

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

Diesmal gilt:
*Bei Gareth wird groß Hof gehalten
In Vinsalt ist nichts mehr beim Alten.
Wir sind zurück im alten Haus,
die Stadt ringsum sieht gräuslich aus.
All dies und stets den Krieg im Sinn,
im Boten steht nur Wahres drin!*

2,50 EUR
Ausgabe
Januar/Februar 2006

117

Heerzug unterliegt den Alpträumen der Niederhöhlen

Befreiung der Warunkei und Emers gescheitert - Burggraf Avon Nordfalk von Moosgrund zu Boron gegangen

Nach dem Ende des Schwarzen Drachen Rhazzazor wogte nach aller Pein auch eine Welle der Begeisterung durch Gareth und die näheren Provinzen. Man sah das Ende der Warunkei gekommen – vielleicht sogar aller Schwarzen Lande. Doch die Zuversicht trog: Ein entschlossener Heerzug in die Lande der Toten ist im Frühling 1028 BF gescheitert. Die Mächte der Dunklen Reiche sind noch stark und haben sich tief im Land verwurzelt.



»Seit der Lärm der Schlacht der Drei Kaiser verhallt ist, wollten sie nicht enden, die Bestatungen der Toten, die Gebete der Überlebenden und die Verbrüderungsfeiern der Kämpfer. Aber aus allem Schmerz erhob sich Erleichterung, Gewissheit, Hoffnung: Die Dunklen Lande hatten alles aufgeboten und das Mittelreich dennoch nicht vernichtet. Der Schwarze Drache ist tot! Die Warunkei liegt waidwund in ihren eigenen bleichen Knochen und wartet nur darauf, vom Joch der Dämonendienerei befreit zu werden. Gibt es noch Rettung für Emer von Gareth, die an die Goldene Pyramide in ständiger Qual gebunden sein soll? Wann, wenn nicht jetzt? Bald schloss sich Kö-

nigin Rohaja der Begeisterung an und rief – bevor einzelne Banner alleine und ohne jede Vorherereitung aufgehrochen wären – zur Heerschau am ersten Praiostag im Mond des Ingerimm. Aus den Thronfolgekämpfen des Raben und des Fuchses soll ein Löwe geboren werden, dessen Gebrüll die Knochenmauern von Warunk einstürzen lassen wird! Heissa!«

—Bannerträger Wilbur von Hohenamt, Ende Phex 1028

BF

»Das Heer ist schon eindrucksvoll mit seinen Wimpeln und dem neuen Banner des Reiches. Sind zwar nicht viele von den alten Soldatenregimentern mehr übrig, aber dafür umso mehr Freisassen, Ritter und Waffenträger aus Gareten, dem Kosch und sogar Weiden. Die Königin kommt ja leider nich' mit. Die ganzen Adligen haben ihr einen Dolch in den Rücken gerammt. Nee, nicht richtig, aber so nennt das der Ernbrich und der ist schlau, der kann sogar lesen. Als es hieß, dass der Selindian auch Kaiser werden will wie die Rohaja und dass der Herzog Jast die Adligen Ende Ingerimm nach Rudes Schild ruft, damit sie darüber beraten sollen. Tja da wollte sie nicht zusehen,

wie sich der bleiche Junge und der alte Grantler das Reich aufteilen, während sie gegen die Dämonenreiche kämpft. Naja. Jetzt führen halt zwei Streiter Rohajas das Heer: Der Ritter Avon Nordfalk, der gut Schmalz zu haben scheint, und ein Ludalf von Wertlingen – nie gehört.

In dieser Ausgabe	
Befreiung der Warunkei und Reichsregentin Emers gescheitert	Seiten 1 – 4
Großer Hoftag zu Burg Rudes Schild	Seiten 5 – 9
Der Feldzug in Albernia	Seite 9
Zur Lage im Morasreich	Seite 21
Großinquisitor ernannt	Seite 25
Der Krieg der Raben	Seite 26
Aus den Kirchen	Seite 27
In aller Kürze	Seite 28

Weiß nicht, ob das so noch was wird ohne das Heil der Königin. Die Fanfaren schmettern zum Aufbruch. Ich glauh' ich setz mich besser noch vor der Wildermark ab und schicke meinen Haufen nach Hause zu Mann und Kind.«

—Imelde aus Syrenholt, Freissassin, 8. Ingerimm 1028 BF

»19. ING: Haben endlich Dergel überquert und sind schon acht Tage in der Wildermark. Hier herrscht das Chaos. Rabenmunds schlagen sich gegenseitig die Schädel ein und Raubritter bluten das Land aus. Marschall Ludalf will Land bei Rückkehr aus Warunki befrieden.

26. ING: Von gut 2.000 aufgebrochenen Kämpfern haben uns in der Wildermark schon 500 verlassen und furchtsam den Weg Richtung Heimat angetreten. Den Kämpfen fehlt die Gestalt der Königin, der sie folgen können.

30. ING: Haben den schaurigen Todeswall überwunden und dringen in das Land der Toten vor: Schädelpyramiden, bleiches Wasser, Regen mit Knochengeschmack. Sehe in den Augen meiner Streiter, dass sie zweifeln, Warunk befreien zu können.

Nachts: Grässlich. Grässlich! Boron hab Gnade! GNADE! Was für ein schrecklicher ALPTRAUM! «

—Feldnotizen des Bannerträgers Wilburs von Hohenamt

»Seit Nächten plagen uns diese Alpträume, die wie aus dunklen Schatten in die Schläfer einzukriechen scheinen. Ein Fluch der Erzdämonen! Eine Waffe desjenigen, der in Warunk im Zentrum der nekromantischen Mächte badet. Gestandene Frauen und Männer schreien, weinen, zittern. Was sie in den Träumen sahen, ist ohne Beschreibung und sollte kein Mensch erdulden müssen. Nur wer den Drachen Rhazzor und seine Alpträume gewittert leibhaftig erlebte, konnte etwas Vergleichbares nennen. Wir belagern Altzoll und haben seit Tagen nicht mehr geschlafen. Wer doch einnickt, wird in die tiefsten Höllen entführt. Manche erwachen nie wieder und werden mit Blut und getrocknetem Schaum vor dem Mund gefunden. Das Heer ist am Ende seiner Kräfte. Da! Die Schädelpratzen der Untoten. Sie wissen, dass uns die Alpträume zermürben und haben geduldig gewartet. Jetzt kommen sie ... Rondra sei Dank, endlich ein Gegner, den man wachen Augen sehen kann ...«

—Milgussa Schneidewind, Geweihte der Rondra vom Orden der Hohen Wacht, 4. Rahja 1028 BF

»Der Entschluss steht fest: Das Heer kehrt um, so lange es noch die Kraft dazu hat. Nachdem uns zwei große Rotten von Untoten trotz Un-



Marschall Ludalf von Wertlingen

terzahl geschlagen haben, können wir uns nur noch zurückziehen. Bevor der Aufbruch erfolgt, stehen sich noch die beiden Heerführer, Avon Nordfalk und Ludalf von Wertlingen gegenüber: Sie ringen darum, wer mit einem Trupp der zwölf besten Kämpfer des Heeres zur goldenen Pyramide nach Warunk vordringt, um Ihre Hoheit Emer zu befreien. Ein Alveranskommando. Der Verlierer muss das Heer zurück nach Hause führen. Ich habe Marschall Ludalf selten so entschlossen gesehen, aber der zornige Burggraf Nordfalk glaubt, Ludalf wäre auf dieser Mission blind – blind durch Gefühle, die er für eine gewisse, gefangene Dame hegen soll ... Sie ziehen gleichzeitig so fest am Kieferknochen eines untoten Ogers, dass sich ihre Armmuskeln aufbäumen. Mit einem lauten Krachen bleibt das kürzere Kieferstück in der Hand Ludalfs zurück. Die Götter haben ihre Wahl getroffen. [...] Während das Heer Ludalfs dem westlichen Horizont zustrebt, zeigt mir Burggraf Nordfalk grimmig lächelnd seinen Teil des Kiefers. An der Bruchstelle scheint zuvor jemand gefeilt zu haben. Phex hat seine Wahl getroffen ... «

—ein weithin bekannter Held und Recke der Schlacht in den Wolken, 6. Rahja 1028 BF

»Zu den wenigen, die weiterzogen, sprach der Streiter des Reiches: »Getreue! Rondras Donnerhall erfüllt unseren Geist und macht uns stark gegen die Alpmahre des schwarzen Feindes. Lasst uns nicht zagen, sondern den Rondri-

kan in uns nutzen, auch das Schwert in unseren Herzen zu erwecken und unsere Queste zu erfüllen. Rondra erwartet uns bereits an ihrer Tafel. So lasst uns unsere Seelen dem ehernen Walkür Mythrael anempfehlen und weiter ziehen, im Vertrauen auf die Macht der Donnerglichen. Voran denn, sollen die Knochigen unsere Schwerter schmecken und endgültig vergehen!«

Und so machte sich ein göttergefälliges Dutzend auf, hinein ins Herz des Alptraums; darunter mutige Helden, die schon vor Wehrheim und Gareth gefochten hatten und deren Namen mit Respekt genannt wurden.

Der schier unbändige Wille meines Herrn trieb den kleinen Trupp stetig voran, durch die Toten Lande und vorbei an den Schädelpyramiden, hin zu den Totenlichtern Warunks.

Wir zogen auf abgelegenen Pfaden und fochten gegen fahle Gebeinhäufen, die des Nachts langsam, aber unbeirrbar ihre unheilige Wacht hielten. Die Pferde ließen wir zurück, bevor wir die Stadt erreichten und versuchten in die labyrinthischen Katakomben des Molchenberges einzudringen, die uns beschrieben worden waren. [...]

Schließlich gelangten wir bis hinauf zur Goldenen Pyramide. Im Herzen des unheiligen Baus entbrannte ein heftiger Kampf gegen die Drachengardisten, doch wir eilten weiter hinauf, auf die Spitze, von wo man eine ferne weibliche Stimme hören konnte. Bald hatten sich Nordfalk und einige Heroen einen Weg frei gehackt, und schwangen sich durch die Öffnung in der Decke hinauf auf die Spitze der Pyramide. Endlich! Wir sanken voller Tränen auf die Knie, als wir Ihrer Kaiserlichen Hoheit Emer ansichtig wurden, angekettet und verflucht an diesem Ort, ewiges Entsetzen und tiefe Müdigkeit in ihrem Gesicht. [...] Es nützte alles nichts. Die Ketten ließen Emer nicht gehen! Gerade erscholl ein hohler Schrei von Osten und uns allen wurden die Knie weich: Irgendetwas war auf uns aufmerksam geworden. Ein Schatten fiel herab und unsere Brünen wurden matt. »Geht, bei allen Göttern, es ist sinnlos! Flieht, aber lasst mich nicht vergessen sein!« krächzte die geschundene Reichsregentin. Ein Drache stieß aus dem grauen Himmel herab. Löchrige Schwingen trugen ihn und schwarzes Feuer schoss auf uns hernieder. Doch wir wankten nicht, und mutigere Recken als ich einer bin, gingen den untoten Perldrachen an. Der Kampf war grausam, doch zunächst schien es, als ob wir triumphieren würden: Mein Herr schlug dem Drachen eins seiner verrotteten Vorderbeine ab. Doch dann geschah das Unfassbare: Der Schwanz des Drachen schoss nach vorn und durchbohrte den Leib des Herrn Nordfalk. Der Streiter des

Reiches ging in die Knie, sein Schwert fiel mit lautem Scheppern hinein in die Pyramide und zerbarst. Ich sah, wie sich mein Herr umwandte, der gemarterten Frau Emer zunichte und als der Drache sein tödliches Ende zurückzog, sah ich ihn selbst fallen und musste die Augen abwenden, als sein Leib auf den Boden der Pyramide schlug. Der Streiter des

Reiches, Avon Nordfalk von Moosgrund, war gefallen und doch sah ich ein verklärtes Lächeln auf dem geliebten Gesicht, just als der Drache sein kreischendes Triumphgeheul erklingen ließ.

Wir anderen sammelten uns und als ich den Leichnam meines Herrn schulterte, erkannte ich unter dem geborstenen Kettenhemd die blutige Rune Mythraels auf seiner Brust. Sodann zogen wir uns in Eile zurück. Weitere Kämpfer und Nekromanten näherten sich uns.

—*Änôd Pratos von Rhodenstein, Knappe Nordfalks, nach der Rückkehr der wenigen Überlebenden Ende Rahja 1028 BF*

Avon Nordfalk

Burggraf von Baliho, Baron zu Moosgrund

(983 BF – 1028 BF)

Der hoch gewachsene Kämpfer aus altem Bärwaldener Edlengeschlecht wurde in der Knappenschule Ysilia zum Ritter geschlagen und kämpfte, wie viele seiner Generation, 1003 BF gegen Oger, 1011–12 gegen Answinisten und Orks. Er gewann das Turnier zum Großen Hoftag 1014 und wurde fortan 'Streiter des Reiches' geheiß. Schon lange Baron von Moosgrund, setzte ihn Reichsbehüter Brin 1012 BF zum neuen Herrn der Grafschaft Baliho ein. Burggraf Nordfalk galt als geradliniger und ehrenhafter Ritter, der Herzogin Walpurga eine treue Stütze war.

»11. RAH: Sind mit dem erschöpften Heer zurück über den Todeswall. Die Totenliste zeigt 206 Gefallene in der Warunkei, davon ein Drittel durch direkte Auswirkungen der Träume. Dank den Fähigkeiten Marschall Ludalfs, dass es nicht mehr wurden.

15. RAH: Marschall Ludalf rief die Kämpfer auf, geschlossen die Wildermark zu befrieden, doch das Heer ist kampfmüde, hat sein Feuer verloren. Die Waffenträger pochen auf die alten Traditionen der Heeresfolge, sehen die Erntezeit kommen und erklären ihren Waffendienst für abgeleistet. Der Heerzug ist vor-

Werde den Boten zugeteilt, die nach Gareth reisen, um Königin Rohaja zu melden, dass unser Heer unterlag und die Kräfte der Niederhöhlen die Warunkei weiter im Zaume halten.

Ich bete, dass wir doch noch eines Tages siegreich sein werden, aber es ist nicht mehr zorniger Mut und Begeisterung, sondern nurmehr ferne Hoffnung im trüben Wasser des Zweifels.

—*Feldnotizen des Bannerträgers Wilbur von Hohenamt*

Daniel Simon Richter, AW

über und die Streiter kehren auf ihre Felder zurück.

Dem Marschall bleiben nur die Soldaten, vor allem 150 Mann der alten Eliteregimenter. Nicht genug, um die weite Mark zu besetzen, aber der Wille des Greifenfurters ist ungebrochen.

16. RAH: Immer noch keine Botschaft von Avon Nordfalk.

Lang lebe Kaiserin Rohaja!

Krönungsfeierlichkeiten in Gareth – Die Dunklen Zeiten weichen aus dem Land –

Rohaja von Gareth zur Kaiserin des Mittelreichs gekrönt

Leomar starrte fest auf die Greifenmosaiken des Bodens und seine Füße. Er getraute sich nicht aufzusehen in die Gesichter all der hohen Adligen und Priester, die hier andächtig in der prunkvollen Priesterkaiser-Noralec-Sakrale zu Gareth versammelt waren, um der Krönung einer Kaiserin beizuwohnen. Sonnenlicht schien an diesem 1. Praios durch die bunten Glasfenster in die Tempelhalle. Kleine Gongs und Glocken hüllten das heilige Geschehen in ätherische Klänge. Die Raulskrone sollte erstmals seit 18 Jahren wieder das Haupt eines wahren Kaisers schmücken.

Aber Leomar wagte nicht, den erhabenen Moment zu stören und seinen Blick zu erheben. Trotzdem er sich hinter eine Säule drückte, würde man ihn gewiss unter all den edlen Antlitzen erkennen. Ihn, einen 14-jährigen Jungen, Küfersohn aus armer Familie. Man würde ihn sofort beim ungewaschenen Schopf packen und aus dem Tempel werfen. Ihm hatte sein milder Beichtvater, der alte Geweihte Solorion, erlaubt, ganz still im seitwärtigen Rang der Krönung beizuwohnen – versteckt und doch nicht weit vom zentralen Geschehen ent-



fernt. Doch nun, da Solorion fort war, um bei der Messe zu helfen, fühlte sich Leomar sehr unbehaglich.

Während er dem wunderschönen Gesang des Chores lauschte, dachte er an all die Toten der vergangenen Jahre. Seinen Vater hatte er nie kennengelernt. Er starb im Kampf gegen die

Orken irgendwo im Norden. Aber es war sein letzter Wunsch, dass sein Sohn nach einem großen Kriegshelden dieser Zeit, Leomar vom Berg, benannt würde. In letzter Zeit schien sein Name jedoch nicht mehr so angesehen zu sein, wenn Leomar ihn nannte. Sein Onkel war gegen die furchtbaren Dämonen an der Trollpfote gefallen als Leomar sieben war, die ältere Schwester war am Lutas gestorben. Nichts war furchtbarer gewesen als jener Tag, an dem der Himmel aufriss und die fliegenden Horden der Dämonenreiche entlassen hatte. Diese Schlacht in den Wolken hatte Leomars Stiefvater im Rauch ersticken und seine Mutter unter Trümmern sterben lassen. Die Zeiten von Hunger, Harm und Tod waren nicht dadurch gelindert worden, dass es dem Herrn Boron gefallen hatte, im letzten Winter beide Großeltern Leomars zu sich zu holen. Der Boden Gareths war zu hart gefroren, um sie zu begraben. Leomars Herz war zu trocken geworden, um noch mehr Tränen zu vergießen. Mit jedem Toten hatte Leomar mehr arbeiten müssen, um seine jüngeren, bald spargeldünnen Geschwister zu ernähren. Und jeden Tag wur-

de es schwieriger, als Tagelöhner genug für einen halben Laib Brot oder etwas Hirsebrei zu verdienen. Leomar wusste nicht, was ihn vorantrieb weiterzuleiden, anstatt sich den Qualen zu ergeben.

„Kniet nieder, Rohaja von Gareth und specht vor dem Antlitze des Herrn Praios!“

Die Worte des Praiosgeweihten rissen ihn aus den Gedanken.

„Bist du bereit, dem Herrn Praios und seinen göttlichen Geschwistern zu dienen und sie und ihre Kirchen allzeit zu ehren?“ – „Ja, das bin ich.“

Irgendwo dort vorne beugte wohl schon die baldige Kaiserin vor dem Altar des Götterfürsten das Haupt und empfing seinen Segen. Die Stimme Rohajas gefiel Leomar.

„Bist du bereit, Gerechtigkeit und Wahrheit gegenüber jedem Mann im Reiche Rauls des Großen walten zu lassen?“ – „Ja, das bin ich.“

Wie sie wohl aussehen mochte? Sie konnte nicht älter als 20 oder 25 sein.

