, oft im Bosparano oder Zhajad, unterschiedlich in Inhalt und Faszina-

tion (Original unbekannt); bis zu 200 Dukaten oder drohender Raubmord.

Geschichte

Beschäftigung mit der Historie ist für den Gebildeten und den Mächtigen gleichermaßen unumgänglich, da in dem steten Auf und Ab der aventurischen Geschichte die Antworten auf die meisten Fragen schon gefunden oder zumindest angedeutet wurden. Die wichtigsten Geschichtswerke sind daher uralte, wie die zwergrische Chronik »Taten der Altvorderen«, deren Original in den Amboß-Höhlen eingemeißelt ist, und das »Jurga-Lied« der Thorwaler. Die frühesten Werke der Tulamiden sind leider mit dem Diamantenen Sultanat 17 v. H. untergegangen.

Leider erfolgt die Beschreibung und Beurteilung der Geschichte jedoch immer aus der Gegenwart und damit durch – im günstigsten Fall – voreingenommene Autoren. Den Großteil der Geschichtsschreibung kann man sogar getrost als Propaganda abtun. Selbst am Hof eines so toleranten und aufgeklärten Herrschers wie Fürst Cuanu hat der Historiker Mellarch Schwierigkeiten, wenn er von einer – unausgesprochen – vorgegebenen Ansicht abweicht.

Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, oder: Das Eherne Schwert (250–600 Seiten): Vermutlich auf Volksgut aus der Pionierzeit basierend, seither etwa alle 100 Jahre von unterschiedlichsten Autoren niedergeschrieben; Epos von der Besiedelung Aventuriens, beginnend mit der legendären Regierungszeit Horas', je nach Autor bis zu den Friedenskaisern oder dem jeweils herrschenden Kaiser reichend; eines der meistmißbrauchten Sagenmotive, da fast immer politisch »gefärbt«, häufig als Standardwerk zum Lesenlernen; weit über 3000 Ausgaben, davon fast 2000 gedruckt (Originale von etwa einem Dutzend Autoren erhalten, meist in den Archiven oder Tempeln von Gareth und Kuslik); je nach Autor, Alter, Inhalt und Machart 5 bis 50 Dukaten.

Geographie

Die bedeutendsten Entdecker entstammten der Familie Sanin, die als Admirale unter Belen-Horas und den ersten Friedenskaisern in jeweils zwei Expeditionen Albarnia entdeckten und den Großen Fluß bis Ferdok befuhren (Sanin der Ältere), das Mysob-Delta erreichten und die Orkland-Küste umsegelten (Sanin der Jüngere), die erste Südumsegelung durch die Straße von Altoum vollbrachten und die Küstenlinien bis zur Beinsteinbucht kartographierten (Sanin III.).

Der Hesinde-Tempel in Kuslik hat seit Bosparans Fall wertvolles Karten- und Berichtsmaterial gesammelt und immer wieder zusammengefaßt. Der berühmteste unabhängige Geograph und Historiker war Bastan Munter, der zwischen 360 und 330 v. H. fast alle Länder bereiste und beschrieb – ständig in Geldnot und Lebensgefahr.

Großer aventurierischer Atlas – Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifrins Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge (etwa 80 Seiten, riesig, reich illustriert): Begonnen während der Expedition Admiral Sanins III. 1812–1795, während der folgenden Jahrhunderte von den kaiserlichen Geographen des Alten Reiches ständig überarbeitet; Karten und Beschreibungen der wichtigsten Küstenlinien und Inseln Aventuriens, seiner Gebirge, Städte und Reiche, deutlich auf die Westküste konzentriert, mit großen Mängeln im Norden und Osten; trotzdem zuverlässigstes Kartenwerk des Kontinents, sofern die Ausgabe nicht von irgendeiner Obrigkeit »berichtigt« wurde; etwa 300 gute Kopien, fast 1000 Bearbeitungen im Mittelreich, etwa 100 obskure Varianten, z. B. »Brabakisches Großreich« (einige Originale vor Bosparans Fall als Beutestücke in Gareth, ca. 20 jüngere Originalauf-

lagen in Vinsalt in Palast, Generalstab, Archiv oder Akademien); je nach Qualität 100 bis 500 Dukaten.