„Bist du bereit, denjenigen, die dir Treue schwören und halten, dieselbe Treue zu halten und den daraus erwachsenden Pflichten nachzukommen?“ – „Ja, das bin ich!“

Als Leomars gesenkter Blick umherwanderte, fiel ihm eine tiefschwarze Hand mit goldenen Ringen auf. Sie lugte aus einem nachtblauen Kapuzenmantel hervor und gehörte einem Mann, der ebenso in den wenigen Schatten des Tempels verborgen stand wie Leomar. Niemand schien ihn zu bemerken, da alle Blicke auf die Krönung gerichtet waren. Seine Haut war

schwarz wie die Nacht. Ebenso die Locken, die sich unter der Kapuze hervoringelten. Der Praiosgeweihte setzte fort: „So salbe ich dich Rohaja von Gareth, damit deine Gedanken frei sind von jedweder falschen Einflüsterung, damit dein Mund stets Lauteres spricht und Gerechtigkeit übt und damit dein Herz rein ist, um dein Amt stets mit Demut auszufüllen. Empfange nun Schwert und Szepter, Mantel und Kugel, Siegel und Krone.“

Als hätte der dunkle Fremde seinen Blick bemerkt, wandte er sich Leomar zu. Er besaß eine große platte Nase, volle Lippen und gütige Augen – und er zwinkerte dem Jungen schelmisch zu.

Verlegen blickte Leomar weg und sah auf zur Krönungszeremonie. Plötzlich schien seine Furcht vor den anwesenden hohen Herrschaften wie weggeblasen. Um den großen Altar standen all die Großen des Reiches, Herzöge und Fürsten und Erzpriester. Und da waren auch die berühmten Heroen, die Gareth gerettet und in der Schlacht in den Wolken und der Schlacht der Drei Kaiser gekämpft hatten.

Sie alle umringten eine kniende blonde Frau in einem prachtvollen Mantel. Ein bärtiger alter Würdenträger überreichte einem Praiosgeweihten im Goldornat die Kaiserkrone. Der Geweihte schmetterte Worte in die fast atemlose Stille des Tempels: „So kröne ich dich, Rohaja von Gareth, zur Kaiserin des Reiches Rauls des Großen. Herrsche im Namen des Herrn Praios und seiner Geschwister. Herrsche gut und weise! Herrsche lang und ge-



Kaiserin Rohaja von Gareth

recht!“ Als er die Krone auf das helle Haar senkte, schien die Last des verzierten Reifes die Schultern Rohajas herabzudrücken. Endlich erhob sie sich. Da brandete so großer Jubel auf, dass sich Leomar die Ohren zuhielt. Es schien als ob von der jungen Kaiserin ein warmes Licht ausging, das jeden Zuschauer angenehm umhüllte.

Mit offenem Mund betrachtete Leomar die Herrscherin, vor der nun alle knieten, und achtete kaum seiner Umgebung. Sie war nicht so hübsch, wie er sie sich vorgestellt hatte. Aber als er auf ihre feinen Narben vom Krieg und in ihre Augen blickte, die so gar nicht zum jungen Gesicht passen wollten, wusste er, worauf er die vergangenen Monate gewartet hatte: Sie war die Kaiserin. Die Hoffnung für die Menschen. Sie hatte genau wie Leomar ihre ganze Familie verloren. Sie hatte den Untergang ihres Reiches mitansehen müssen und sich ihr Recht auf den Thron wie eine Löwin erkämpfen müssen. Daran war sie fast zerbrochen. Und doch trug sie in sich die Kraft und die Hoffnung für das größte Reich Aventuriens. Ja,

sie schien in diesem Moment das Fleisch gewordene Versprechen, dass Leid und Verzweiflung ein Ende haben werden.

„Heil, Kaiserin Rohaja!“ hallte es im Tempel von den Jubelnden. „Die Gnade Alverans ist wieder mit uns!“ – „Rohaja ist unsere Zukunft!“ Leomar sah, wie der schwarzhäutige Mann bei diesen Worten (siehe auch AB 105, S. 3) lächelte und zufrieden seinen Blick über die Szenerie schweifen ließ. Dann drehte er sich um und verschwand hinter einer Säule. Während Kaiserin Rohaja inmitten der Menge zu den Tempeltoren schritt, um vor das Volk Gareths zu treten, schlich Leomar zaghaft dem verhüllten Mann hinterher. Aber hinter der Säule war

keine Spur mehr von dem Fremden. Die Derischen Heiligen und Himmlischen Illuminierten blickten entückt von ihren Wandbildnissen.

Nur der nachtblaue Kapuzenmantel des Dunkelhäutigen lag am Boden, als sei er einfach herabgefallen. In einem Ärmel glänzte etwas. Leomar hob es auf und staunte.

Es war die goldene Feder eines Greifen.

»Ihre Kaiserliche Majestät nutzte wie schon bei ihrer garretischen Königskrönung für ihre Kaiserkrönung das im Vergleich zum überschwenglichen Pomp der Eslamiden schlichte Zeremoniell aus Zeiten der Klugen Kaiser, das lange nicht mehr verwendet wurde. Sie fühlt sich insbesondere der Tradition Rauls des Großen verpflichtet, was für einen rondriani-schen, geradlinigen, aber auch wenig präntentiösen Herrschaftsstil sprechen mag.

Die Krönung vollzog Illuminatus Arrius von Wulfen, während sich der Bote des Lichts gemäß der mystischen Ausrichtung des Praioskults nicht in die Kaiserfrage einmischen will. Die kaiserlichen Insignien wurden von den Provinzherrn der Kaiserin dargebracht: der Zweihänder *Alveranstreu* aus Schwarzstahl (nach der Vernichtung *Silpions* die neue Kaiser Klinge), das Geheime Reichssiegel und natürlich die Raulskrone.

Bei dem verwendeten Reichsszepter, der Greifenkugel und dem Großen Krönungsmantel handelte es sich jedoch um Replikat und unvollkommenen Ersatz – denn die Originale befinden sich in den Händen König Selindian Hals von Almada, der sich mit diesen Insignien seinerseits zum Kaiser krönen lassen will. So besitzen Bruder und Schwester Teile des alten Kronschatzes und keiner den ganzen – genau so verhält es sich mit ihrer Anhängerschaft und Legitimation.«

—Durian von der Heydt, Hochgeweihter der Hesinde zu Punin, Schriftführer der *Chronica Eternica*

»Das Reich hat in den Schlund der Verderbnis gesehen. Wir haben Vieles verloren. Viele geliebte Menschen weilen nicht mehr unter uns. Die Trümmer der alten Ordnung umgeben uns noch. Doch das Reich Rauls hat gesiegt! Sie mögen unsere Mauern einreißen – wir bauen

diese Mauern wieder auf! Aus der Asche des Feuers, das uns hätte verzehren sollen, entsteht ein Reich des Mutes und der Stärke. Bei allem, was die Feinde gegen uns gerichtet haben – wir stehen immer noch aufrecht und stolz und rufen dem Feind entgegen: Uns wirst

du niemals bezwingen! Wir haben in das Herz der Finsternis gesehen. Doch wir haben sie besiegt und unsere Blicke wieder der Welt zugewandt. Und das macht uns stark!«

—Aus der erste Rede Kaiserin Rohajas vor dem Gareth Volk, 1. Praios 1029 BF

AW

Ordnung für das Reich, Macht für Adel und Provinzen

– Der Große Hoftag zu Burg Rudes Schild –

GARETH/BURG RUDES SCHILD. Ende des Jahres 1028 BF versammelte sich der Adel des Reiches zu einem Großen Hoftag, um das Chaos im zerschundenen Reich zu lichten. Um einen neuen Kaiser zu küren, der dem Land nach Zerstörung, Schwarzen Horden, Hungerwinter und Thronfolgekrieg Heilung und Segen schenken möge.

Reichsregent *Jast Gorsam vom Großen Fluss* hatte die Edelleute für den 22. Ingerimm nach Burg Rudes Schild, in die kaiserliche Baronie Ochsenblut einige Meilen nordwestlich von Gareth gerufen (siehe AB 116, S.24f.). Viele erreichte die Botschaft im Chaos nicht, und manch anderen gelang es nicht, sich durch die verwilderten Lande zu schlagen. Und doch trafen sie zu diesem denkwürdigen und bedeutenden Hoftag¹ ein: Adlige und Provinzherrscher aus den zentralen Landen Garetien, Almada und dem Kosch, aus den wilden Randprovinzen Greifenfurt, Weiden und Tobrien, nur wenige aus dem zerschlagenen Darpatien und der Wildmark sowie den im Kampf befindlichen Westprovinzen Albarnia und Windhag – viele jedoch aus den starken Nordmarken, die sich als Rückgrat der Ordnung präsentierten. Burg Rudes Schild und umgebende Güter waren im regnerischen Ingerimm ein überfüllter Hexenkessel von stolzen Adligen, dünkelfhaften Höflingen, abgemagertem Gefolge und rohen Kämpfern. Wo trotz der allgemeinen Auszehrung verfeindete Parteien hitzig aufeinander prallten, konnte nur der Burgfrieden blutige Kämpfe verhindern.

Viele Ereignisse trugen sich auf dem wochenlangen Hoftag zu, der vom Willen nach einem Aufbruch und Neuanfang geprägt war. Die wichtigsten Geschehnisse im langwierigen politischen Gezerre und Geplänkel seien hier genannt.

Der Zwist um den Kaiserthron

Zwei Kinder Brins erhoben Anspruch auf den Kaiserthron und wussten viele Anhänger hinter sich: *Rohaja von Gareth*, die das Erstgeburtsrecht beanspruchte, und *Selindian Hal von Gareth*, der an dem alten Recht festhielt, dass nur ein Mann den Kaiserthron erben könne.



Der Almadaner König reiste mit großem Gefolge und seiner Großmutter *Alara Paligan* aus Punin an, um vor dem Adel sein Recht einzufordern. Königin Rohaja musste einen Heerzug in die Warunkai ohne ihre königliche Führung ausschießen (siehe Seiten 1 – 3), um vor dem Hoftag den aus den Klauen Answins von Rabenmund gewonnenen Thron zu verteidigen. Jeder fürchtete, dem jeweils anderen würde es bei eigener Abwesenheit gelingen, die Edelleute mit verlockenden Angeboten um den kleinen Finger zu wickeln.

Um ihre Position zu stärken, wollte Rohaja am 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede, die traditionelle Spaltung eines Steins auf dem Zwölfgötterplatz zu Gareth vollziehen, die nach Volksglaube nur dem wahren Kaiser zustünde. Im Morgengrauen sauste *Alveranstreu*, ihr Zweihänder aus Endurium, herab auf den Block Hartsteener Granits – und wurde durch eine zweite Klinge abgelenkt. Funken sprühten. Mit beiden Händen führte Selindian Hal *Amalidion*, das alte Enduriumschwert der Almadaner Kaiser, und keuchte: "So nicht, Schwester!"

Einen Augenblick maßen sich die beiden Geschwister, die tödlichen Klingen fest umklammert. Sie hoben sie.

Die Klingen fuhren gleichzeitig herab auf den

Granitblock, der zweifach vom Schwarzstahl gesprengt wurde.

"Wohlan, dann soll nicht das Schwert über den Thron entscheiden", rief Rohaja, "sondern das Wort." Beide gingen ihrer Wege nach Rudes Schild.

Zum ersten Mal seit langer Zeit bot sich dem Adel dank des Geschwisterstreits die Gelegenheit, Einfluss auf den Kaiserthron zu nehmen und den nächsten Herrscher des Reiches zu bestimmen. Gleich wer es sein möge, Jast Gorsam und die anderen Provinzherrscher würden sich ihre Gefolgschaft teuer bezahlen lassen. Auf diesem Hoftag war die Stunde gekommen, alte Rechte für den Adel einzufordern, die die Kaiser Perval und Reto genommen hatten. Das stolze Gesamtreich unter einem zentral vom Kaiser regierten Gareth war nun am Ende. Die Macht musste bei einzelnen, starken Provinzen liegen. Wer dem Adel die aussichtsreichen Angebote unterbreitet, dem sollte der Thron bereitet werden ...

Selindian Hal bot die Vision eines starken Reiches, das den einzelnen Provinzen wieder Sicherheit geben und alle Feinde Schritt für Schritt zurückdrängen wird. Das stehende Heer sollte wieder aufgebaut werden. Er wollte den Kaisersitz ins blühende Punin verlegen, bis Gareth wieder im alten Glanz erstrahlt. Alle großen Adelsgeschlechter sollten würdig in Reichsämbtern um ihn als neuen Kaiser vertreten sein.

Rohaja entwickelte nur langsam ein Gespür für die Diplomatie des Hoftags und bestand geradlinig rondrianisch – oder blauäugig – auf ihrem Anspruch und allen bisherigen kaiserlichen Rechten. Die starre Haltung ließ Selindian Hals Vision als attraktiv erscheinen. Erst als sie sah, wie ihre Unterstützung wegbrach, artikulierte sie, stets beraten von Graf *Rondrikan Paligan von Perricum*, Angebote an den Adel: Statt auf eine starke Zentralmacht setzte sie auf Vasallen mit großer Selbständigkeit, auf Lehensleute mit der Möglichkeit, ihr Land und ihre Ehre selbst zu verteidigen. Gelder sollten nicht für aufwendige Hofhaltung und einen Wiederaufbau der Neuen Residenz verwendet werden. Vielmehr will Rohaja als Kaiserin von Pfalz zu Pfalz ziehen, um jeweils dort Hof halten zu können, wo ihre Anwesenheit am meisten gebraucht wird. Als wichtigstes Anliegen nannte sie den Kampf gegen die un-

¹Im Gegensatz zum meist jährlich stattfindenden Reichskongress wird ein Großer Hoftag nur zu sehr wichtigen Anlässen einberufen und gibt dem abstimmenden Adel mehr Gewicht. Auf einem Großen Hoftag verabschiedete Kaiser Reto 982 BF seine Reichsgrundreform, die die Rechte der Provinzen beschnitt und dem Reich ein stehendes Heer, eine mächtige Reichsverwaltung und eine fast absolute Kaiserherrschaft bescherte. Der letzte Hoftag wurde 1014 BF von König Brin einberufen, um den künftigen Kurs des Mittelreichs nach Usurpation und Orkinvasion zu bestimmen.

heiligen Schwarzen Lande, der – außer bei Adligen der direkt angrenzenden Provinzen – nur auf wenig Begeisterung stieß. Nach dem aussehenden Jahr des Feuers und mit der Nachricht vom Scheitern des Heerzugs in die Warunkei glaubten nur noch wenige an baldige Erfolge über die Heptarchien.

Das Urteil über die Answinisten

»Es ist wohl Ironie der Geschichte, dass sich Rohaja mit dem Einfluss und den Stimmen von Anhängern Answins von Rabenmund zur Kaiserin kürten lässt.«

—*Fürstin Isora von Elenvina, in Augen des Mittelreichs rechtmäßige Herrscherin Albernia*s

König Selindian Hal zeigte grausame Größe und forderte ein *Silberberger Würfelspiel*⁹ in dem sich die bekannten Anhänger des Usurpators Answin von Rabenmund messen sollten: Die Hälfte von ihnen sollte ihr Leben verlieren, die andere Hälfte aller Schuld entledigt sein – nur geschieden durch ein Urteil des Herrn Phex. Indessen wollte Rohaja, nachdem sie mit aller Härte um den Thron Gareths

⁹ Grausame Rechtsprechung nach dem Manakus-Aufstand der Sklaven vor 350 Jahren in Al'Anfa: Um einerseits hart durchzugreifen und andererseits nicht alle Arbeitskräfte zu verlieren, ließ man die Sklaven paarweise gegeneinander würfeln: Der Gewinner 'durfte' zurück auf die Plantagen, auf den Verlierer wartete der Tod.

Die Ochsenbluter Urkunde

»Der Adel hat das Rad der Geschichte zurückgedreht und sich die Privilegien wiedergeholt, derer er nach den Erbfolgekriegen und unter Reto verlustig ging. Endlich regieren wieder Ehre, Entschlossenheit und der Schwertarm – nicht Schreibfeder, wortreiche Juristerei und Speichelleckertum!«

—*Bernfried von Ehrenstein, Herzog zu Tobrien*

Was der Adel des Reiches der Kaiserkrone abringen konnte und beschloss, wurde in der sogenannten *Ochsenbluter Urkunde* festgehalten. Die wichtigsten Punkte dieses Schriftstücks und andere Reformen des Lehnswesens im Reich seien hier aufgelistet.

—Die Barone erhalten die Halsgerichtsbarkeit über Freie und vermögen somit auch Todesurteile über sie auszusprechen.

—Reichsfrieden und Duellverbot sind aufgehoben. (siehe nebenstehend)

—Die kaiserlichen Garden in den Provinzen werden aufgelöst. Das stehende Heer des Kaisers existiert, bis auf eine Elitgarde für kaiserliche Güter und Grenzfeste sowie den kaiserlichen Tross, nicht mehr. Sämtliche Heerhaufen der Provinzen werden von diesen bezahlt, folgen nur dem Provinzherrscher und unterstehen nicht der Befehlsgewalt des Kaiserhofs. Damit werden auch die Ämter der von der Reichsführung eingesetzten Marschälle für Provinzen und der Reichserzmarschall abgeschafft. Die Kaiserin kann die Provinzen nur um Unterstützung im Krieg bitten, dies aber nicht befehlen.

—Anstatt der stehenden Heere gilt wieder die alte Heeresfolge der Freien: Bauern und Edle müssen für eine bestimmte Zeit im Jahr Kriegsdienst für ihren Herrn leisten. Barone und Grafen müssen für den Provinzherrscher eine bestimmte, an der Bevölkerungszahl ausgerichtete Zahl an *Bewaffneten* stellen, wenn der Herrscher zum Krieg ruft. Die allgemeine Wehrsteuer fällt damit *weg* und wird nur als horrendes Ersatzgeld erhoben, wenn jemand keine *Bewaffneten* stellen kann oder will. Von diesem Geld werden oft Söldner bezahlt.

—Der *Lehenszehnt*, der in verschiedenen Abgabeformen vom Bauern über Baron, Graf und Provinzherr bis zum Kaiser gelangt, wird zu Ungunsten des Kaisers vermindert, so dass mehr Geld bei Grafen und insbesondere Provinzherrn verbleiben.

—Der *Kaisertaler*, eine Kopfsteuer, die die Töpfe der Kaisers füllt, wird nicht mehr jährlich erhoben und fällt insgesamt geringer aus.

—Der Kaiser kann keinen Zoll mehr an Reichsgrenzen erheben, wohingegen die angrenzenden Provinzen hierzu die Möglichkeit haben.

—Die Reichsmarken einzelner Provinzen (Sichelwacht, Osterfelde, Drachenstein, Südpforte) werden abgeschafft und zu Grafschaften umgewandelt.

—Die Kaiserin verzichtet auf die königliche Vormundschaft der Fürstentümer Kosch und Darpatien (ruhend), gibt diese 'Mündel des Kaisers' frei und stellt sie den anderen Provinzherrn vor dem Thron Rauls gleich. Damit agiert Fürst *Blasius vom Eberstamm* praktisch als Souverän über den Kosch. Die Titel 'Königin von Darpatien' und 'Königin des Kosch' bleiben der Titulatur der Kaiserin erhalten, haben aber nicht mehr Bedeutung als die gleichfalls seit alter Zeit vertretenen 'Fürstin der Tulamiden' und 'Protektorin der Nivesen und Norbarden'.

—Die Reicherzämter verlieren – bis auf den in Elenvina waltenden Reichserzkanzler – an Bedeutung: Reichserzmarschall, Reichserztruchsess und Reichserzadmiral werden abgeschafft.

—Das Geschacher um Posten und Ämter brachte für Graf *Rondrigan Paligan von Perricum* die Markgrafenwürde und den (nunmehr bedeutungslosen) Titel des Reichsgroßgeheimrats. *Alrik vom Blautann und vom Berg* wurde als Kaiserlicher Marschall Befehlshaber der verbleibenden kaiserlichen Garden und *Barnhelms von Rabenmund* Geschick als Intrigant machte ihn zum Markvogt der Kaisermark Gareth. Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* wurde jedoch als 'Hüter der Reichsordnung' geehrt und ist fortan Bewahrer des Großen Reichssiegels, das für wichtige Erlasse und Verträge benötigt wird. Fortan führt für Kaiserin Rohaja in wichtigen Edikten kein Weg an Elenvina vorbei.

gekämpft und ihn errungen hatte, nun versöhnen, statt weiter einen Keil in das Reich zu treiben. Sie verurteilte nicht selbst, sondern überließ die Rechtsprechung einer Versammlung der Provinzherrn unter dem Segen des Boten des Lichts: Nur wer kriegstreibend, im Verrat oder als direkter Handlanger Answin diente, wurde vor das Gericht gestellt. So wurde Graf *Orsino von Falkenhag* zum Tode verurteilt und hingerichtet. Reichserzmarschall *Leomar vom Berg* ebenso, dieser konnte jedoch aus der Haft fliehen und soll sich nun in der Wildermark aufhalten. Die Söldnerführerin *Lutisana von Perricum*, die bereits im Phex verschwand, wurde in Abwesenheit zu lebenslanger Kerkerhaft verdammt.

Wer Answin lose gefolgt ist, weil er außer ihm keine andere Hoffnung für das verdunkelte Reich sah, dem sollte keine Schande zufallen. Das traf auf viele Adlige Greifenfurts und Garetens, sowie einige Koscher und Darpatier zu. So umarmte Rohaja auf dem Hoftag schwesterlich Fürst *Blasius vom Eberstamm* und reichte Markgräfin *Irmennella von Wertlingen* die Hand, die beide auf Kaiser Answins Seite gestanden hatten. Dieser milde Weg sicherte Rohaja das Wohlwollen vieler Adliger und zweier Provinzen.

Aufhebung des Reichsfriedens

1014 BF richtete der Große Hoftag einen Reichsfrieden ein (Siehe *Aventurisches Archiv III*, S. 79), der Fehden und Duelle im ganzen Reichsgebiet verbot. Den Freien und Adligen wurde damit das rindrianische Recht auf Verteidigung von Ehre und Besitz durch das eigene Schwert genommen. Stattdessen sollte stets der praitische Weg der Anklage und Anrufung eines höheren Gerichts begangen werden. Je länger der Papierfriede dauerte, desto unzufriedener wurden die Adligen mit diesem Zustand, da die kaiserlichen Garden nicht zahlreich genug waren, um den Frieden überall zu sichern. Mit dem 'Turnier nach pervalschen Regeln', in dem man mit scharfen Waffen kämpfte, wurde das Duellverbot mehr und mehr umgangen. Zuletzt missbrauchte Answin als selbsternannter Kaiser den Reichsfrieden als Vehikel, um unliebsame Adlige Garetens und des Kosch einzukerkern: Wer im Chaos der Ereignisse über Bewaffnete verfügte, wurde wegen Bruchs des Reichsfriedens von Answins Schergen angeklagt und schnell aus dem Weg geräumt.

Das Jahr des Feuers hatte gezeigt, dass sich noch immer jeder Adlige auf seine eigenen Waffen verlassen muss. Eine ordnende Armee des Kaisers würde es so bald nicht mehr geben. So hob der Große Hoftag feierlich und unter Jubel der meisten Adligen Reichsfrieden und Duellverbot auf – und passte sich damit lediglich der Realität an, in der bereits allerorten Lehen überfallen werden, Familien im Streit liegen und heimliche Duelle stille Boronanger mit Lärm erfüllen. Das alte Brauchtum der Fehde würde wieder aufleben und das tägliche

Leben im Reich bestimmen. Kaiserlichen Frieden sollten nur noch der Hof des Kaisers sowie die Reichsstraßen genießen.

Das Ende Darpatiens

Das Fürstentum Darpatien, vor zwei Jahrhunderten aus Garetien herausgelöst, war zerschlagen: Im Jahr des Feuers wurde Wehrheim vernichtet, Rommilys erobert und die ganze Region als Wildermark ins Chaos gestürzt. Fürstin Irmegunde war tot und im Streit um die Nachfolge fielen die zerissenen Rabenmunde übereinander her (siehe Seite 26). Auf Rudes Schild hörte man von Gräueltaten und selbstsüchtigen Fehden. Dem Land am Dergel fehlte jede Obrigkeit. Die wenigen anwesenden Darpatier auf dem Hoftag hielten ein Bild von Dünkel und Streitlust. Eine Delegation der Bürger von Rommilys sprach vor Reichsregent und Königin vor und hat die Hoheiten, die Stadt dem Gemetzel der Familie Rabenmund zu entziehen und unter den Schutz der Traviakirche zu stellen. Das Heilige Paar, die höchsten Traviageweihten Aventuriers, verkündete, dass es willems sei dem geschundenen Land Geborgenheit zu geben.

Der Hoftag forderte eine Neuordnung der zerstörten Provinz, die auch ein Bollwerk gegen die Schwarzen Lande bieten kann. Es begann die Zeit der Schacherer, Intriganten und Papierstrategen. Über Wochen nahmen Kirchen, Provinzen und Adelsfamilien Einfluss, wurden Mächte gegeneinander ausgespielt und Kuhhandel durchgeführt: Soll die Provinz wieder in Garetien eingegliedert werden? Nein, wurde geäußert, man wolle nicht die gerade geschwächte Hausmacht der Kaiserin wieder stärken. Soll ein Adliger aus den Häusern Mersingen, Streitzig oder vom Berg Fürst werden? Nein, dem stand der Neid der anderen Adelshäuser entgegen.

So erschien schließlich die Schutzherrschaft der Kirchen dem Adel als einzig mögliche Kompromisslösung. Das alte Fürstentum Darpatien wurde vom Hoftag faktisch aufgelöst. An seine Stelle traten neue östliche Grenzmarken des Reichs: Das stetig umkämpfte Niemandsland in Norddarpatien und anrainenden Gebieten wurde Marschall *Ludalf von Wertlingen* unterstellt, der hier ein straffes Militärprotektorat führen soll. Alle vom Reich verliehene Gewalt liegt hier bei den Soldaten des Marschalls, bis die Wildermark wieder befriedet ist. Angesichts der Größe des Landes und der geringen Zahl der verbliebenen Soldaten eine Aufgabe für viele Jahre, falls überhaupt möglich. Umgangssprachlich war bald vom **Marschallsland Wildermark** die Rede.

Die Stadt Rommilys und vier umgebende Le-

hen von Baroniegröße bilden künftig die **Traviakmark**, welche unter der Schutzherrschaft des Heiligen Paares zu Rommilys steht. Volk und Adlige erhoffen sich, dass die Kraft der Göttin von Herd und Heimat und die heiligen Krieger der Gänsschritter das Land vor Feinden schützen werde, wie schon beim Großen Wunder von Rommilys im Winter. Die Kirche hat mit einer früheren Herrschaft über Rommilys bereits Meriten gesammelt. Rohaja und das Hei-

Mersingen, bislang ohnehin bereits Landgraf der Trollzacken.

Die Grafschaft Perricum wurde aus dem Königreich Garetien herausgelöst und zur **Markgrafschaft Perricum** erhoben. Süddarpatische Baronien diesseits der Trollzacken werden der neuen Mark zugeschlagen, die den Arvepass halten und die Flotte in Perricum versorgen muss. Mit der Erhebung *Rondrigan Paligans* zum Markgrafen werden seine Verdienste im

Jahr des Feuers geadelt.

Hinter den feindlichen Linien darbt wie seit jeher das belagerte Beilunk. Die **Mark Beilunk** wird aufgrund ihrer geweihten Herrscherin, der Fürst-Illuminierten *Gwidühenna von Faldahon*, bisweilen auch **Sonnenmark** genannt und gilt bald als dritte Kirchenmark der Region.

Als *Ucurian von Rabenmund* und *Barnhelm von Rabenmund*, die beiden Anführer der streitenden Teile der Rabenmunde, erkannten, dass ihnen die Herrschaft über Darpatien entglitt, versuchten sie in einem Zweckbündnis gemeinsam zu agieren und die Macht ihres Hauses aufrecht zu

erhalten. Es gelang jedoch nur dem Meisterintriganten Barnhelm, der geschickt seine Untaten im Adelskrieg zu vertuschen und ins beste Licht zu rücken vermochte, den Titel des reichen Markvogts der Kaisermark Gareth herauszuschlagen. Der aufrechte und direkte Ucurian äußerte offen seinen Unmut über die Entscheidung des Hoftags und geriet ins Abseits.

Die Trägerin der Raulskrone

Nach langen Wochen kristallisierte sich schließlich heraus, dass die meisten Adligen Rohaja als Kaiserin folgen wollten. Sie machte ihren Vasallen letztlich größere Zugeständnisse und war als Hoffnungsträgerin angesehen als Selindian Hal. Reichsregent Jast Gorsam empfahl die Thronfolge einer weiblichen Erstgeborenen auch für den Kaiserthron als rechtens anzusehen, überließ die Entscheidung, welchem von beiden jungen Infanten der Lehnseid zu schwören sei, dem "reinen Gewissen eines jeden einzelnen." Hinter diesen seidenen Worten stand aber eine klare Haltung: Der Regent machte sich mit allem Gewicht für eine Kaiserin Rohaja stark, kann er in dieser Konstellation doch den größten Machtgewinn für sich verbuchen. Der Adel war daraufhin fast komplett bereit, vor Rohaja zum Eid zu knien - bis auf die Adligen Almadas. Selindian Hal lehnte die Beschlüsse des Hoftags ab, lud weiterhin zu seiner Kaiserkrönung am 15. Praios des nächsten Jahres in Punin ein und verließ zornig an der Spitze seiner Gefolgschaft Burg Rudes Schild.

Nach langen Intrigen und politischem Gefeil-sche fieberten nun die Großen des Reiches der



lige Paar wollen gemeinsam einen geweihten Regenten für die Mark ernennen. Das Land soll der Kirche aber nicht geschenkt sein - denn dem steht das *Gareth Pamphlet* entgegen -, sondern nur auf zunächst sieben Jahre verliehen. Die Traviakmark hütet die ruhende Fürstenwürde Darpatiens und mag diese vielleicht in sieben Jahren an die jetzt 14-jährige *Swantje Rahjandraël von Rabenmund* übergeben, Irmegundes Nichte und aussichtsreichste Erbin, wenn die Kaiserin dies dereinst so entscheidet. Die ostdarpatischen Lehen, vor allem der größte Teil der bisherigen Landgrafschaft Trollzacken, wurden zur **Rabenmark** zusammengefasst, die dem Orden der Golgariten ebenso auf sieben Jahre verliehen wurde⁶. Der größte Teil des Lehens wird vom Land der Toten bedeckt, den ewigen Feinden der Boronsstreiter. Sollte es den Golgariten in sieben Jahren gelingen, die Warunkei zu zerschlagen und das Land von allen Untoten zu befreien, steht eine längerfristige Belehnung, vielleicht gar eine Schenkung in Aussicht. Mit dieser Landnahme fruchteten jahrelange Bemühungen der Golgaritengroßmeisterin *Borondria*. Der Herrscher der Mark, der in Burg Mersingen bei Boronia residiert, ist der Golgarit *Germot von*

⁶ Mit den beiden Kirchenmarken macht auch das 'Beilunker Modell' Schule, welches das *Gareth Pamphlet* vermehrt umgeht: Kaiser verleihen Land an geweihte Personen und profitieren davon, dass sich die jeweilige Kirche und ihre Ressourcen in diesem Gebiet konzentrieren. Sie schenken das Land der Kirche jedoch nicht, sondern setzen eine feste Frist für die Belehnung oder entscheiden nach dem Tod des Belehnten neu. Das fromme Volk begrüßt es oft, in einem 'Land unter dem Schurz der Götter' zu leben, während Adlige mit Machtbewusstsein angesichts einer schleichenden Priesterherrschaft um ihre Pfründe fürchten.

Krönung Rohajas am 1. Praios im Praiostempel zu Alt-Gareth entgegen. Als am 26. Rahja Rohajas 21. Lebensjahr begann, versetzte ihr Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* eine letzte Ohrfeige. Als Schwertmutter gab sie ihrer Knappin Rohaja den Ritterschlag und verkündete: "Du, Rohaja, bist durch Eisen und Blut, Knochen und Feuer gegangen, hast zwölfmal mehr gelitten und geleistet als es nötig ist um in die Reihen der Ritterschaft zu treten. Sei willkommen im Bund der ehrenvollsten aller Kämpfer. Streite mit uns bis zu deinem Tode und speise mit uns bis in alle Ewigkeit an Rondras Tafel!" Mit dem Ende des alten Jahres legte Herzog

Jast Gorsam den Titel des Reichsregenten ab und sah dabei sehr zufrieden aus. Vor der Kaiserkrönung verbrachte Rohaja die fünf Namenlosen Tage im tiefen Gebet nacheinander in den Tempeln von Rondra, Praios, Boron, Travia und Phex. Es wurde gemunkelt, dies seien diejenigen Zwölfe, denen sie sich am meisten verbunden fühlte – oder diejenigen Kirchen, denen sie schmeicheln wollte. Die Krönung am Neujahrstag ging mit großen Feierlichkeiten einher, denen sich die Garether trotz aller Entbehrungen der vergangenen Monate ungetrümmt hingaben: Endlich war der Blick auf die Zukunft nicht mehr von Düsternis verhüllt. Nur wenige Wochen nach der Krönung brach

Rohaja mit gewaltigem Tross und der verbliebenen kaiserlichen Garde auf, um das Reich zu bereisen, von den Kaiserpfalzen aus die Lande zu hüten und die starken Provinzen an das Reichsideal Rauls des Großen zu erinnern. Nicht mehr Gareth, sondern alle Lande zwischen Harben und Vallusa, Trallop und Perrium sollten fortan Heimat des Kaiserhofs sein. Eine neue Zeit war angebrochen.

AW; mit Dank an die DSA-Redaktion, den Kanzlern des mittelreichischen Adelsbriefspiels und allen Teilnehmern des Bilstein-Konvents 2005, wo der Große Hofstag zum Leben erweckt wurde.

Nordmärker Nachrichten Tsa 1028 BF

Monde des Krieges

Der Feldzug in Albernia

HONINGEN/ELENVINA. Seit der *Schlacht bei Crumolds Auen*, in der das Heer des Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss die albernischen Rebellen unter deren Anführerin Invher ni Bennain vernichtend geschlagen hatte, sind bereits einige Monde vergangen.

Seither wurden auf albernischem Boden keine große Schlachten mehr geschlagen – jedoch auch weiterhin albernisches und nordmärkisches Blut vergossen.

Mit dem Ende der *Schlacht bei Crumolds Auen* zog es viele der Vasallen des Reichsregenten wieder in ihre Heimat, um in der eigenen Baronie oder dem heimischen Edlengut nach dem Rechten zu sehen. Ihre Vasallenpflicht, die sie für zwei Monde pro Götterlauf zur Heeresgefolgschaft verpflichtet, war mit der Schlacht erfüllt.

Darüber hinaus hatte so mancher Nordmärker Adlige einen albernischen Gefangenen von Stand im Gefolge, für den im besten Falle ein guter Batzen Lösegeld zu erwarten war – ganz wie es die ritterlichen Tugenden vorschrieben. Dem Reichsregenten verblieben darob vor allem die kaiserlich-nordmärkischen und herzoglichen Truppen.

Große Teile der Landgrafschaft Honingen und der Grafschaft Bredenhag waren nun zumindest nominell reichstreu. Die meisten der albernischen Adligen waren geflohen oder im Kampfe gefallen, und es galt die Baronien in Honingen und im praiosewärtigen Bredenhag zunächst einmal zu sichern: In den Wäldern hielten sich immer noch renegate Albernier auf, und die eine oder andere Burg musste noch immer erobert werden.

Die Fürstin Alberbias und der Bannstrahler

Die neu bestellte Fürstin Alberbias, Isora von Elenvina, hatte sich nach ihrer Niederlage am Rodasch waidwund auf nordmärkisches Ter-

rain zurückgezogen. Nachdem jedoch das Reichsheer das Heer der Invher ni Bennain geschlagen hatte, war auch für sie der Weg wieder frei. Eilig wurde Lupold von Greifenberg, Bannstrahler und Obrist der kaiserlich-albernischen *Havener Flusssgarde*, zum neuen Kommandanten ihrer Söldlinge ernannt, da dessen Vorgänger gefallen war.

Isoras vor allem aus almadanischen und granorischen Mietlingen bestehendes Heer zog darob den großen Fluss entlang gen Efferd und begann im Rondra 1028 mit der Belagerung der bislang noch nie von feindlichen Truppen eingenommenen Feste Draustein, der Stammburg des Hauses Stepahan. Nach langer und schwieriger Belagerung fiel Draustein im Boronmond 1028 durch eine List. Nur eine Hand voll Adliger des Hauses Stepahan konnte entkommen, unter ihnen die kurz darauf von Invher ni Bennain zur Gräfin von Bredenhag bestellte Maelwyn Stepahan ä.H.. Die Feste ist seitdem ein wichtiger Stützpunkt der fürstlichen Truppen in Albernia.