Sand, Salz und Sonne – Die toedliche Khom (ca. 120 Seiten); **Zwischen Bodir und Walsach** – Mitnaechtliche Laender (ca. 250 Seiten); **Die dampfenden Waelder** – Von den mittaeglichen Eilanden (ca. 330 Seiten); **Heymatland, fremdes Land** – Die uebrigen Lande in Auentueria (ca. 280 Seiten): Bastan Munters berühmte Tetralogie; Völker, Kulturen, Religionen, Sprachen, Bräuche, Geschichte aus ganz Auenturien, das geographische Standardwerk; jeweils etwa 300 Abschriften (Originale im Hesinde-Tempel Kuslik); je 30 bis 50 Dukaten, zusammen etwa 250 Dukaten.

Das wohlfeile Brevier für den reisigen Kauffmann (64 Seiten): 4 v. H. im Auftrag Stoerrebrandts in Festum gedruckt; kurzer, aber solider Überblick über Wirtschaft und Verkehrswesen der wichtigsten Städte Auenturiens, weltoffen und fortschrittlich gehalten; fast 2000 Drucke (Erstdruck im Besitz Stoerrebrandts); 5 Dukaten.

In den Schamanenzelten der Nivesen (80 Seiten): Um 0 v. H. von dem Halbnivesen Hagen Markgraf zu Beilunk auf seinen Nordreisen geschrieben; das bestinformierte Werk über die Kultur der Nivesen, für deren Schutz es energisch eintritt, derzeit beliebteste Lektüre der Bürgerschaft des Ostens; etwa 200 Abschriften, ständig zunehmend (Original beim Autor); 5 Dukaten.

Tierkunde

Die Tierkunde ist deutlich in zwei Gruppen gespalten: die der Jäger, Waldläufer und Wildniskundigen, die sich auf mündliche Berichte oder eigene Erfahrungen beschränken, und die der Gelehrten, die phantasievolle Monsterausstellungen anlegen.

Das Bestiarium von Belhanka – Das Wissen von den Pflanzen und Tieren (ungefähr 70 Seiten): In der Zeit der Friedenskaiser im Lieblichen Feld zusammengetragen; Beschreibung der wichtigsten Nutztiere und Monster Mittelaenturiens, denen die ersten Siedler begegneten, von Naivität und Aberglauben strotzend, aber teilweise bis heute gültig; etwa 800 Abschriften und Übersetzungen aus dem Bosparano (Original zerstört); etwa 10 Dukaten.

Das Monster-Handbuch – Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene (80–110 Seiten, illustriert): Vermutlich in den »Dunklen Zeiten« von dem Zwerg Gargi, Sohn des Gax, verfaßt; überschäumen des Sammeluriums von Sagen, Berichten, Erfindungen und Fakten, das sich vor allem auf grausige Untiere konzentriert und völlig übertriebene Mengen von Drachen und Riesen beschreibt, die Ingerimm angeblich im Wahn erschaffen hat; besonders bei Bürgern, Adeligen, jungen Abenteurern und anderen Laien beliebt; etwa 600 Abschriften/Übersetzungen unterschiedlicher Länge (Original im Yetiland); zwischen 10 und 25 Dukaten.

Prem's Tierleben (120 Seiten, einige Zeichnungen): Etwa 70 v. H. unter dem Hetmann Ragnar aus Prem zusammengefaßt; umfassende Zoologie der West- und Nordküste, des Orklandes, Alberbias, des Lieblichen Feldes und der Zyklopeninseln, wenn auch vom Standpunkt des Jägers und Abenteurers und teilweise in Thorwalsch beschrieben; etwa 200 Abschriften, meist mit mittelreichlichen Kommentaren (Original in Prem); 25 bis 35 Dukaten.