Nach dem Fall der Feste Draustein zog das Heer der Fürstin eilig in die Baronie Niriansee. Der dortige Baron Corvin von Niriansee zog sich mit einer Hand voll Getreuer in die Wälder seines Lehens zurück, um den Söldnern der Fürstin zu entgehen. Burg Niriansee – der alte Stammsitz seiner Familie – fiel kampfflos an die fürstlichen Truppen.

Der Weg zur Reichslandstraße gen Havena schien nun frei zu sein, jedoch hatte Lupold von Greifenberg noch eine persönliche Rechnung zu begleichen. Macha Arodon von Weyringhaus-Rabenmund, Baronin zu Weidenau und Tobrienveteranin, hatte dem kaiserlichen Obristen im Laufe des Krieges eine bittere Niederlage beigebracht und ihm dabei auch ein Auge ausgestochen.

So zog das Heer westwärts gen Weidenau und nicht nordwärts in Richtung der Reichslandstraße. Macha Arodon hatte sich mit ihren we-

nigen Getreuen auf ihrer Burg Dun Maraban verschanzt und konnte nichts weiter unternehmen, als dem Vormarsch des zahlenmäßig deutlich überlegenen Heeres unter Lupold und Isora zuzuschauen.

Dann jedoch kam durch unerwarteten Entsatz, der aus Richtung Havena herangenaht war, und durch heftige Regenfälle der Ansturm der Belagerer ins Stocken. Die Angreifer konnten im letzten Moment zurückgeschlagen werden, und das Heer der rechtmäßigen Fürstin Alberbias wurde durch die widrigen Wetterbedingungen versperrt. Der Vormarsch von Isoras Truppen kam zum Erliegen, und die restlichen Streiter der Fürstin zogen sich auf die Festen Niriansee und Draustein zurück. Viele Soldaten waren gefallen und ein Großteil des Trosses verwüstet worden.

Winhall – Farindel, Verrat und Chaos

Fürnwärts der Stadt Honingen liegt die Grafschaft Winhall. Seit Jahr und Tag wird dieser Landstrich vor allem von dem unheimlichen Farindelwald beherrscht. Der jüngste Orkensturm im Jahre 1026 BF hatte den Menschen hier arg zugesetzt – und als wäre das nicht genug, breitete sich der Odem des Farindel in den letzten Monden immer mehr aus.

Anfang Rahja 1027, nach der Eroberung Honingens, entsandte der Reichsregent Truppen gen Winhall, um dem Baron von Niamor beizustehen. Der Ort Aran wurde schnell genommen und die nordmärkischen Truppen vertrieben die Belagerer der Burg Feyrenwall, sodass der Baron von Niamor wieder über sein Lehen herrschen konnte.

Im Rondra 1028 jedoch erreichte die Nordmärker in Winhall eine schlimme Nachricht: Die reichstreu Gräfin Rhianna war bereits im Rahja 1027 von ihren aufständischen Baronen geschlagen worden. Über der Stadt und Burg

Fortsetzung auf Seite 21

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
M.Buss, R.Fehmer, M.Günzel, T.Hagner,
D.Jödemann, Ch.Koch, U.Lang, O.Michel,
S.Michels, E.Moussa, D.S.Richter,
W.Scholger, R.Schupp, M.&R. Schwefel,
A.Zdralek

Motto: Maria Czernuch

Illustrationen: Caryad (4), Daniel Jödemann
(1), Anton Weste (1)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2006 by Fantasy Productions
GmbH, Germany
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise)
nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung
des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen
Personen sind rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

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



• *Liebe Leser, liebe Inserenten!*
• *In Anbetracht dessen, dass die Zu-*
• *sendungen von Kleinanzeigen in*
• *letzter Zeit mehr als drastisch ab-*
• *genommen haben, können wir in*
• *dieser Ausgabe leider keine Anzei-*
• *gen abdrucken. Wir bitten um Ver-*
• *ständnis dafür, dass wir künftig erst*
• *Anzeigen sammeln werden, bevor*
• *wir sie veröffentlichen.*
• *Hier aber auch gleich der Aufruf -*
• *Lasst die Kleinanzeigen nicht ster-*
• *ben!*
• *Die Boten-Redaktion!*

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

DataM-Services GmbH
Postfach 91 61
97091 Würzburg

Tel.: 0931 - 41 70 178

(MO DO 08:00 - 17:00 Uhr FR 08:00 - 15:00 Uhr)

Fax: 0931 - 41 70 179

Mail:
services-abo@verlagsunion.de

NACHBESTELLUNG

1-2 Ausgaben (gegen je
2,50 EUR in Briefmarken) bei:

Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath

3 oder mehr Ausgaben bei:

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

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

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch
einzig und allein an:

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

oder per email an
dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbote@fanpro.com

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

☐ Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bit-
te keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz vom 08.12.2004 besteht
nach Vertragsabschluss kein Widerrufsrecht. Da uns
jedoch die Zufriedenheit unserer Leser und Leser-
innen wichtig ist, können Sie Ihre Bestellung innerhalb
von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs
KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086
Hamburg ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Datum, Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG
Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg ohne Angabe von Gründen wider-
rufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Achtung! Wichtige Meisterinformation! Vor dem Weiterlesen unbedingt beachten!

Lieber Leser!

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

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

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

Zeitleiste der Ereignisse im

Aventurischen Boten 117:

Ende Tsa 1028 BF: Nach dem Tod der darpatischen Fürstin Irmegunde von Rabenmund beginnt ein Erbfolgestreit in der Familie Rabenmund. Sowohl Graf Barnhelm von Rabenmund als auch Burggraf und Markvogt Ucurian von Rabenmund beanspruchen die Regentschaft über Darpatien.

Phex 1028 BF: Golgariten bergen einige Überreste Rhazzazors und den Rabenkopf vom *Stab des Vergessens* und bringen die wertvolle Fracht mit Mühe und Not nach Garrensand.

Tsa 1028 BF: Der Winter lässt nach ersten Erfolgen der Reichstruppen den Kriegszug in Albarnia ruhen.

Mitte Peraine 1028 BF: Nach diversen Mordanschlägen, die keiner der streitenden Parteien im Erbfolgestreit der Rabenmunds eindeutig zuzuordnen sind, und vergeblichen Schlichtungsversuchen des Ehrwürdigen Paares stellt der Brand des Hotels Rabenmund in Rommilys, bei dem viele Kinder ums Leben kommen, einen traurigen Höhepunkt des Streites dar.

Frühling 1028 BF: Amando Laconda da Vanya wird Großinquisitor der Praioskirche.

Praiostag, 3. Ingerimm 1028 BF: In Gareth versammelt sich ein Heerhaufen von 2.000 Kämpfern (meist Freiwillige), der fünf Tage später in guter Hoffnung aufbricht, um die Warunkei zu befreien.

9./10. Ingerimm 1028 BF: Die darpatische Kanzlerin Ismena von Rabenmund wird ermordet. In der Folge kommt es vor den Toren Rommilys' zu einer Schlacht der Anhänger beider Parteien. Die Schlacht endet, als das Ehrwürdige Paar beiden Kontrahenten mitteilt, dass ihnen künftig der Zutritt zur Stadt verwehrt wird. Beide Seiten ziehen sich auf nahe gelegene Burgen zurück.

21. Ingerimm 1028 BF: Am Tag der Waffenschmiede spalten Rohaja und Selindian Hal zusammen in Gareth einen Stein mit Endurumschwertern.

22. Ingerimm bis Jahresende 1028 BF: Auf dem Großen Hoftag zu Burg Rudes Schild reformiert der Adel das Reich, erlangt alte Rechte zurück (Verabschiedung der Ochsenbluter Urkunde) und spricht sich größtenteils für Rohaja als Kaiserin aus.

6. Rahja 1028 BF: Der Heerzug in der Warunkei muss aufgrund von Alptraumgewittern umkehren; zwölf herausragende Heroen drin-

gen unter Avon Nordfalk weiter vor, um Emer zu retten.

Mitte Rahja 1028 BF: Die Befreiung Emers an der Goldenen Pyramide zu Warunk scheitert, Burggraf Avon Nordfalk findet den Tod.

Ende 1028 BF: Der Große Hoftag unterstellt die Stadt Rommilys mit den umliegenden Baronien für sieben Jahre der Travia-Kirche. Burggraf Ucurian akzeptiert diese Entscheidung der Adelsversammlung nicht und verschanzte sich auf der Feste Hohenstein bei Rommilys. Graf Barnhelm verhält sich politisch geschickter und wird mit der Kaisermark Gareth für den Verlust der Grafschaft Ochsenwasser entschädigt.

1. Praios 1029 BF: Rohaja von Gareth wird in Gareth zur Kaiserin des Mittelreichs gekrönt. Sie schafft die Kaiserzeitrechnung ab und führt die Jahreszählung nach Bosparans Fall für das Mittelreich ein.

15. Praios 1029 BF: Selindian Hal von Gareth wird seinerseits in Punin zum Kaiser gekrönt.

Praios 1029 BF: Großmeisterin Borondria verlangt von den Zwergen die Herausgabe von Rhazzazors Karfunkel und deklariert Lucardus von Kémet zum Erzfeind des Ordens und der Puniner Kirche.

Rondra 1029 BF: Erste Reaktionen aus Al'Anfa erreichen den Tempel des Schweigens zu Punin. Man beschuldigt die Puniner Kirche maßgeblich an dem Verlust des Stabes des Vergessens beteiligt gewesen zu sein.

Sommer 1029 BF: Der *Aventurische Bote* zieht mit seiner Redaktionsstube von Punin zurück nach Gareth.

Heerzug unterliegt den Alpträumen der Niederhöhlen, Seite 1

Szenariovorschlag: Alptraummarsch

Wenn Ihre Helden darauf brennen, nach dem Fall des Schwarzen Drachen die Warunkei und Emer von Gareth aus ihrer Qual an der Goldenen Pyramide zu befreien, können sie die Gruppe mittels der hier skizzierten Ereignisse in das Land der Toten reisen lassen. Das Szenario sollte mit mindestens *erfahrenen* Helden gespielt werden. Es eignet sich insbesondere für Veteranen des **Jahrs des Feuers**, die Emer durch Rhazzazor sterben sahen (**SidW**) und später entdeckten, dass sie noch unter den Lebenden weilt (**RdK**).

Leider werden die Helden Zeugen eines großen Scheiterns: Weder das Heer zur Befreiung

der Warunkei noch das Kommandounternehmen zur Goldenen Pyramide ist erfolgreich – aber die Helden können andere Triumphe erzielen. Es kristallisiert sich als Botschaft heraus, dass die Warunkei nicht ohne Weiteres zurückerobert werden kann und dass Emers Fluch nicht ohne große Vorbereitung zu brechen ist. Zur Ausschmückung der Reise in die Warunkei können Sie auf **Unter der Dämonenkrone**, S. 79–97 und **RdK**, S. 62–71 zurückgreifen.

DER HEERZUG

Betonen Sie die Begeisterung des Heerzugs, die auch auf erschreckend einfachen Annahmen fußt: „Der Schwarze Drache ist tot, also sind alle Untoten zerfallen.“ Die Helden können auf Eigeninitiative oder auf Bitte Königin Rohajas hin eine Gruppe zwölf fähiger Streiter bilden, die mit dem Heer im Rücken Emer von der Goldenen Pyramide befreien sollen. Passende Helden erhalten weit gehende Befehlsgewalt an der Seite von oder direkt unterhalb *Burggraf Avon Nordfalks* und *Marschall Ludalfs*. Auf dem Marsch werden die Helden vor allem damit beschäftigt sein, Spähaufgaben zu übernehmen und die Moral der größtenteils Freiwilligen aufrechtzuerhalten, nachdem sich die Warunkei noch immer als Land des Untods herausstellt.

DIE ALPTRAUMGEWITTER

Die Alpträume können Sie je nach Geschmack kurz als Momente des Schreckens abhandeln (mit festen SP und Eigenschaftseinbußen) oder den Helden als komplexe Traumwelt schildern, in denen sie zunächst auf langer Queste das Traumgeschwür durchschneiden müssen, ehe sie wieder erwachen können. Die auf das Heer herabfahrenden Alpträume sind eine Waffe des Nekromantenrats in Warunk, die durch den Thargunitoth-Splitter herbeigerufen wird. Ein Alptraum hat eine Realitätsdichte von 12–20, ist von einem *Nephazz* verursacht und kann nach dementsprechenden Gegenmaßnahmen für die laufende Nacht beendet werden (siehe auch **MWW 173ff.**, **MGs 69**). In der nächsten Nacht folgt wieder eine Alptraumattacke. Die Masse des Heeres kann sich auf Dauer nur mit der simpelsten und langfristig zermürbendsten Methode wehren: nicht schlafen.

Vor Altzoll reichen knapp tausend Untote, um das Heer in zwei Wellen zurückzutreiben. Die Helden können Inseln des Widerstands bil-

den, aber nicht die Niederlage des zerschundenen Heerbanns verhindern.

ZUR GOLDENEN PYRAMIDE

Mit der Umkehr des Heeres sind die zwölf Kämpfer, die Emer befreien wollen, auf sich allein gestellt. Die Alpträume enden, da diese auf das Heer konzentriert waren. Gestalten Sie den Gefahrendrad der Reise durch die Warunki unter der Führung *Avon Nordfalks* nach Belieben und lassen Sie nacheinander einige große Mitstreiter im Kampf gegen die Schrecken des Landes sterben. Insbesondere in der Höhle des Löwen, dem Burgberg von Warunk und der Goldenen Pyramide, stellen sich dem Kommandounternehmen schwer wiegende Probleme in Form von Drachengardisten, Mumien, Besessenheitsdämonen und Raumfällen in den Weg.

An der Spitze der Pyramide ist *Emer von Gareth* mit metallischen Klauenketten gebunden und dazu verflucht, eine verzerrte Gegenwart und Zukunft ihrer Kinder, des Mittelreichs und der Menschen zu sehen. Oft ist sie dem Wahn näher als dem Verstand. Die Ketten können als magisch (jedoch nicht dämonisch) identifiziert werden, und sind von keiner Klinge, Zauberei oder Liturgie der Helden zu zerstören. Wer Emer von ihrer Qual erlösen will, stellt fest, dass ihre Wunden in Windeseile wieder zuwachsen: Der Schwarze Drache hat ihr keine Flucht gegönnt – auch nicht in den Tod. Was Emer befreien könnte, muss erst noch entdeckt werden.

Mit dieser Erkenntnis bricht das Finale herein in Form von untoten Ogern, Zaubern von Nekromanten und einem heranfliegenden untoten Perldrachen, dem *Avon Nordfalk* zum Opfer fällt. Bieten Sie den Helden einen in Ihrer Runde beliebigen Bösewicht aus dem Nekromantenrat (**AB 116**) als Gegner, dessen Übermacht sie schließlich zur Flucht zwingt. Ganz Warunk jagt nun die Helden. Die Flucht kann z.B. über den Radrom und das eingeschlossene Beilunk gelingen.

ERFOLGE

Der Reiz des Abenteuers besteht darin, das die Helden ihr Hauptziel nicht erreichen können, dafür aber kleinere Erfolge erzielen:

—Die Helden bringen wichtige (Spionage)-Berichte über die aktuelle Lage in der Warunki mit nach Gareth: Sie berichten als Erste vom Alptraumgewitter, dem Splitter Thargunitoths und dem Nekromantenrat (**AB 116**).

—Es können auf dem Molchenberg Gefangene befreit werden, bei denen es sich um künftige Blutopfer, Widerständler oder verschleppte Wohlhabende und Adlige aus Garetien und Darpatien handelt.

—Sie haben die Gelegenheit, Schätze aus Rhazazors altem Hort in der Goldenen Pyramide zu plündern: Gold, tobrische und alhanische Kunstschatze, Artefakte, Waffen – und einige Portionen *Theriak*. Schneidern Sie die Beute im Detail auf Ihre Gruppe zu.

—Sie können Königin Rohaja eine bewegende Botschaft von Emer überbringen, deren Inhalt Sie nach Belieben wählen können.

—Die Helden überleben den Alptraummarsch und können die Leichen gefallener Gefährten aus dem Land der Untoten bergen, insbesondere den Avon Nordfalks. Die Toten finden Ruhe in gesegneter Erde.

AW

Zum Jahr des Feuers, Seiten 3–9

Meisterinformationen:

Mit dem **AB 117** endet die zentrale Berichterstattung zum *Jahr des Feuers* im Aventurischen Boten, die mit dem **AB 109** begann. Ab Ausgabe **105** wurde der Vorabend der Kampagne beleuchtet. Sie können mit Ihrer Spielrunde die Ereignisse vom Jahr des Feuers in der gleichnamigen Abenteuer-Kampagne durchspielen (für *Experten*-Helden), die aus den Bänden *Schlacht in den Wolken*, *Aus der Asche* und *Rückkehr des Kaisers* besteht.

Das Mittelreich nach dem Jahr des Feuers wird in den drei Regionalspielhilfen **Am Großen Fluss**, **Herz des Reiches** (erscheint Ende 2006) und **Schild des Reiches** (Arbeitstitel, erscheint 2007) ausführlich beschrieben.

Die Zukunft des Mittelreichs

Durch die Katastrophen im Jahr des Feuers, Thronfolgekämpfe und den Großen Hoftag sind die zentralen Strukturen des Mittelreichs zerschlagen, das Kaisertum hat an Macht verloren. Das Mittelreich ist nunmehr ein Staatenbund von Feudalherrschaften. Jede Provinz besitzt starkes Selbstbestimmungsrecht und eigenes Militär. All die Königreiche, Herzogtümer, Fürstentümer und Marken werden nur noch durch eine schwache Klammer der Reichsidee und die Idealgestalt einer Kaiserin zusammengehalten, die eher repräsentiert als herrscht. Die drei größten Machtgestalten sind Herzog *Just Gorsam vom Großen Fluss* (als reicher Provinzherr und Hüter der Reichsverwaltung ist er ein Schattenkaiser), Kaiser *Selindian Hal* (als im eigenen Land unangefochtener Einzelherrscher) und *Kaiserin Rohaja* (als Hoffnungsträgerin und Herrin über kaiserliche Güter). Das Gegenkaisertum Selindians führt zu keinem offenen Krieg zwischen Almada und Garetien, aber zu einem schwelenden Konflikt, der in folgenden Jahren immer wieder hochkocht.

Der Krieg in Albernia, S. 9 & 21

Meisterinformationen:

Der 'Status Quo' für die nächsten irdischen und derischen Jahre wird in der frisch erschienenen Spielhilfe **Am Großen Fluss** in einem eigenen Kapitel behandelt, in dem auch auf einige der genannten Adligen näher eingegangen wird. Der Artikel in diesem Boten zeigt den derischen Informationsstand im beginnenden Frühjahr des Jahres 1028 BE.