Pflanzenkunde

Die Botanik ist fast ausschließlich eine praktische Wissenschaft, die von Heilern, Hexen, Druiden, Mohas und Elfen als Heilkunde, höchstens noch als Gewürzkunde betrieben wird. Selbst die Kenntnisse des Markgrafen Thronwig von Warunk, des Entdeckers des Ladifaahri und heute führenden Botanikers, werden lieber durch direkte Besuche als Lesen oder Abschreiben seiner Notizen herangezogen.

Folianth der Kreutherkunde (fast 400 Seiten, illustriert): Vermutlich in den Dunklen Zeiten gesammelt, seither von der Schwesternschaft der Mada verbreitet; praktisch vollständige Sammlung der aventurischen Heil-, Nutz-, Gift-, auch Duft- und Zierpflanzen, teils in Bilderschrift; etwa 200 Abschriften und Varianten, etwa 100 Drucke (Original verschollen, gedruckte Erstausgabe im Rahja-Tempel Grangor); etwa 30 bis 70 Dukaten.

Heilkunde

Die medizinische Situation Aenturiens ist im großen und ganzen bedenklich, aber nicht katastrophal: Die Heilkunst ist weit verbreitet,

wenn auch zumeist auf Hausmittel beschränkt. Die Wirkung von Geweihten und studierten Ärzten wird gemeinhin überschätzt; sie bleibt den Mächtigen vorbehalten.

Auch für die Medizin gilt, daß sie weniger studiert als praktiziert wird. Geweihte und Heiler schreiben ihre Erkenntnisse selten zusammengefaßt nieder, allerdings existieren Unmengen einzelner Rezepte.

Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich (100–300 Seiten, illustriert): Etwa 490–475 v. H. von dem Hesinde-Geweihten Strathus in Silas, Angbar und Baliho verfaßt; relativ unvoreingenommene Beschreibung von Zwergen, Elfen, Orks und anderen »kulturschaffenden Rassen«, ihrem Körperbau, ihrer Denkweise und ihrer Kultur; etwa 300 Abschriften, teilweise auf Haupttrassen gekürzt, mit weiteren Beschreibungen erweitert, häufig recht rassistisch bearbeitet (Original im Besitz des Kaiserlichen Krieger-Seminars Wehrheim); je nach Umfang 10 bis 40 Dukaten.

Sternkunde

Das Studium des aventurischen Sternenhimmels, ob nun für die Navigation oder für Vorhersagen, ist von größter Bedeutung, weswegen ihm ein eigenes Kapitel gewidmet wurde. Wichtigste Vertreterin der Astronomie war Niobara, die zu Rohals Zeiten die heute vorherrschenden Namen der Himmelskörper, ihre Eigenschaften und ihre astrologischen Bedeutungen sammelte. Überhaupt war die Rohal-Zeit der Höhepunkt der Astronomie. Damals wurden auch Meßgeräte (Teleskop) und mechanische Modelle (Astrolabium, Orbitorium) erfunden.

Schriftliche Dokumente sind häufig, aber keines davon weit verbreitet: Die zahlreichen widerstreitenden Interpretationen der Astrologie verhindern ein allgemein akzeptiertes Standardwerk, die Besonderheit des aventurischen Himmels Sternkarten, auf denen Sternbilder über eine längere Zeitspanne kartographiert werden können.

Physik und Mechanik

Die Lehren von den Körpern und vom Zusammenwirken beweglicher Teile sind uralte Wissenschaften, die einem steten Auf und Ab im Wissensstand unterliegen.

Ursprünglich gehen wohl die meisten Kenntnisse auf die Zwerge (und Grolme) zurück. Schon die Urtulamiden lernten von ihnen, Webstühle und Fallen zu bauen. Die güldenländischen Einwanderer übernahmen die Armbrust von den Zwergen, zunächst in gröberen Versionen: Schon in den Trollkriegen wurden Katapulte und Speerschleudern eingesetzt (heute werden diese Geräte hauptsächlich auf See verwendet). Zwergenfestungen mit leicht schwenkbaren Zugbrücken mit Gegengewicht und Toren auf steinernen Kugellagern gelten noch immer als Vorbild.

Handbuch der Konstrukteure – Vom Wissen der Zwerge (ca. 300 Seiten, fast 100 Zeichnungen): Ca. 450 v. H. von Archimetros in Angbar verfaßt; Grundwerk der Physik und Mechanik von dem ersten menschlichen Forscher, der die Kenntnisse der Zwerge als eigene Wissenschaft verstand; höchstens 50 schlechterhaltene Kopien, meist im Besitz von Werften, Akademien und Gilden, aber unzählige daraus entnommene Pläne und Formeln (Original in Angbar verschollen); etwa 30 Dukaten, von Experten bis zum Zehnfachen.

Alchimie

Auch der Alchimie, jenem Grenzgebiet zwischen Wissenschaft und Magie, wurde ein eigenes Kapitel eingeräumt. Neben der bekannten Forschung nach dem Stein der Weisen, dem Goldmachen, dem Unsterblichkeitselixier sowie den gängigen Elixieren hat die Alchimie einige wichtige Nebenprodukte geliefert.

Die bekanntesten Alchimisten sind Paramantus und seine Schüler, die 550–450 v. H. in Havena das »Lexikon der Alchimie« verfaßten, die Mitglieder des »Roten Salamanders« und allgemein die Brabaker Alchimisten.

Explosionen und Stinkgase (etwa 150 Seiten): Unter Valpo dem Trinker (ca. 100 v. H.) von Boris Bumm in Gareth zusammengetragen; Sammlung alchimistischer Formeln, Experimente und Stoffe mit spektakulären Wirkungen, besonders bei jungen Alchimisten, Generälen und anderen Dilettanten beliebt; etwa 100 Abschriften, meist einschlägig beschädigt, unter eigentümlichsten Titeln (Original mit Autor explodiert); etwa 20 Dukaten.

Rechtslehre

Recht und Gesetz *Aventuriens* werden in einem ausführlichen Beitrag vorgestellt.

Also spricht Rastullah (ungefähr 999 Seiten): Etwa 130–65 v. H. von dem Ersten Mawdli ar Yerhani in Unau seinen Schülern diktiert, als erstes Buch in den 19 geheiligten Glyphen; umfassendste schriftliche Sammlung von Auslegungen der 99 Gebote, Begründer der Schuppen-und-Ohren-und-Wasser-Schule und anderer praxisnaher Rechtsprechung, Basiswerk der Unauschen Rechtsprechung; etwa 400 fanatisch wortgetreue Abschriften (Original mit dem Autor in der Khom verschollen); etwa 50 Dukaten, für das Original das Zehnfache.

Staatskunst

Schriftliche Werke der Staatskunst sind eher selten, da es wenige echte Staatsmänner gibt und diese auch wenig interessiert sind, ihre Erfahrungen weiterzugeben. Zudem wurden unter den Priesterkaisern fast alle Werke konfisziert («Herrschaft kommt vom Himmel, nicht aus einem Buch!»), und während der Rohal-Zeit waren die Lehren von der Herrschaft eher verpönt.

Der angesehenste zeitgenössische Staatsmann ist sicherlich Baron Dexter Nemrod, dessen Werk «Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung» mit Spannung erwartet wird.

Wahn der Verfolgung – Der Al'Anfa-Komplex (ca. 440 Seiten): Kurz nach dem Sturz der Priesterkaiser von der Phex-Geweihten Maffia Vellia kompiliert; Verschwörungen und Geheimorganisationen: religiöse und magische Orden und Sekten, v. a. die Kirche von Al'Anfa, Kulte des Namenlosen, Meuchler-, Diebes- und Bettlergilden, Boten- und Spitzeldienste; ungefähr 100 Abschriften, häufig in Geheimschrift (Original verschollen); mindestens 50 Dukaten.