Hier noch einige kurze Meisterinformationen zu diversen Personen:

—Muiradh von Niamor-Jasalin, Baron zu Niamor, hat sich einem Inquisitionsprozess der Nordmärker gestellt und ist zum Unwillen des restlichen Winhaller Adels in seinem Amt bestätigt worden. Der listige Baron hat damit die nordmärkischen Truppen in Winhall auf seiner Seite. Seine Verbindungen zu dunklen Feenwesen, vor allem dem 'Roten Wyrn', sind aufgedeckt worden und er präsentiert sich den Nordmärkern als reuiger Büsser (siehe auch AGF Seite 38 sowie 193ff).

—Baron Corvin von Niriansee hat sich mit seinen Getreuen in die Wälder zurückgezogen und bedient sich fortan "maraskanischer Methoden", um kaiserlichen Soldaten und Isoras Mietlingen das Leben möglichst schwer zu machen.

Zur weiteren Gestaltung der Konflikte finden sich auf den Seiten www.koenigreich-albernia.de und www.nordmarken.de weitergehende Informationen zu Land und Leuten. Der Krieg spielt ebenfalls eine große Rolle in den Provinzgazetten *Der Beleman* und den *Nordmärker Nachrichten*.

Szenariovorschlge:

—**Winhall:** Whrend die bennaintreuen Krfte in Winhall sehr auf ein harmonisches Verhltnis zwischen Mensch und Wald bedacht sind (wobei die Belange des Waldes nicht selten strker ins Gewicht fllen als die des Volkes), steht die isorische Seite der 'ketzerischen' Feenwelt mit Ignoranz bis offener Feindschaft gegenber. Besonders brutal geht der Baron Muiradh von Niamor-Jasalin gegen jede Art von Feenverehrung vor.

Dies knnte z. B. die Familie Fenwasian als Auftraggeber auf den Plan rufen. Vielleicht muss ein Feenhain in Grenznhe geschtzt oder ein inhaftierter Druiden vor dem Schafott gerettet werden.

—**Winhall:** ber das Land Neuwiallsburg im Sdwesten von Winhall gebietet Laille von Niamor-Jasalin. Die ehemalige Gattin des Muiradh von Niamor-Jasalin wurde 34 Hal von der Albernischen Krone zur kniglichen Vgtin ber Niamor und Neuwiallsburg ernannt, whrend Isora wenige Monate darauf den von der Albernischen Krone unter Acht und Bann gestellten Muiradh als rechtmssigen Herrn ber Niamor und Neuwiallsburg besttigte. Muiradh und Laille stehen sich in tiefster Abneigung gegenber. Die beiden haben zwei Kinder, die junge Grainne lebt bei ihrer Mutter, der jugendliche Illaen ist Knappe der Distelritter des Hauses Fenwasian. Muiradh ist bestrebt seine Kinder aus den Hnden von Feenpaktierern (Fenwasian) und dmonenbuhlenden Hexen (Laille) zu befreien. Da der Zugriff auf Illaen bei den Rittern der Fenwasian sehr schwer ist, drfte besonders Grainne Gefahr laufen Opfer einer versuchten Entfhrung zu werden, welche von wahren Helden verhindert werden sollte.

—**Abilacht:** Wyndor von Firunslicht, Obrist der Abilachter Reiter, hält die Reichsstadt Abilacht in seinem eisernen Griff (siehe **AB 115**, S. 28, sowie **AGF 41**). Geschickt laviert er sich zwischen Befehlen aus Elenvina, Verhandlungen mit albernischen Rebellen und dem Unmut der Abilachter Bevölkerung hindurch. Die Helden können in dem Intrigenspiel und der explosiven Stimmung zwischen die Fronten geraten, und dem Oberst ist es herzlich egal, ob die Helden im Auftrag des Herzogs der Nordmarken oder eines albernischen Adligen unterwegs sind – sie befinden sich in seiner Stadt.

—**Abagund:** Einige typische Aufgaben für Helden auf Seiten der Albernier dürften Überfälle auf Versorgungstrupps der Nordmärker sein oder die Befreiung von gefangenen Rebellen und der Schutz der Bauern vor Übergriffen der nordmärkischen Soldaten. Vom wildromantischen Robin-Hood-Abenteurer bis hin zu düsteren Erfahrungen im Kriegsalltag bieten sich viele Möglichkeiten, auf Seiten der albernischen Renegaten zu kämpfen.

Nordmärker Helden wiederum werden sich im Kampf gegen beileibe nicht immer zimperlich oder ehrenhaft vorgehende Aufständische wiederfinden. Vielleicht erhalten sie den Befehl, einen Bauernaufstand zu zerschlagen. Oder sie sollen, bedroht von Angriffen albernischer Freischärler, einem vom Schnee eingeschlossenen Dorf auf Befehl des neuen Nordmärker Herrn Vorräte überbringen und die Bewohner damit vor dem Hungertod retten.

—**Bredenhag:** Die Baronien Gemhar und Gemharsbusch sind bereits seit einigen Monaten ohne Oberhaupt, da die Barone lokalen Adelsfehden zum Opfer fielen. Hier zählt nur das Recht des Stärkeren. In den abgelegenen Dörfern und Weilern dieser Gegend hat man teilweise noch nichts vom dem Krieg mitbekommen und geht seinem Tagewerk nach. Eine Heldengruppe, die sich lautstark für die albernische oder nordmärkische Sache einsetzt, könnte leicht als Lügner und Aufwiegler gelten und handfeste Probleme bekommen.

Einige weitere Szenarioideen finden sich unter: http://wiki.koenigreich-albernia.de/index.php?title=Spiel_Winhall_1029

Marco Buss/Roland Schupp

Die Lage im Horasreich, S. 21–23

Meisterinformationen:

Die beschriebenen Ereignisse sind weitere Vorboten der kommenden **Königsmacher**-Kampagne, die in den zwei Abenteuerbänden **Hinter dem Thron** (Anfang 2006) und **Masken der Macht** (Mitte 2006) erscheinen wird.

Das erste Abenteuer der Hauptlinie der Kampagne spielt in Vinsalt – in der aufgewühlten Stimmung nach den in diesem Boten geschilderten Ereignissen. Mit Romins Rückkehr ist restlos Chaos in den Yaquirlanden ausgebrochen: Drei Parteien belauern sich dort nun (Timor-Horas, Königin Aldare und Prinz Ro-

min), dazu einige Aufständische (wie die Anhänger Prinz Jalteks, siehe **AB116**), Verschwörer und Geheimbünde sowie eine Vielzahl von Adligen, welche die Gunst der Stunde nicht ungenutzt lassen werden, um den eigenen Besitz und Einfluss zu vermehren.

Sollten Sie nicht entschieden haben, Ihre Helden bei dem ein oder anderen der geschilderten Ereignisse 'live' als Zuschauer oder Akteure dabei sein zu lassen (beachten Sie die Hinweise im **AB116**), können Sie also die das Horasreich betreffende Artikel aus den **Aventurischen Boten 115–117** Ihren Spielern (und deren Helden) ohne weiteres als Vorbereitung auf die kommende Kampagne aushändigen. Die verzwickte politische Lage bietet auf jeden Fall aber ausreichend Stoff für einen hesindegeligen Disput oder eine zünftige Wirtshausschlägerei...

Wie es im Liebliehen Feld weitergeht, entnehmen Sie bitte den Abenteuerbänden der **Königsmacher**-Kampagne. Da wir unsere Leser weder mit dem Nachdruck andernorts enthaltener Texte langweilen noch Spielern, die die Kampagne noch erleben wollen, mit gewissen Informationen den Spaß verderben wollen, wird sich der **Aventurische Bote** fortan auf Randbereiche der Kampagne (und ergänzendes Material im Meisterteil) konzentrieren. Weitere, regelmäßig aktualisierte Informationen finden Sie auf der offiziellen Website zur Kampagne: www.hinter-dem-thron.de

Zeitleiste für das Horasreich:

Mitte Eff. 1028: Die alten Freunde des Hauses Galahan wittern ihre Stunde und beginnen mit der Aufstellung eines Heeres für Prinz Romin, dem sie geheime Nachricht senden.

Ende Tra. 1028: Romin Galahan, albernischer Prinzgemahl und Fürst von Kuslik im Exil, kehrt ins Liebliche Feld zurück: am 23. Travia wird Kuslik im Handstreich genommen, wenig später fällt Pertakis in seine Hände. Mit einem großen Heer marschiert Romin yaquiraufwärts auf Vinsalt zu.

27. Tra. 1028: Baron Ariano von Veliris überfällt die Stadt Bomed (ob auf eigene Rechnung oder im Auftrag, bleibt zunächst ungewiss). Die Heerführer brauchen zwei volle Tage, um der Plünderungen und Ausschreitungen durch die siegreichen Söldner Herr zu werden.

1. Bor. 1028, Totenfest: Romin trauert öffentlich um seine Mutter Kusmina. Das Heer wartet.

4. Bor. 1028: Romin erreicht Perainidal. In den Bergen fällt der erste Schnee...

Der Krieg der Raben, Seite 26

Meisterinformationen:

– Die konkurrierenden Parteien –

1. Ismena von Rabenmund j.H. (LdsS, RdK), Kanzlerin Darpatiens und von der Königin eingesetzte Regentin, und Ucurian von Rabenmund ä.H. (RdK, AB 115), Burggraf von Hohenstein, Markvogt von Rommily. Der jüngere Bruder der Fürstin hat vor Jahren zugun-

sten seiner Tochter Swantje auf den eigenen Thronanspruch verzichtet. Ucurian, ein aufrechter Praios-Anhänger, kämpft entschlossen dafür, den Thronanspruch seiner Tochter – der vor Praios designierten Erbin – durchzusetzen. Nach dem Willen Ismenas soll er als Regent an seiner Tochter statt regieren und diese in den Regierungsgeschäften schulen. Im Gegensatz zu seinem Widersacher Barnhelm von Rabenmund zeigt sich Ucurian als skrupelbehaftet, ein Nachteil, den Ismena und Baron Goswin von Rabenmund m.H. zu Bohlenburg (RdK) auszugleichen versuchen, indem sie die 'Drecksarbeit' übernehmen – zunächst ohne Ucurians Wissen. Später, als sich der Konflikt zuspitzt, sieht er billigend darüber hinweg.

2. Barnhelm von Rabenmund (LdsS, RdK), der älteste noch lebende Sohn Answins ist bestrebt, das Fürstentum für seinen Zweig der Familie zu sichern. Als vorsichtiger Taktierer strebt er offiziell zunächst lediglich die Regentschaft an, um sich nicht dadurch ins Unrecht zu setzen, die von der Fürstin gewünschte Thronfolge zu missachten. Spätestens wenn sein Vater siegt, will er mit offenem Visier kämpfen. Dazu soll es jedoch nicht kommen.

Beide Parteien verfügen etwa über gleich starke Kräfte. Sollten Sie die Namen der jeweiligen Unterstützer in Ihre Szenarios einbauen wollen, finden Sie diese unter www.thorwalstandard.de/darpatien/feuer1.htm

Aventurischer Bote zurück in

Gareth, Seite 25

Meisterinformationen:

Die (inneraventurische) Gazette *Aventurischer Bote* aus Gareth unterstand lange Jahre dem mal deutlicheren, mal schwächeren Einfluss der Reichsführung und insbesondere einer Zensur der KGIA. Für Reichsgrößgeheimrat *Dexter Nemrod* war der aufklärerische *Aventurische Bote* immer ein rotes Tuch. Die Bemühungen seiner Schreiber und Redakteure um eine möglichst objektive Berichterstattung waren für 'den Baron' ein beliebter Nebenkriegsschauplatz in seinem Kampf um Recht und Ordnung.

Mit dem Zerfall der Reichsordnung und der KGIA im Jahr des Feuers konnte sich der *Aventurische Bote* aus seinem Status als Organ des Kaiserhauses befreien – nur um sich in eine andere Abhängigkeit zu begeben: *Emmeran Stoerrebrandt*, reichster Mann Aventuriens, hat den Boten schlicht gekauft. Er lässt den Schreibern künftig inhaltlich sehr viel Spielraum und ermöglicht durch Integration des Boten in das große Informationsnetz der *Silberfalken* eine fundierte Berichterstattung aus etlichen Teilen des Kontinents. Dank der eher kosmopolitischen Interessen des Handelshauses sind die meisten Berichte des Boten sachlicher und weniger provinziell eingefärbt als Artikel aus anderen Gazetten wie *Tempelrufer*, *Havena-Funfare*, *Yaquirblick* oder *Bosparan-Herold*.

AW

BLUTIGER SAND

Kurzscenario von Mark Günzel,

mit besonderem Dank an Chris Gosse, Daniel Jödemann Dennis Schmidt, Daniel Richter und Tyll Zybura

DAS ABENTEUER

Blutiger Sand gliedert sich in zwei Teile. Der erste Teil will den Helden (und dem Leser) das aventurische Pilgerwesen näher bringen und auf die späteren Ereignisse des Abenteuers vorbereiten. Anchopal ist der Hain, und der Hain ist die Göttin – es geht hier nicht um irgendeine Stadt Aventuriens.

Der zweite Teil ist das direkte Vorspiel für die Machtergreifung Sultan Hasrabals, wie es in **Land der Ersten Sonne** vorgezeichnet wurde. Die Helden nehmen Teil am Vorabend dieser Ereignisse und können möglicherweise selbst ein wenig dazu beitragen.

Nach dem *Krieg der 35 Tage* im Herbst 1028 BF, der ganz Aranien erschütterte, kommt Gorien nicht zur Rube. Die neu berufene Sultanin *Shila al-Agrah* (siehe **AB 115**), die Hochmeisterin des Therbüniten-Ordens, lässt von Nasir Malkid aus Tag und Nacht arbeiten, um die zerstörten Gebäude wieder aufzubauen. In Anchopal, eigentlich Sitz der Sultanin, fühlt man sich vernachlässigt. Als Sultan Hasrabals *Sandwölfe* in die südaranischen Ortschaften einfallen und diese unter seine Herrschaft stellen, fasst die ehemalige Sultanin *Mara ay Samra*, die sich in das nunmehr ebenfalls überfallene Örtchen Samra zurückgezogen hatte, einen wagemutigen Entschluss: Ihr Sohn *Shaykaban*, Geweihter der Peraine, der erst gerade das Noviziat abgeschlossen hat, soll Anchopal gegen den gierigen Sultan Hasrabal verteidigen. Shaykaban ist tief gläubig und Anhänger des mystischen Seite des Kultes. Er will als Pilger nach Anchopal reisen und sieht die Pilgerreise als Prüfung Peraines, ob er auserwählt ist, in Anchopal die Macht an sich zu nehmen. Da die Mutter das Gottvertrauen ihres Sohnes nicht teilt, heuert sie die Helden als dessen unauffällige Leibwache an.

Der junge Shaykaban wird von seinem Mentor *Nadrash* begleitet. In derselben Pilgergruppe jedoch befindet sich auch *Amischan*, ein zwölfgöttergläubiger Agent Sultan Hasrabals. Amischan beabsichtigt, Shaykaban von Anchopal fern zu halten – wo Gefahr für dessen Leben bestehen würde –, ohne dem jungen Geweihten größeren Schaden zuzufügen. Sultan *Hasrabal* seinerseits ist es gleich, ob der Junge in Zorgan lebt oder in Anchopal stirbt – er soll nur seine Pläne nicht stören.

In Anchopal kommt es zu einer Reihe von Morden, die zu einer Atmosphäre von Misstrauen und gegenseitigen Verdächtigungen führen. Die Helden können den Mörder schließlich fassen – doch das Verderben nimmt bereits seinen Lauf: Die Stimmung zwischen den Würdenträgern ist vergiftet und diese Uneinigkeit nutzt Sultan Hasrabal zu einem letztlich erfolgreichen Angriff auf die Stadt.

Das Szenario besitzt kein 'Happy End' im klassischen Sinne, doch die Helden können sich als Verteidiger der Stadt und Unterhändler bei der Kapitulation auszeichnen.

Aus Platzgründen werden einige Szenen (insbesondere diejenigen, die als Hintergrundmaterial verwendbar sind) ausführlicher dargestellt, andere wiederum nur kurz skizziert – es steht Ihnen frei, diese auf die eigene Heldengruppe abzustimmen und auszubauen.

DIE PILGERFAHRT

Am 27. Phex ist es so weit: In den Morgenstunden melden aufgeregte Kinder von den Stadtmauern die ersten Störche des Jahres. Unter großem Jubel werden die heiligen Vögel in Zorgan begrüßt, und nur eine Stunde später begeben sich die ersten Pilger auf die Pilgerstraße nach Anchopal.

Shaykaban und Nadrash streiten offen im Hof des Sidi-Eslamin-Tempels über die Abreise. Shaykaban kann sich durchsetzen, und am frühen Nachmittag, als die Mittagshitze etwas nachlässt, verlässt er mit den Helden und Nadrash den Tempel und gesellt sich zu einer kleinen Gruppe Pilger, die sich am Tor sammelt. Die Pilger reisen zu Fuß und ohne Packtiere, mit dem Pilgerstab in der Hand.

Zunächst geht es recht gut voran, die Pilger sind alle recht ausgeruht von ihrem Aufenthalt in Zorgan. Einige von ihnen sind bereits am Morgen angekommen, und so manch ein Gastwirt hat schon jetzt, zu dieser frühen Stunde, das Geschäft des Jahres gemacht. So müssen die Helden hungrig weiterziehen. Entlang des *Middaq Zorigan*, des 'Zorganer Ackerweges', stehen zwar zunächst noch recht viele Herbergen, Schreine und Gehöfte, doch werden diese im weiteren Verlauf immer seltener. Etliche Bauwerke zeigen die Spuren des Krieges der 35 Tage, und mehr als einmal müssen die Pilger im Schatten rußgeschwärzter Ruinen ein notdürftiges Lager aufschlagen. Erst zwischen Nasir Malkid und Anchopal finden sich wieder häufiger sichere Unterkünfte. Vor Anchopal schließlich sind die Herbergen nurmehr eine gute Meile voneinander entfernt. Hier befindet sich die kleine Ansiedlung *Ilgasalla*.

Unter den Pilgern herrscht eine gewisse Brüderlichkeit und Kameradschaft, wobei die Gespräche eher unpersönlich bleiben: Der Mensch auf Pilgerfahrt ist nicht derselbe wie zu Hause in seinem Dorf.

Ständig bleiben einige Pilger zurück und neue finden zu der kleinen Gruppe hinzu – der feste Kern umfasst neben Shaykaban, den Helden und natürlich Amischan etwas mehr ein halbes Dutzend Pilger, die auch einzeln ausgestaltet werden sollten.

An guten Tagen können die Wanderer 15 Meilen schaffen, an Tagen mit schlechtem Wetter nur 5 Meilen – auch müssen die Pilger häufig an Flüssen eine Furt suchen, da viele Brücken des Weges von oronischen Soldaten zerstört wurden.

Die *Middaq Zorigan* ist übrigens nicht ganz identisch mit der großen Handelsstraße *Transarania*: Immer wieder biegt der Pilgerpfad von der großen Straße ab, um an einem kleinen Schrein

vorbeizuleiten oder die Pilger zu einer großen Mühle zu führen. Alles in allem besteht die *Middaq* größtenteils aus einer Unzahl von perainegefalligen Ackerwegen.

Anfang Peraine ist das Wetter in Aranien weitestgehend trocken, doch gibt es auch Platzregen, die die Pilger bis auf die Haut durchnässen. Die Nächte hingegen sind noch empfindlich kalt, und erfrorene Zehen sind keine Seltenheit.

Mit den Tagen stellt sich dann auch Erschöpfung ein, und auch die Krankheiten fordern ihren Tribut: Viele der Pilger sind bereits krank und erhoffen sich Genesung, doch nicht selten kostet die anstrengende Fahrt die Geschwächten ihre letzte Kraft. Andere bleiben mit wunden Füßen zurück, helfen eine Zeit lang bei den ansässigen Bauern oder bei der Instandsetzung von Gebäuden, um sich Geld für den weiteren Weg zu verdienen.

BESONDERE STATIONEN:

DAS GRAB DES UNBEKANNTEN PILGERS

Ein breiter Pfad zweigt von der Straße ab. Er führt durch einige Hügel hindurch zu einem steilen Abhang. Dort sieht man eine schwere Grabplatte, eine zerborstene Stele steht neben dem Grab, man erkennt noch die untere Hälfte eines Storchs auf dem Stein. Die Platte selbst ist stark verschmutzt. Neben dem Grab knien einige Pilger im Gebet, ein weiterer kommt auf einem Trampelpfad mit einem Eimer Wasser heran.

Im 'Das Grab des unbekannten Pilgers' ruht angeblich einer der ersten Pilger zum heiligen Hain, der auf der Fahrt ums Leben kam und seither als Lokalheiliger verehrt wird. Das Grab ist durch einige Oronier geschändet worden. Nun versuchen einige Pilger, die Grabplatte zu säubern, während andere weiterziehen. Shaykaban spricht sich entschieden dafür aus, man solle dabei helfen, die Platte mit Wasser aus dem nahe gelegenen Tümpel zu reinigen. Nadrash hingegen drängt zur Eile. Die Blutflecken sind ausgesprochen hartnäckig und lassen sich nur schwer entfernen.

BARBRÜCK

Die Stadt bietet den Pilgern zwar Unterkunft und Essen, trägt aber deutliche Spuren der nur neuntägigen Schreckensherrschaft von Helme Haffax. Einige der Häuser Barbrücks sind abgebrannt, unter anderem der Tempel der Peraine, der Boronanger musste behelfsweise um das benachbart liegende Ackerfeld erweitert werden, um die ganzen Opfer beerdigen zu können. Viele Familien haben Angehörige bei willkürlichen Hinrichtungen verloren. Hoffnungslosigkeit, kaum verheilte Wunden und Resignation kennzeichnen viele der Menschen. Doch das Leben regt sich auch: Schon bauen einige Peraine-Geweihte den Tempel notdürftig wieder auf, die heilige Störchin hat ein notdürftiges Heim. Beim Bau hilft eine Vielzahl von Pilgern als frommer Dienst an der Göttin, Holzgerüste spannen sich an den alten Mauern. Die prachtvolle Statue der Göttin, die während

der Besetzung durch den Fürstkomtur vergraben worden war, steht derweil in einem kleinen Gewölbe unter dem Tempel.

Unversehrt jedoch führt die neunbogige Brücke von Barbrück über den Barun-Ulah. Auf ihrem mittleren Bogen befindet sich ein kleiner Schrein des Efferd, dem die Pilger ihre Aufwartung machen: Auf jedem der Pfeiler verrichten die Pilger ihr Gebet, bevor sie auf Knien weiterrutschen. Doch die Stimmung auf der Brücke ist alles andere als andächtig: Schwer beladene Karren fahren allzu nah an den Pilgern vorbei, denen nur ein schmaler Streifen am Rand der Brücke für ihre Gebete bleibt.

Shaykaban besteht selbstverständlich darauf, beim Wiederaufbau des Tempels zu helfen. Amischan nutzt mehrere Gelegenheiten, die durch die Helden oder den Zufall vereitelt werden:

- ◆ Ansägen der Leitersprossen
- ◆ Umstürzen des Baugerüsts
- ◆ Vergiften des Trinkwassers mit Sud aus Stechpalmensamen (Einnahmegift, Stufe 2, ZBA 287)

Am Flussbett des Barun-Ulah sammelt jeder Pilger einen Stein auf. Diese wollen sie mit sich nehmen und in Nasir Malkid gegen einen Apfelbaumschössling eintauschen.

DAS PEST DER STÖRCHIN

Nach etwa zwei Wochen treffen die Pilger in Nasir Malkid ein. Die Stadt ist immer noch von dem Krieg gezeichnet, der Wiederaufbau des Therbûnitenklosters geht nur langsam vonstatten. Bislang stehen nur eine notdürftige Halle der Göttin und ein in den Ruinen wieder hergerichteter Hospizsaal. Trotz der zerstörten Gebäude lassen die Therbûniten sich kaum beirren und wenden sich dem wahrhaft Wichtigem zu: Sie bestellen die Felder.

Bei der Halle der Peraine nimmt eine Therbûniten die Pilgergruppe in Empfang und segnet sie. Als Nadrash ihm jedoch seinen Stein aus Barbrück darbietet, schüttelt der Geweihte traurig den Kopf. Der alte Therbûnit mustert die Pilger kurz und bedeutet ihnen dann, ihm hinter das Kloster zu folgen.

Hinter den alten Steinmauern müssen die Pilger feststellen, dass nicht nur das Kloster abgebrannt war, sondern auch der heilige Apfelhain: unmöglich, einen Setzling von den Geweihten zu erhalten. Streng ausgelegt kann die Pilgerfahrt nun nicht beendet werden.

Zunächst beraten die Pilger: Amischan weist beiläufig darauf hin, dass der wahre Segen Peraines das Wichtigste sei, und drängt darauf, umzukehren. Derweil zieht sich Shaykaban schweigend zur Meditation in die Felder und an die Bewässerungsgräben zurück. Während seiner Abwesenheit ergeben sich wieder ideale Gelegenheiten für Amischan, die Weiterreise zu verhindern. So versetzt er beispielsweise des Räucherwerk (Sandelholz) des Geweihten mit Ilmenblatt und versucht Shaykaban so aufzuhalten. Während ihres Aufenthaltes in Nasir Malkid werden Shaykaban und die Helden auch von Shila al-Agrah empfangen.

Nach kurzer Zeit finden die Helden jedoch auf

einer nahen Wiese, im Schatten eines Ziegenstalls, einen Apfelbaumschössling. Glücklicherweise ruft Shaykaban die Pilger wieder zusammen, und am



nächsten Tag brechen sie mitsamt dem Schössling gen Anchopal auf.

Die folgenden Tage vergehen sowohl in Sorge um den Schössling als auch in Sorge um Shaykaban: Beide können allzu leicht Ziel eines Anschlags Amischans werden.

ILGASALLA

Nach wenigen Tagen nähern sich die Pilger der weißen Oase. In Blickweite der Stadt stehen bereits einige Karawansereien und ein kleines Hospiz mit Schrein: Ilgasalla. Lebhaft handeln und feilschen die Menschen miteinander. Die Pilger wenden sich jedoch dem Hospiz zu.

Dort werden, im Hof des Gebäudes, ihre Kleider von Geweihten verbrannt: Das alte Leben der Pilger endet hier, ein neues beginnt. In Ausnahmefällen – etwa bei 'besonderen' Pilgern wie den Begleitern Shaykabans – verbrennen die Geweihten nur die (ersetzbare) Unterkleidung und bewahren die Kleider selbst auf. Anschließend werden die Pilger in einfache Kutten aus ungefärbter Wolle gekleidet, zum Zeichen, dass ihr neues Leben noch jede Färbung anzunehmen vermag.

ANCHOPAL – DIE WEIßE OASE

DER ABSCHLUSS DER PILGERFAHRT

Die Helden sollten um den 21. Peraine vor Anchopal angekommen sein. Shaykaban besteht darauf, die Pilgerfahrt zu Ende zuführen, mit den

dazugehörigen Riten, von denen nur die Kränksten durch Geweihte des Pilgertempels entbunden werden:

- ◆ 21. Peraine: Verbrennen der alten Kleider in Ilgasalla

- ◆ 22. Peraine: Besuch des Pilgertempels
- ◆ 23. Peraine: Saat: Einpflanzen des Schösslings im heiligen Hain
- ◆ 24. Peraine: Schöpfen des Heilsamen Wassers in Anchopal
- ◆ 25. Peraine: Hege: Bewässern der Felder mit dem Wasser
- ◆ 26. Peraine: Besuch des Tamariskentempels

Natürlich bieten die unzähligen Ansammlungen von Kranken, Pilgern und Verschrten weitere ideale Gelegenheiten für Amischan, den jungen Shaykaban "zu retten" – wobei zum 27. Peraine hin die Mittel immer drastischer werden. Doch auch die Agenten Hasrabals werden auf den jungen Geweihten aufmerksam – und anders als Amischan nehmen sie keine Rücksicht auf das Leben des jungen Geweihten ... Die genauen Ereignisse hängen sehr von der jeweiligen Heklengruppe ab.

Am Morgen des 27. Peraine erheben sich Shaykaban und die Helden nach einer Nachtwache im Tamariskentempel (und mit ihnen hunderte weitere Pilger im und um den Tempel). Die feierlichen Prozessionen, Gebete und Versammlungen des 27. Peraine (Entstehung des Hl. Hains 233 BF) bieten ideale Voraussetzungen für ein letztes Attentat.

BLUTIGE ERNTE ZU ANCHOPAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mühsam drängelt ihr euch durch die versammelte Menge. Ganz Aventurien, so scheint es, hat sich hier versammelt, um der grünenden Göttin zu huldigen. Nur langsam kommt ihr voran und gelangt schließlich zum großen Marktplatz. Zwischen den schweren Sandsteinblöcken, die einst von Hasrabals Riesengolem übrig blieben, sind Baldachine gespannt. Unter dem groben Tuch bieten Händler ihre Waren feil: frische Datteln, Melonen, Töpferware, Schuhe und vor allem: Palmöl und Seile. Vergeblich versucht ihr, Shaykaban abzuschirmen. Immer wieder verliert ihr ihn gar völlig aus den Augen. Gerade drängelt sich ein dicker Mann zwischen euch und Shaykaban, als ihr einen Schrei hört. Ihr braucht einen Augenblick, um das Geräusch zu orten: Auf dem Dach eines der Häuser seht ihr eine Frau, die sich wie von Sinnen die Haare zerwühlt und die Kleider vom Leibe reißt ...

Die Frau ist Isha Ashaibim – soeben hat sie ihren Gemahl tot aufgefunden. Zu den Ashaibim siehe den Kasten *Die Würdenträger von Anchopal*. Doch den Helden bleibt nicht viel Zeit, etwas über den Mord zu erfahren. Die Kadi *Radscheba* tritt schnell mit drei Gardistinnen auf den Plan und weist die Helden bestimmt aus der Tür. Als sie von der Anwesenheit Shaykabans erfährt, bittet sie die Helden um eine Audienz bei ihm.

DIE MORDSERIE

In der letzten Perainewoche des Jahres 1028 BF erschüttert eine unheimliche Mordserie die weiße Oase. Die Morde finden stets nachts statt und die Opfer werden zumeist am Morgen tot aufgefunden – mit blau angelaufenen Köpfen, ohne weitere Spuren einer Gewalttat. Nahe der Leichen findet sich jedoch nach genauerer Suchen ein kleines Häufchen roter Sand aus der Gor. Die Kadi *Radscheba* ist mit den Untersuchungen beauftragt und spricht bei Shaykaban gleich am 28. Peraine vor. Shaykaban beauftragt kurzentschlossen die Helden, der Kadi zu helfen: Noch hat der junge Geweihte zu wenig Vertraute im Palast.

WÜRDENTRÄGER VON ANCHOPAL:

(Personen, die mit (+) gekennzeichnet sind, sterben im Verlauf der Mordserie)

Die wichtigste Position in der Stadt nimmt *Tamudjin ibn Djarvain* ein, der Hochgeweihte des Tamariskentempels. Tamudjins wichtigstes Anliegen gilt den Pilgern. Ihm untergeben ist *Oyan ay' Nerenenah* (+), die älteste Geweihte des Stadtempels. Sie versucht seit Jahren vergeblich, sich in die Politik einzumischen, und ist deshalb bei den Reichen äußerst unbeliebt. Insbesondere in *Chalibah saba Belima*, der Hüterin der Brunnen und Vorsteherin der Sulheminthermen, hat sie eine Feindin gefunden.

Neben der Hüterin der Brunnen gibt es drei weitere wichtige Ämter in der Stadt: die baburische Miralay *Ismeth ay'Shara* (+) wird von ihrem Regiment, den *Furchtlosen*, als Fremde angesehen, die Gorien nicht versteht. Ihre Aghahi *Djamilla ay' Mudraawan* unterstützt diese Haltung noch und war sich einst der Gunst der Sultanin Mara sicher.

Die tatkräftige Kadi *Radscheba* (+) hingegen wird von den Reichen nicht geliebt, aber immerhin geachtet. Sie ist absolut unbestechlich und unerbittlich und hat dementsprechend eine gewisse Anzahl persönlicher Feinde.

Der vierte Würdenträger ist *Haran ir'Raschin*, der für die Nomaden Obergoriens spricht. Der alte Mann ist durch Bestechungsgelder reich und fett geworden und hat sein Netz an Verpflichtungen eng durch die Stadt gewoben. Im Geheimen ist er jedoch mit Hasrabal verbündet, und seine Krieger sorgen dafür, dass keine Kunde vom Herannahen Shaykabans zur Stadt vordringt.

Als Letztes sei noch der Großmeister des ODL *Thorstor ibn Thorwulf* genannt. In Bezug auf magische Probleme vertrauen die Anchopaler dem Magier wohl oder übel, auch wenn er ihnen überaus suspekt erscheint. Thorwulf selbst mischt sich nur ein, wenn es um die Gor geht (oder der Orden bedroht wird) – in diesen Fällen neigt er allerdings zu undiplomatischer Sturheit.

Weitere wichtige Personen:

Failah Ashaibim wurde noch von Mara ay Samra als Hüterin der Quellen eingesetzt. Die reiche Händlerin ist somit verantwortlich für die Instandhaltung der Bewässerungskanäle. Eine Vernachlässigung der Wasserkanäle führt zum direkten Konflikt mit den Kishtarim:

Die *Kishtarim* besitzen weite Felder um Anchopal herum. *Harunian ibn Dassareth* (+) ist Wortführer seiner Sippe und wirft den Ashaibim vor, ihrer Pflicht nicht zu genügen. Er selbst hat freilich wenig Skrupel, das Ackerland verarmter Bauern aufzukaufen.

Der Mada Basari steht *Jaishman ibn Shardim* (+) vor. Der alte Mann ist bei allen Händlern und Handwerkern der Stadt hoch angesehen, da er ein waches und gerechtes Auge auf die verwendeten Maße und Gewichte hat. Seine rechte Hand ist *Sherek ibn Cherdiz*, ein aalglatter Händler, der seit Jahren das Privileg besitzt, den Palast zu beliefern, und der sich ausgezeichnet mit Suhelim Ashbar versteht.

Suhelim Ashbar ist die alte Wezira Mara ay Samras und hält wenig davon, sich dem Sohn der alten Sultanin unterzuordnen – besonders frömmelnde Geweihte sind ihr zuwider.

Während der nächsten Wochen kommt es immer wieder zu Toten in der Stadt. Neben willkürlichen Morden an Pilgern (was den Peraine-Tempel auf den Plan ruft) werden auch wichtigere Personen ermordet – das besondere Augenmerk des Mörders liegt hierbei auf den besonnen agierenden Wesiren, Stammhaltern und Ratgebern. Was zunächst wie die persönlicher Abrechnung an einer Hofschranze Maras oder wie der Streit um Wasserrechte aussieht, ufer bald weiter aus. Die Haimamudim auf dem Markt erzählen von dem blutigen Sand der Gor, vom Fluch der Magiermogule und so fort. Unter den Ärmsten breitet sich Angst aus, Scharen von Pilgern verlassen die Stadt, und allmorgendlich kommt vor dem Sultanspalast und der Keshal Rohal eine aufgebrachte Menschenmenge zusammen.

Höhepunkt der Mordserie ist unzweifelhaft der Tod der Kadi selbst, die eines Tages leblos zwischen ihren Papyrusrollen gefunden wird. Bis zu diesem Punkt können Sie die Morde frei gestalten – verwirren Sie Ihre Helden nach besten Möglichkeiten! Mit Radschebas Tod erhalten die Dinge eine neue Wendung: Shaykaban bestellt die Mächtigen der Stadt zu sich in den Palast, um über das weitere Vorgehen zu beraten. Bis zu diesem Abend haben die Helden noch Zeit, den Fall zu lösen.

DEM MÖRDER AUF DER SPUR

Augenscheinlich gibt es zwischen den Morden keinen Zusammenhang. Doch die Helden sollten leicht, spätestens beim Mord an der Kadi, eine gemeinsame Spur finden: Überall findet man deutliche Spuren des roten Sandes der Gor. Die Helden können in Erfahrungen bringen, dass die Zauberer der Keshal Rohal das Monopol auf den Handel mit dem rötlichen Staub der Gor haben. Als alchemistische Reagenz ist er bei vielen Anwendungen nützlich, insbesondere als sinnvolle Substitution von Mindorium. In den Augen der Bevölkerung macht dies die Zauberer extrem verdächtig. Die Ware wird mit einem Ordenssiegel versiegelt – eine Art Echtheitszertifikat. Erst nach genaueren Untersuchungen in der Mada Basari stoßen die Helden auf einen Händler, der wegen Falschsiegelei aufgefallen ist: *Omjaïd ibn Tafudh*. Die Helden können auch auf Omjaïd aufmerksam werden, weil er nicht auf den Verkaufslisten des Ordens steht, obwohl er mit Alchemika handelt.

Hinter den Morden steckt einer der berüchtigten Fließsandgolemiden Hasrabals. Der Fließsandgolemid kann allerdings in Anchopal nur unter großem Kraftaufwand existieren (siehe: der Bannzauber) und braucht so tagsüber eine Zuflucht. Ein kleiner Verschlag in Omjaïds Keller ist völlig mit Gorstaub bedeckt: Hier ruht sich der Golem

aus und regeneriert sich tagsüber. Omjaïd selbst ist ein Agent Hasrabals und täuscht Unwissenheit vor, so lange es geht.