Der ringende Herr (230 Seiten): 219–211 v. H. von Graf Randolph Hermar von Rabenmund bei Wehrheim diktiert; Probleme der Staatsführung, Politik, Wirtschaft und Strategie, gilt als Handbuch des kompetenten Höflings; höchstens 100 Liebhaberausgaben, prunkvoll gestaltet, häufig mit Widmung des Autors oder eines Nachfahren (Original im Besitz des Freiherrn Answin von Rabenmund); v. a. bei Hofe bis zu 100 Dukaten.

Kriegskunst

Für Strategie und Kriegsführung gilt ähnliches wie für die Staatskunst: Sie wird in *Aventurien* oft angewandt, aber für Außenseiter kaum schriftlich niedergelegt.

Philosophie

Die Philosophie umfaßt alle Forschungen der Denker *Aventuriens*, die keinem anderen Bereich angehören. Zumeist geht es um das Wesen der Welt, des Geistes, des Lebens und ähnliche Grundüberlegungen.

Die meisten Philosophen waren Magier, von jung auf ausgebildet, die Gesetze der Welt zu erforschen. Elon Carhelan formulierte in den götterlosen Dunklen Zeiten (11. Jh. v. H.) die Magierphilosophie, das vom Praioskult meistbekämpfte Gedankengebilde, das die Existenz der Götter als unbedeutend darstellt. Ihre Hochblüte erlebte die Philosophie, wenn auch äußerst reglementiert, unter den Priesterkaisern; das Denken an sich gedieh jedoch in der folgenden Regierungszeit Rohals. Die heutige Zeit dagegen ist wenig aufgeschlossen, die meisten Philosophen sind umstritten.

Praios' größtes Geschenk – Intelligenz: Wirkungen und Auswirkungen (200–240 Seiten): 572–568 v. H. unter Redaktion des Priesterkaisers Helus I. in Gareth dargelegt; wissenschaftlich fundierte, religiöse Propaganda, die Intelligenz als alleinige Eigenschaft der Menschen und die Hinwendung zu Praios als einzig mögliche Konsequenz darstellt, trotzdem einziges Basiswerk der «Psychologie»; etwa 120 Kopien, weitere 50 auf die Fakten gekürzte «Verstümmelungen» unter dem Untertitel (Original im Tempel des Lichtes in Gareth); etwa 20 Dukaten.

Die Gespräche Rohals des Weisen (21 Bände zu 60–100 Seiten): Während Rohals Regierung von drei Generationen seiner Schüler gesammelt; gesammelte Weisheiten und Aussprüche im Stil von Schülerfrage und Lehrerantwort; jeweils 400–700 Abschriften (Originale im Hesinde-Tempel Gareth); jeweils 40–70 Dukaten, vollständig bis zu 1500 Dukaten.

Kunde von den Sphären – Offenbarung des Nayrakis (ca. 1200 Seiten): Kurz nach dem Magierkrieg von Manual Planes (Pseudonym Rohals?) veröffentlicht; Theorie der sieben Sphären, Wesen des Zeitflusses etc.; Fortsetzung von Rohals «Systemen der Magie», noch tiefergründiger; höchstens 50 erhältliche Abschriften, etwa 50 weitere vom Tempel des Lichtes konfisziert (Original bei Rohal?); mindestens 1000 Dukaten.

Die Chroniken von Ilaris oder: Mensch, sei nicht so ängstlich! (3 Bände zu 180–200 Seiten): Vermutlich 195–185 v. H. von einer aufgeklärten Hesinde-Sekte in Zorgan und Jergan geschrieben; Philosophie, Moral, Religion, Mythologie, Geschichte, Staatstheorie und andere intelligente Ausführungen, als ketzerisch und demokratisch verboten; etwa 100 Abschriften (Originale und Dutzende Abschriften bei Zerschlagung der Sekte vernichtet); je 30–40 Dukaten, zusammen bis zu 200 Dukaten.