Am Abend der Versammlung werden die Helden fündig: Im vollen Madalicht können die Helden den Golemiden beobachten, wie er aus dem Keller kommt und in Richtung des Palastes fließt. Spätestens im Palast sollten die Helden den Golemiden stellen können und ihn besiegen.

DIE VERSAMMLUNG

Während die Helden den Golemid jagen, steht Shaykaban vor seiner dunkelsten Stunde: Die Würdenträger der Stadt sind versammelt und fordern den 'Hoffnungsträger' auf zu handeln. Dabei erwartet jede Partei von Shaykaban etwas anderes. In Abwesenheit der Helden entbrennt ein schwerer Streit, bei dem *Chalibah saba Belima* den Zauberen vom Orden der Grauen Stäbe vorwirft, für die Taten mitverantwortlich zu sein, weil sie mit den bösen Mächten paktierten, um den verfluchten Staub der Gor verkaufen zu können. Der Leiter des Ordenshauses, *Thorstor ibn Thorwulf*, bleibt keine Antwort schuldig. Gepackt vom Jähzorn seiner thorwalschen Ahnen, verflucht er die Anchopaler ("Mögt ihr Rühenköpfe doch sehen, wie ihr alleine zurechtkommt! Ich widerrufe jede Verpflichtung, jede Hilfe und jeden Schutz, den ich euch schuldete!"). Im Aufruhr verlässt der Großmeister die Versammlung. Shaykaban sieht sich schweren Vorwürfen konfrontiert, die Stadt nicht beschützen zu können.

Die Auswirkungen dieses Ekklats bekommen die Helden sogleich zu spüren: Die Straßen Anchopals sind in dieser Nacht reich belebt. Vor dem Sultanspalast, dem Peraine-Tempel und der Keshal Rohal haben sich die Menschen eingefunden, um Schutz zu suchen oder ihrer Furcht Ausdruck zu verleihen.

Auf der Hauptstraße kommt ihnen Thorstor entgegen. Mittels eines beweglichen FORTIFEX bahnt sich der Zauberer seinen Weg durch die Menge, der Thorwaler kocht vor Wut. Nur unwesentlich langsamer sind die Gerüchte, die unter den Einwohnern Anchopals die Runde machen: Thorwulf habe die Stadt verflucht und der junge Stadtherr Shaykahan habe die Magier deshalb verbannt, der Großmeister habe die marmornen Säulen des Saales in Sandstein verwandelt und gedroht, den Hain zu zerstören ...

Schnell schlägt die Stimmung von Furcht in Hass um. Innerhalb kürzester Zeit versammelt sich ein wütender Mob mit Speeren und Fackeln vor der Keshal Rohal. Als die Bürger einen Baumstamm heranschleppen, um die Tore aufzubrechen, hören die Helden ein lautes Kreischen. Langsam und unaufhaltsam hebt sich eine schwarze Basaltplatte vor dem Tor aus dem Boden: Die Magier versiegeln ihre Burg.

Doch auch Shaykaban gilt der Zorn, der ohnmächtig der Mordserie und dem Abgang der Magier gegenübersteht. Aufgehitzt durch die Vorwürfe einiger Würdenträger, versuchen etliche Bürger, des jungen Geweihten habhaft zu werden, ungeachtet seines Standes.

PACHT DES ZORNES

Angesichts des wütenden Mobs müssen die Helden schnell handeln: Shaykaban muss informiert

und vor dem Mob geschützt werden. Der Weg durch die vollen Gassen gestaltet sich schwierig: Am Rande finden kleine und große Tragödien statt, mehr als ein Pilger wird zu Tode getrampelt oder bleibt schwer verletzt in der Ecke liegen.

Schon sind die Helden vor dem Sultanspalast gelangt, als sie von fern Hornsignale hören. Die Anchopaler drehen sich angsterfüllt um und blicken zum Morgenrötator, von dem das Signal ertönt. Schon hört man die ersten Rufe: "Hasrabal! Das Sternenbanner!"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Panikerfüllt macht die Menschenmenge kehrt, als ein Grollen zu hören ist. Erst undeutlich spürt ihr ein Vibrieren, als einige Stöße die Erde erzittern lassen. Vor euch erhebt sich eine Fontäne, eine Wolke aus Staub. Die Menschen kreischen auf, in Panik trampeln sie die Schwachen und Langsamen nieder, als sich eine Form aus dem Staub schält: Nach und nach seht ihr, wie sich die Glieder des gebornen Golem zusammenfügen, wie der Sandstein seinen Weg findet und einen ertümlchen Körper formt. Nach und nach richtet sich ein Koloss auf. Mehr als 15 Schritt über Anchopal dräut das Monstrum, roh und ungeschlachtet die Züge, die Arme baumeln wie leblos herab, die Klauen beginnen suchend zu zucken. Die Erde bebt, einige baufällige Gebäude stürzen ein, als das Wesen sich auf euch zu bewegt, langsam und schleppend ...

Der Riesengolem bahnt sich rücksichtslos seinen Weg durch die Stadt – Anchopal befindet sich im Chaos. Die Sandwölfe Hasrabals plündern das Rahjaviertel. Vor den Toren baut Hasrabal bereits Belagerungsmaschinen auf. Anders als 1022 BF verlässt er sich diesmal nicht auf seine Golemiden. Umso größer ist die Überraschung, dass der Golem das Morgenrötator von Innen zerstört. Die Furchtlosen hingegen befinden sich in hoffnungsloser Verwirrung.

Sollten die Helden von Amischan von den Plänen Hasrabals wissen, können sie versuchen, Shaykaban zur Flucht zu verhelfen, damit er nicht dem Zaubersultan in die Hände fällt. Falls Amischan noch lebt, wird er als Zwölfgöttergläubiger die Helden anflehen, Shaykaban zu retten (er ist in aufrichtiger Sorge). Notfalls kann Shaykaban die Helden selbst um Hilfe bitten.

Die Flucht aus dem Palast gestaltet sich abenteuerlich: Überall fliehen die Menschen in Panik, eine aufgebrachte Menschenmenge öffnet das kaum bewachte Abendsonnentor. Hasrabals Söldner drängen immer weiter vor.

Währenddessen versuchen die Magier vom ODL, die eigenen Tore wieder zu öffnen – die Befehle für den uralten Dschinn sind lange in Vergessenheit geraten, und die Archive sind groß ... Nur einige wenige Ordensmitglieder seilen sich von der Keshal ab und stürzen sich unterstützt von zwei Luftdschinnen in den aussichtslosen Kampf.

AUSKLANG UND WEITERE ENTWICKLUNGEN

Wie geht es weiter? Die Aufgabe der Helden endet mit der Rettung Shaykabans aus Anchopal. Doch wenn die Helden wünschen, können sie noch versuchen, der Stadt gegen den Zaubersultan Hasrabal beizustehen.

Hasrabal selbst ist nicht beizukommen, denn er verbirgt sich hinter zahlreichen seiner Söldner und Stammeskrieger, hinter Elementaren und Golemiden. Gegen diese mag jedoch der eine oder andere kämpferische Erfolg gelingen, sodass auch Hasrabal einen hohen Preis zahlen muss. Wenn die Helden versuchen, die zerstrittenen Erhabenen zu einen, sollte ihnen auffallen, dass einige davon offenbar bereits auf Hasrabals Seite stehen. Anderen ist es schlichtweg egal, von wem sie regiert werden, solange sie davon profitieren.

Letztendlich können die Helden Anteil daran haben, dass Hasrabal – bzw. sein Sohn Maruban als Unterhändler – der Stadt Anchopal Glaubensfreiheit und die Unversehrtheit des Heiligen Hains zusichern, wenn sie kapituliert. Mehr ist an dieser Stelle nicht zu erreichen, da Aranian Hasrabals Kriegsmacht nichts entgegensetzen hat und die Stadt militärisch auf sich allein gestellt ist. Die Helden letztendlich haben sich ihre 250 AP sauer verdient. Hinzu kommen noch die Absolution, die mit einer Pilgerfahrt verbunden ist, und gewisse Beziehungen zur Peraine-Kirche. Als besonderes Geschenk erhalten sie noch eine Phiole mit Antidot (Stufe E) sowie jeder einen Heiltrank (Stufe E) – alchemiekundigen Helden wird auch die Rezeptur, die die Herstellung um 2 Punkte vereinfacht, mitgeteilt.

Zu guter Letzt sei noch auf Quellenmaterial verwiesen: RSH 5 – Land der Ersten Sonne S.113-14; die Aventurischen Boten Nr 79 und 89; Die Keshal Rohal wird im Armoricum Ardariticum eingehender beschrieben, eine aktualisierte Fassung findet sich unter www.nordflottille.de/ODL/

DER BANNZAUER – "ZU SCHÜTZEN VOR DEM UNAUSSPRECHLICHEN"

Ma'alikil, der erste Großmeister der Grauen Stäbe in Anchopal, sah sich einer schwierigen Aufgabe gegenüber:

Allzu groß war die Zahl der freien Dämonen und Geister in jenen Tagen, direkt nach der Schlacht in der Gor. Der Großmeister baute das Sternentor wieder auf und wob mit seinem Rohalstab *Ferruginion* einen mächtigen Bannzauber, der sich unbemerkt auf die Mauern legte:

Die Kreaturen der Gor sollten nicht mehr in die Festung eindringen können. Doch da die Keshal Rohal auch ein Stadttor Anchopals ist, schützte dieser Zauber gleichzeitig auch die gesamte Stadt (in geringerem Umfang) vor jenen "Kreaturen". So mag Hasrabals Belagerung 1022 BF auch (nicht nur) an dem Bannzauber gescheitert sein.

Es gibt (oder besser: wird geben) mehrere Theorien, woran der Zauber gebunden ist: Diese reichen vom Siegelring des Großmeisters über die Grundsteine bis zu den beiden Basaltplatten, die von Dschinnenhand bewegt die Tore zur Keshal Rohal jederzeit verschließen können (und das äußere Tor ist seit nunmehr 400 Jahren geschlossen ...).

In jedem Fall jedoch ist der Stab des Großmeisters, *Ferruginion*, mit dem Bannzauber verbunden. Der Rohalstab verstärkt bekanntermaßen die Charaktereigenschaften seines Trägers (sowohl gute wie schlechte), und so verwundert es wohl kaum, dass der zornige (und gedankenlose) Fluch Thorstors Wirkung zeigt: Der Bannzauber verfliegt von den Mauern Anchopals (nicht jedoch von der Keshal Rohal).

Der Bann ist den Zaubern bislang nur als "un-

erklärliche Abstoßung invokativer Beseelung" – insbesondere der so genannten 'Mindergeister' – in Anchopal bekannt. Der Fluch des Großmeisters bei der Versammlung war keinesfalls als Zauber intendiert – erst im Nachhinein fügen sich die Mosaiksteine zusammen ...

Die genaue Natur des Zaubers, lieber Meister, soll hier nicht enthüllt werden: Dazu wird an anderer Stelle noch Platz und Gelegenheit genug sein.

DIE WICHTIGSTEN PERSONEN DES SZENARIOS:

AMISCHAN

Amischan ibn Osmin ist seit Jahren ein treuer Agent Hasrabals: Der Fernhändler sammelt schon lange für den Sultan Informationen in Aranien. Den Krieg der 35 Tage überlebte er nur mit viel Glück, als er sich in einem kleinen Peraine-Schrein vor den oronischen Reiterhorden verstecken konnte – seitdem ist Amischan Anhänger der Göttin.

Hasrabas Auftrag in diesem Szenario ist, den Pilger Shaykaban von Anchopal fern zu halten, da er diesen als Symbolfigur der Einheit fürchtet, die die umtriebigen Anchopaler vereinigen könnte. Amischan befolgt den Auftrag, ohne Shaykabans Leben dabei ernsthaft in Gefahr zu bringen. Zu seinem Repertoire gehören durchaus Gifte, aber auch zeitraubende Streiche (bspw. Diebstahl der Schuhe). Amischan kann den Helden nichts über die genauen Pläne Hasrabals in Anchopal sagen, er wurde nicht eingeweiht.

NADRASH

Nadrash ibn Farukol ist ein Peraine-Geweihter in mittleren Jahren und seit Jahren mit der Ausbildung Shaykabans betraut. Der Geweihte ist ausgesprochen bedächtig und vorsichtig, seine Hingabe an den jungen Sultan steht außer Zweifel. Allerdings hat Nadrash auch einige Schwächen, die im Verlauf des Abenteuers durchaus zum Tragen kommen werden: Er ist hoffnungsloser Reaktionär. Seiner Ansicht nach müssen die Traditionen gewahrt bleiben und Shaykaban bald heiraten, damit seine Frau als Sultana Anchopal regieren kann. Selbstredend kommen nur Peraine-Geweihte in Frage – die Ehe zwischen Geweihten ist ja auch traditionell – und er preist die Schönheit und Tugend ein jeder Kandidatin, die seinen und Shaykabans Weg kreuzt. Ein weiterer Aspekt ist seine kaum verhohlene Abneigung gegen Magier: Der aranische Exodus ging bei Weitem nicht weit genug. Man sehe sich nur an, was die Magier aus Gorien gemacht haben ...

SHAYKABAN

Shaykaban ibn Tarlisin ist den Helden möglicherweise bereits bekannt (AB 89). Der junge Mann ist zu einem inbrünstigen Geweihten herangewachsen. Voller Idealismus ist er bereit, sein Leben in den Dienst der Göttin zu stellen – als Priester, nicht als Politiker. Er gibt nicht viel auf seine hohe Abkunft und versteht sich mit den einfachen Menschen besser als mit hohen Würdenträgern.

Shaykaban wird sich in Zukunft als Mystiker in der Peraine-Kirche beweisen: weltfremd, doch der Göttin zugewandt. Sein Scheitern in Anchopal lässt ihn nicht verzagen, denn seine Ambitionen waren eh andere.

MEIN EIGENES LAND UND LEHEN - DIE BARONIE RETOGAU

Von Daniel Jödemann und Ulrich Lang, mit Beiträgen von Anton Weste

Mit Dank an Björn Berghausen und Mark Wachholz

Die mittelreichische Baronie Retogau bei Gareth kann vom Spielleiter an einen Helden als Lehen verliehen werden, der sich um das Kaiserreich verdient gemacht hat (wie es explizit in **Rückkehr des Kaisers** vorgeschlagen wird). Der folgende Text beschreibt die Baronie und gibt Ihnen Tipps und Hinweise zum Leben als Baron und den Tücken einer Lehensverwaltung an die Hand. Dabei ist das Lehen nur skizzenhaft beschrieben und bietet Freiheiten zur eigenen Ausgestaltung. Der Name des Barons von Retogau (Anrede: Euer/Eure Hochgeboren, Namenszusatz: "zu Retogau", also z.B.: *Hagen Sturmfels zu Retogau* oder *Alrike von Streitzig zu Retogau*) und weitere Einzelheiten der Baronie werden in künftigen offiziellen Publikationen nicht erwähnt und können von Ihnen frei verwendet werden.

DAS LEHEN

Retogau

Einwohner: ca. 14.000

Wichtige Orte: Stadt Nattersquell, Pfalz Goldenstein (unter eigenem Pfalzgrafen)

Wappen: keines (Nach Herauslösung der Pfalz aus der Baronie kann der neue Baron ein eigenes Wappen nach heraldischen Gepflogenheiten kreieren)

Besonderheiten: Reichsstraße III Gareth-Rommilys, der aufgegebene *Kaiser-Hal-Kanal*

LAGE

Retogau liegt am hügeligen östlichen Rand der *Goldenen Au*, dem fruchtbaren Kerngebiet Garetiens, wo Getreide- und Gemüsefelder die rotbraune Erde teilen, so weit das Auge reicht. Bis nach Gareth, das von diesem Boden genährt wird, reist der Bauer gut einen Tag lang. Das Lehen gehört zur Kaisermark Gareth, deren acht reiche Baronien überwiegend die Namen früherer Kaiser tragen und dem Kaiserhaus direkt unterstehen. Verwaltet werden sie von Burggrafen und Vögten, meist Verwandte und Stützen des Kaiserhauses. Zahlreiche Lust- und Jagdschlösser zeugen von Einfluss, Reichtum und Selbstverständnis des Adels.

GESCHICHTE

Die Grenzen der Baronie haben sich in Fehden immer wieder verändert, zum Beispiel als

das Land um Nattersquell der gleichnamigen Nachbarbaronie abgetrotzt wurde. Seit der Eslamiden-Dynastie steht hier die Pfalz *Goldenstein*, der auch oft die ganze Baronie unterstand. Den Namen Goldenstein trug einst das ganze Lehen, ehe es Kaiser Hal in Andenken an seinen Vater in Retogau umbenannte. Die letzte Pfalzgräfin *Argonia Zirkevist* starb im Jahr des Feuers vor Wehrheim. Ansonsten überstand Retogau die Wirren relativ gut; geflüchtete Bauern sind weitestgehend wieder auf Höfe und Felder zurückgekehrt.

LAND UND LEUTE

Retogau zählt zu den wohlhabendsten und am dichtesten besiedelten Baronien des Reichs: Bei rund 14.000 Einwohnern blickt der Baron auf fast so viele Untertanen herab wie der Markgraf des Windhag. Drei Viertel der Menschen sind unfreie Bauern, der Rest Freibauern oder Bürger der Stadt Nattersquell. Neben einem guten Dutzend Dörfern und Weilern sind etliche Gehöfte über das Land verstreut.

Weite Teile der Baronie werden von fruchtbaren Äckern und Weiden geprägt, dazwischen finden sich immer wieder lichte Wäldchen, Bäche und kleine Weiher. Im Norden geht die Landschaft in Hügelland über, auf dem Abilachter Fleckvieh und Schafe weiden.

Immer wieder kann man auf eine der vielen Windmühlen treffen. In Retogau wird bevorzugt Weizen und Gerste angebaut, daneben finden sich sehr oft Kürbis (in Gareth beliebt sind die *Goldensteiner*, Retogauer Zierkürbisse) und auch Praiosblumenfelder, aus deren Ernte Öl gewonnen wird. Die Äcker werden durch niedrige Feldwälle oder Hecken begrenzt.

Im Hügelland des nördlichen Retogau entspringt die *Natter*, die bereits sechs Schritt breit als Höhlenfluss aus dem Untergrund tritt. Den wahren Ursprung des Flusses in den Tiefen der Welt hat noch nie jemand erkundet. Die *Natter* fließt weiter ostwärts, um sich mit dem *Darpat* zu vereinen. Der *Gardel* dagegen kommt aus Gareth und bringt oft allerlei Unrat und Schmutz mit sich – bisweilen auch seltsamere Dinge.