Musik & Dichtkunst

Künstlerische Werke sind sehr weit verbreitet, sind sie doch für viele Gebildete, die Gaukler und Arenakämpfe weniger schätzen, die einzige Unterhaltung. Vor allem in Tempeln und der Schreiberschule Zorgan beginnt die Ausbildung meist mit der Abschrift eines Gedichtbandes. Hier wollen wir uns nur auf die Titel einiger bekannter Werke beschränken:

Aventuerisch Volcksylder (Liedersammlung in Frühgarethi, u. a. das Marschlied «Hüte dich, Heia, wir kommen!»)

Lieder der Zwölfgötter (12 Bände, u. a. Efferts Delphin-Lied)

Herzenslieder – Von Aylas heißem Kuß (Liebeslieder)

Sterne über der Wüste (tulamidische Liedersammlung)

Torstor Om (thorwalsche Balladen)

Dein Haar, so rot wie die Abendsonne auf der verlassenen Tränke der Karene (nivesische Liebeslyrik)

Grillenzirp von Säuselwind (Elfenlyrik aus der Rohal-Zeit)

Geschichten von 1001 Rausch (phantastische und erotische Erzählungen aus dem Rahja-Tempel Belhanka)

Vinsalter Theater-Almanach (Bühnenstücksammlung, 18 Bände)

Journalismus

Mit dem Buchdruck hat sich eine neue Form schriftlicher Dokumente entwickelt: die Zeitung, die aktuellste Ereignisse (selten älter als ein Jahr) kurz und preiswert schildert. Natürlich benützt die jeweilige Regierung sie als Propaganda-Instrument.

Aventurischer Bote (Gareth; größte Verbreitung), **Hesinde-Spiegel** (Kuslik; eher gebildeter Stil), **Havena-Fanfare** (bekannt für ihre Enthüllungen), **Tempelrufer** (Al'Anfa; exotisch-frivol); **Seewind** (Bethana; umfangreich, bei Seeleuten beliebt); **Neue Brabaker Bilderpostille** (Analphabeten-Zeitung); **Nostrianische Kriegsspaßsaune** und **Freie Trommel** (Nostria und Andergast; Propaganda).

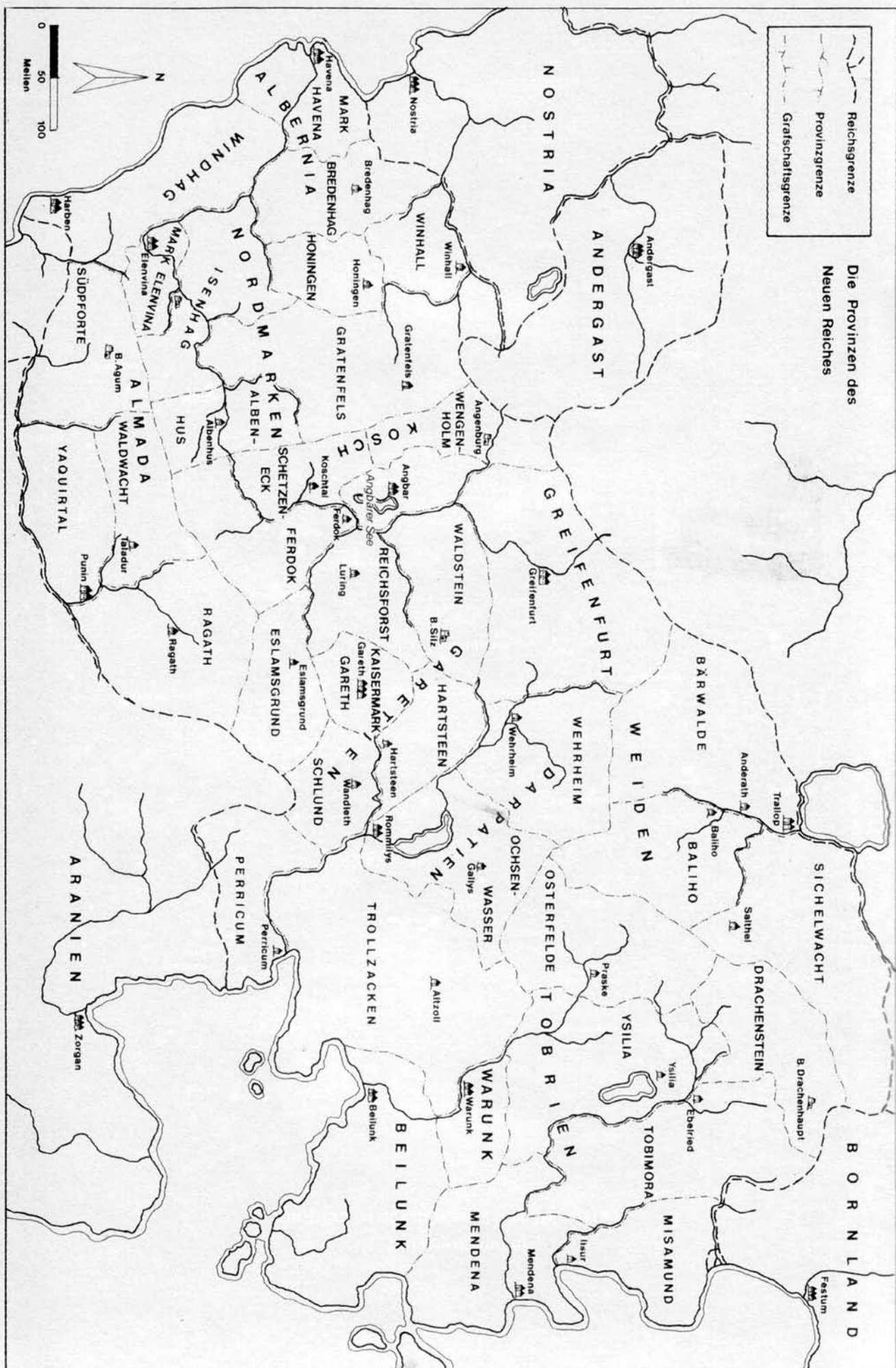
Vermischte Bücher:

Wider Fron und Lehen – Manifesto zur Befreiung der arbeitenden Stände von Knechtschaft und Willkür. Analysis der herrschenden Zustände und Methoden zur Beseitigung derselben (64 Seiten); Im Jahre 3 Hal vom Philosophen Yesatan von Eslamsgrund verfaßtes Machwerk staatsfeindlicher und anarchistischer Gesinnung. Enthält eine recht genaue Untersuchung des herrschenden Feudalsystems und zeigt tiefe Einsicht in die Fäden der Machtverflechtung; ursprüngliche Auflage 100, jetzt noch etwa 20; Auslieferung des Buches an die Büttel wird mit 25 Dukaten belohnt, Besitz desselbigen mit zwei Jahren Turm bestraft.

Aldifreida – Sänge zur Belehrung (2 Bde., je 250 Seiten): Zusammenfassung vieler Liedtexte der Aldifreid-Schule, gut für Bardens geeignet, die weltlichen oder geistlichen Herrschern imponieren wollen, 3. Auflage «Rommilys-Aldifreida» aus dem Jahre 14 Reto (etwa 200 Exemplare), die 4. Auflage ging leider mit der Stadt Ysilia im Ansturm der Ogerhorden verloren.

Wohlfelies Sanges-Büchlein – (ungefähr 80 Seiten): Während der Bardo-und-Cella-Zeit verfaßte Bänkelsänge, Moritaten und Spottverse, wird den Bardens der Torbenia-Schule zugerechnet; etwa 100 Erstabschriften und eine in Vinsalt im Jahre 2 Reto gedruckte Auflage von 300 Exemplaren; Handschriften etwa 30 Dukaten, gedruckte Bücher 18 Dukaten; wird im Mittelreich als staatsgefährdend verfolgt.

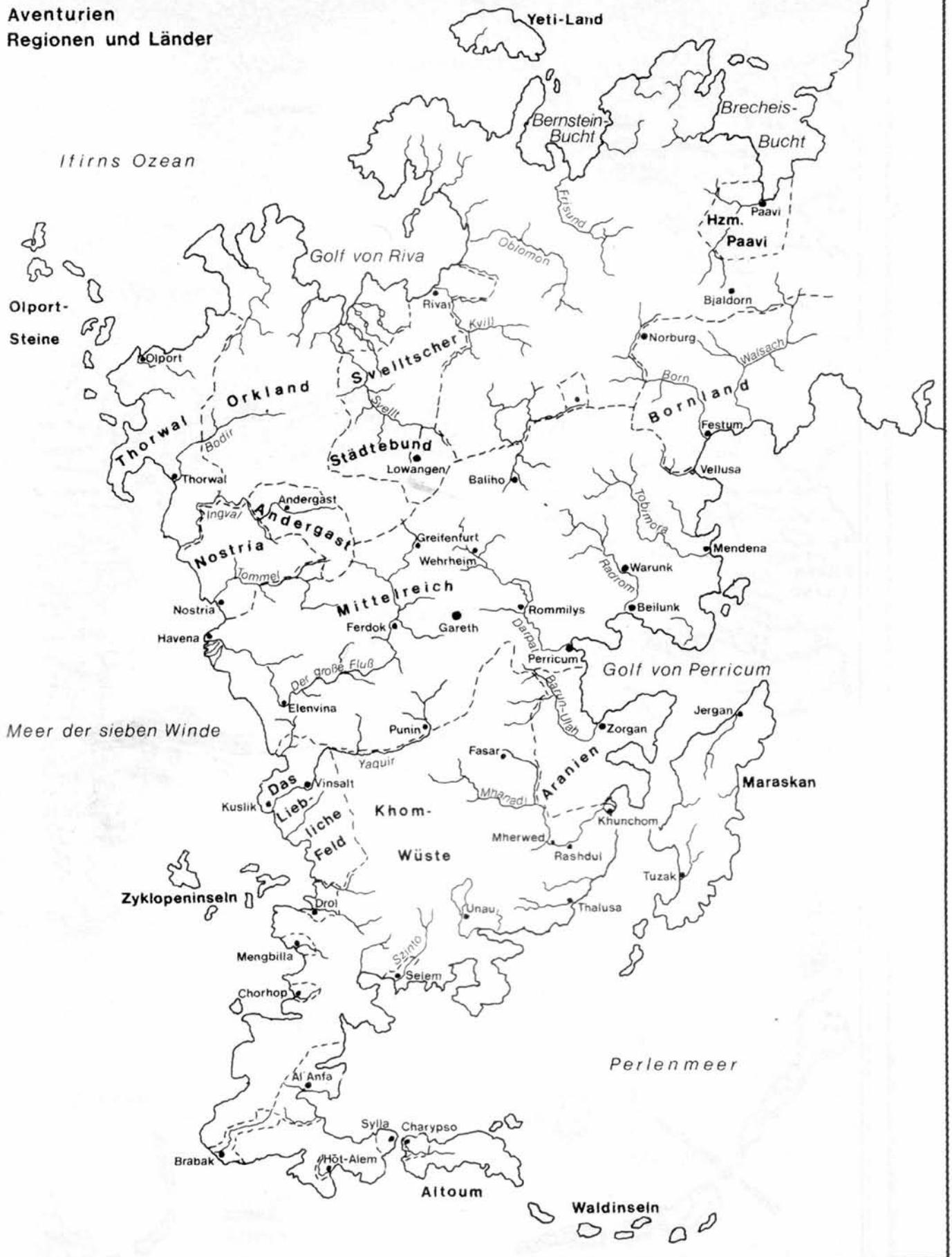
Reichsgrenze
Provinzgrenze
Grafschaftsgrenze



Der Nordhimmel
Am 1. Praios des Jahres 12 n. H. (Windstag)



Aventurien Regionen und Länder





Welt-Karte

Neueste und Getreulichste

Darstellung aller bekannten Länder, Meere und Küsten
gemäß der Berichte ehrbarer Kapitäne. Gemessen, geprüft
und aufgezeichnet zu Brabak, Reto 7