Selbst hier in der Goldenen Au gibt es größere und kaum berührte Wälder, ungern aufgesuchtes Ödland wie den angeblich verwunschenen *Orvasberg* und manches Hochried – jedoch nimmt der menschenleere Teil des Landes nicht neun Zehntel des Lehens ein, wie in Greifen-

furt oder am Raschtulswall. Am Rand der Wälder werden Holzeinschlag und Schweinemast betrieben, in ihnen die herrschaftliche Jagd (oder aber illegale Wilderei von Bauern und Anrainern): Hier finden sich vor allem Fasane, Wildschweine und Hirsche.

STRASSEN UND WEGE

Die Reichsstraße III verbindet Gareth mit Rommilys. Ihr Zustand ist nur noch ein Schatten besserer Tage zu Retos und Hals Zeiten, denn das Straßenpflaster ist bisweilen aufgerissen und Wegstationen sind nicht mehr so häufig und sicher. Da die Straße der Kaiserin gehört, darf hier kein Lehensmann Zölle erheben, muss sich aber auch nicht um die Instandhaltung kümmern.

Beides ist ihm bei den übrigen Wegen der Baronie möglich, von denen immerhin die Landstraße von Vierok nach Wandleth passabel ist. Die restlichen Routen sind meist nur Karrenwege oder ausgetretene Pfade. Möglicherweise wird jedoch der neue Pfalzgraf *Helmar von Hirschfurten* im Namen der Kaiserin bald schon fordern, dass die Straße zur Pfalz besser gangbar gemacht wird.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Die verschiedenen Dörfer und Weiler unterstehen jeweils einem Junker, einer Edlen (Anrede: Euer/Eure Wohlgeboren) oder gehören dem Baron direkt, der dann von einem Schult-heiß vertreten wird. Hier könnte der Baron andere Helden als Edle einzusetzen. Gewöhnlich gehört zu jedem größeren Dorf zumindest ein kleiner Herrnsitz oder ein Gut, in dem der Verwalter residiert.

Falkenruh

Das recht kleine, etwas heruntergekommene Jagdschlösschen Falkenruh (mit Rondra-Kapelle) ist Sitz des Barons. Der nahe gelegene Ort Falkenanger (400 Ew.) mit vielen Leibeigenen und seiner 500-jährigen *Eulenulme* ist eine der größten Ansiedlungen des Lehens.

Nattersquell

Einwohner: 800

Tempel: Peraine, Travia, Praios (Ruine)

Die Stadt Nattersquell etwas abseits der Reichsstraße besaß einst um die 3.000 Bewoh-

ner, hat sich jedoch nie von dem großen Brand vor hundert Jahren erholen können, von dem noch Ruinen wie der nicht wieder aufgebaute Praios-Tempel zeugen. Der Stadtkern mit schmuckem Marktplatz zeigt sich hingegen gepflegt und geschäftstüchtig. Durch das Stadtrecht genießen die Bürger gegenüber dem Baron wichtige Privilegien wie eine eigene Gerichtsbarkeit und eine kleine Stadtgarde.

Dorf und Kaiserpfalz Goldenstein

Einwohner: 500 im Dorf, dazu etwa 30 ständige Bewohner der Pfalz

Tempel: Peraine, Schreine mehrere Götter auf der Pfalz

Auf einem Hügel im Süden der Baronie erhebt sich das vieltürmige Schloss *Goldenstein*, das den Kaisern des Mittelreichs seit Jahrzehnten als Pfalz dient. Hier trifft ein- bis zweimal im Jahr Kaiserin Rohaja mit gewaltigem Tross ein, um Hof zu halten. In einem Flügel des Schlosses wurde das berühmte Kaiserlich Garethische Museum für Waffenkunde – besser bekannt als *Kaiser Retos Waffenkammer* – eingerichtet, als man die wertvollen Exponate aus ganz Aventurien aus den Trümmern der Kaiser-Reto-Kaserne Gareths bergen konnte. (Zum Inhalt der Sammlung siehe das **Aventurische Arsenal**)

Zur Pfalz gehört auch das nahe Dorf gleichen Namens. Auch das ganze südöstliche Viertel der Baronie dient der Versorgung des Kaiser Schlosses. *Pfalzgraf Helmar von Hirschfurten* ist ein umtriebiger Ritter um die 30, der nicht immer ehrenvoll handeln soll. Die Kompetenzen zwischen dem Pfalzgraf (als Vertreter der Kaiserin) und dem Baron (in dessen Lehen die Pfalz steht) sind unklar, sodass es hier immer wieder zu Machtgerangel kommen kann.

Ginsterhag

Der mit 400 Einwohnern drittgrößte Ort der Baronie liegt an der Landstraße im Süden und wird von weiten Feldern und Äckern umgeben. Auf einem großen Gutshof wird ein Schlag gutmütiger Warunker Pferde gezüchtet, die als Zugtiere für Kutschen gerühmt werden.

BESONDERHEITEN UND GEHEIMNISSE

Der Kaiser-Hal-Kanal

Das gewaltige Vorhaben, die Flüsse Natter und Raller – und damit Perlennier und Meer der Sieben Windé – an Gareth vorbei durch eine Weiherkette mit Zugtrasse für kleine, stabile Segler zu verbinden, wurde schon längst aufgegeben. Doch noch heute gibt es einen künstlich gegrabenen Seitenarm der Natter, mehrere mit Wasser gefüllte Baugruben sowie verfallene Arbeitersiedlungen im Norden Retogaus. Von den Bauern werden die Relikte des Kanals gemieden und gelten als verflucht. (Da bei diesem Vorhaben viele Arbeiter umkamen, deren

Hisst die Reichsfahne höher - Ankunft der Kaiserin

Jedes Mal wenn der Zug der Kaiserin mit mehreren Hundertschaften Gefolge auf der Pfalz residiert, leeren sich die Scheuer und Ställe mit Schlachtvieh dramatisch schnell. Hohe Adlige und Höflinge reiten durch die Baronie und können willkommene Abwechslung sein, wenn sie Geschenke bringen oder zu Festen einladen, aber auch Plage, wenn sie sich vor allem durch Allüren bemerkbar machen. Käme ein Würdenträger auf Grund und Boden des Barons zu Schaden, wäre dies abträglich für den Ruf des Retogauers. Die Kaiserin wird oft ein offenes Ohr für ihren verdienten Streiter, den Baron von Retogau, haben, wenn dieser sich ihre Gunst nicht verspielt. Findet sogar ein Reichskongress auf der Pfalz statt, so sind die Niederhöhlen los, und das Gesinde betet täglich zu allen Göttern, die hohen Herrschaften mögen doch bald wieder weiterziehen.

Leichen nicht alle geborgen wurden, möglicherweise gar zu Recht.)

Der Krähensee

Der See, über dem oft schwarze Rabenvögel kreisen, liegt halb in der Baronie Retogau und halb im benachbarten Feidewald, was mitunter zu Rangeleien um die Fischereirechte führen mag. Der See ist reich an Speisefischen, vor allem Karpfen, die oft den Speiseplan des Barons bereichern. Alle paar Jahre verschwindet hier mal ein junger Fischer, der alleine auf dem See unterwegs war. Die Bauern sprechen dies dann entweder einer Nymphe zu, die im Krähensee leben soll, oder gar den missgünstigen Nachbarn aus Feidewald. Ebenso mag es aber auch sein, dass der Verschwundene nur versucht hat, sein Glück in Gareth zu machen – wie so viele.

Die Feuerhähne

Seit dem Jahr des Feuers macht eine Bande von Räubern die Baronie unsicher. Sie überfallen Reisende und zwingen Besitzer von Wegherbergen, ihnen in der Nacht ein Zimmer unverschlossen zu lassen, in dem ein reicher Reisender mit lohnender Diebesbeute schläft. Weigert sich ein Wirt, steht bald sein Gasthaus in Flammen, was der Bande ihren Namen eingebracht hat.

Elementargeister

In Retogau gibt es, wie vielerorts in der Goldenen Au, zahlreiche Manifestationen von Elementargeistern: seien es Windsbräute, die über die Felder fegen, oder Baumgeister, die in den Hainen leben. Die Bauern von Retogau kennen vor allem die *Dame des Feldes*, der alter Tradition folgend unweit von Branningsgrund zur Erntezeit Feldfrüchte dargeboten werden, und den *Bachjunker*, der an der Gardel leben soll und Viehtreibern und Wäscherinnen bisweilen üble Scherze spielt.

Nie geschen, aber oft in Erzählungen erwähnt, soll die *Natterkönigin* in den Auen der Natter hausen und mit einem sanften Biss ihrer Zähne einem frisch Verstorbenen ein zweites Leben schenken können.

Der Goldenstein

»Einst musste eine Bauernfamilie hart arbeiten, um Schulden beim gierigen Müller bezahlen zu können. Väter und Mutter wurden krank ob der

schweren Pein und die Kinder schufteten noch beim Mondschein auf dem Feld. Da erbarmte sich die Göttin Peraine der Familie und die Kinder fanden auf dem Acker einen goldenen Stein, so groß wie ein Kürbis! Mit dem hätten sie all ihre Schulden bezahlen können, sodass sie fortan ein Leben ohne Hunger führten. Doch der Müller bekam Wind vom dem Stein, stahl ihn aus der Kiste der Familie und schlich sich mit Mardergriß davon. Als er aber über ein Weizenfeld zu seiner Scheune eilte, traf ihn der Fluch der Göttin. Ranken zogen ihn in die Tiefe, das Erdreich verschlang ihn. So liegt der Goldenstein noch immer irgendwo in der Erde eines Ackers und wird denjenigen, der ihn zu finden vermag, reich wie einen König machen.«

—ein Märchen aus Falkenruh

Der Schlossbau

Unweit der Kaiserpfalz steht ein halb fertiger Schlossbau, der vor Jahren von einem Günstling der Kaiserfamilie in Auftrag gegeben wurde. Als diesem das Geld ausging, wurde der Bau abgebrochen. Wer nur ein wenig Geld investiert, könnte sich hier recht schnell ein standesgemäßes Lustschloss errichten (was zum Beispiel dem Baron Retogaus noch fehlt). Jedoch pocht die verarmte, aber eigensinnige Familie des Bauherrn darauf, dass sie den Bau eines Tages fertig stellen werde, und der Pfalzgraf behauptet, dass das Schloss noch zum Grund der Pfalz und damit in ihre Zuständigkeit gehört.

DAS LEBEN EINES BARONS

»Eurem Herren seid treu und steht ihm bei mit Rat und Tat, Enrem Untertan seid Schutz und Schirm, dies alles den Göttern zum Gefallen!«
—Aus einer Rede Kaiser Tolaks, um 650 BF

»Es ist ein Vergehen wider die göttliche Ordnung und ohne jede Vernunft, dass einer ist gebettet auf weichen Kissen, voll gefressen und bar jeglicher Sorgen und ein anderer durch sein eigen Schweiß und sein Blut jenem den Wanst stopft ...«

—aus der verbotenen demokratischen Schrift *Wider Fron und Lehen des Yesatan von Eslamsgrund*, ca. 997 BF

Als Baron gehört man zum Adel, der waffentragenden Führungsschicht des Mittelreichs. Burgen, Turniere, Fehden und höfische Kultur machen das Leben eines Edelmanns aus. Weiterführende Informationen zur Feudalgesellschaft des Mittelreichs, Hofhaltung und Burgenbau finden Sie in den Spielhilfen **Tempel, Türme und Tavernen, Armorum Ardariticum und Herz des Reiches**.

Gerne stellt man sich den Baron als faulen Tunichtgut vor, der auf Kosten der geschundenen Landbevölkerung einem Lebenswandel voller Prunk und Völlereien nachgeht. Doch der Barontitel ist nicht nur ruhiger Lebenshaufen, sondern auch ein Bündel an Verpflichtungen: Der Baron von Retogau hat die Verantwortung für Tausende von Menschen zu tragen. Aus dem Lehnseid ergibt sich die Pflicht, seinem Herrn treu und loyal zu sein. Da die Baronie Retogau Lehen der kaiserunmittelbaren Kaisermark Gareth ist, gilt diese Treue direkt Rohaja von Gareth (bei Abwesenheit vertreten durch Markvogt *Barnhelm von Rabenmund*) und keinem übergeordneten Grafen oder Herzog.

RECHTE UND PFLICHTEN

Als Baron des Mittelreichs hat man die vage Aufgabe, Interessen des Kaiserhauses, des Reichs und der althergebrachten Ordnung zu wahren sowie die Zwölfgöttlichen Kirchen zu schützen. Handfester bedeutet dies: Wenn die Kaiserin zum Kampf ruft, hat man für eine bestimmte Zeit im Jahr *Heerfahrt* durch seinen eigenen Waffenarm und durch das Stellen von Truppen zu leisten. Ist man dazu unwillens oder nicht in der Lage, muss die Kaiserin durch ein teures *Bannergeld* (die Wehrsteuer) entschädigt werden, mit dem sie Söldner bezahlen kann. Die Zahl der Bewaffneten, die der Baron stellen muss, bemisst sich nach einem Schlüssel aus Gesamtbevölkerung und der Größe von Höfen und Ackerhufen der Freibauern. Im Falle Retogaus sind das nominell um die 500 Waffenträger, in der Praxis eher die Hälfte. Wer sich als Baron frühzeitig im Jahr in eigene Fehden verstrickt und dabei den zeitlich befristeten Waffendienst seiner Freien zu sehr beansprucht, gerät in Schwierigkeiten, wenn daraufhin die Kaiserin ihre Barone zur Heerschau ruft: Die Freien haben nun ihre Heeresfolgepflicht für dieses Jahr abgeleistet und der Ba-

ron muss sich etwas einfallen lassen, um die geforderte Zahl an Bewaffneten zusammenzukratzen ...

Alle Diener und Boten der Kaiserin, die auf Durchreise oder in einem Auftrag anwesend sind, sollen durch den Lehnsman unterstützt werden, z.B. durch ein frisches Pferd zum Wechseln oder eine Übernachtung. Kehrt gar ein ziehender Heerhaufen unter dem Banner der Herrscherin ein, so bedeutet dies bisweilen, dass sämtliche Vorratsspeicher ausgeräumt werden und einige Untertanen im nächsten Winter dem Hungertod ausgeliefert sind. Ebenfalls ist der Baron verpflichtet, die Abgaben und Steuern für Graf, Provinzherr und

terhalb des Silbertalers zu prägen. Allein die Form und das Gewicht müssen stimmen. Wer dieses Recht nutzt, verwendet es gerne, um den eigenen Einfluss und Reichtum zu demonstrieren, sodass Hunderte verschiedene Heller und Kreuzer im Umlauf sind, die die Köpfe und Wappen unterschiedlichster Adliger tragen. Schließlich soll noch erwähnt werden, dass der Baron das *Jagdrecht* für seine Wälder besitzt und daher gegen Wilderei meist hart vorgeht.

UNTERTANEN

Das Verhältnis zwischen einem Adligen und seinen Untertanen begründet sich darauf, dass der Baron Schutz gegen Gefahren wie äußere Feinde, wilde Tiere oder Naturkatastrophen gewährleistet. Er hat seinen Untergebenen in der Not zu helfen, indem er ihnen Arbeit, Brot und Unterkunft stellt. Im Gegenzug leisten die Untertanen Abgaben und Dienste und ihrem dem Herrn Respekt: Dies wird als göttergewollte Ordnung gesehen.

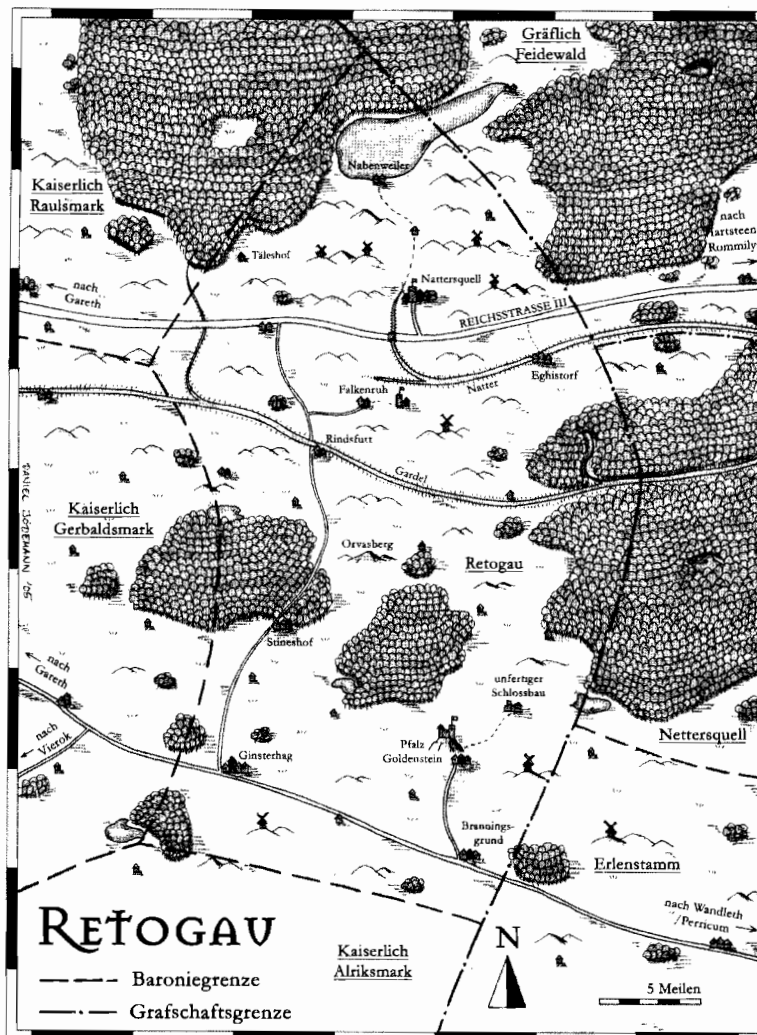
Schutzherrschaft

Am engsten ist dieses Verhältnis bei den Unfreien oder Leibeigenen gestrickt, zu denen die meisten Bauern einer Baronie gehören. Meist haben deren Vorfahren ihre Freiheit durch Not und Schuldknechtschaft verloren und diesen unfreien Status vererbt. Leibeigene sind wie Vieh (oder wohlwollend: wie Familienmitglieder) mit Haut und Haaren Eigentum des Barons. Sie besitzen weder Freizügigkeit noch Mündigkeit. Sie dürfen keine Waffen tragen, die über ihre Alltagswerkzeuge hinausgehen (sind aber auch von der Heerfolge befreit).

Im Vergleich zum Schicksal der Leibeigenen in anderen Provinzen haben die Unfreien

auf dem fruchtbaren Boden der Goldenen Au meist ein gutes Auskommen. Andere Schutzbefohlene eines Adligen sind Mündel und Knappen aus befreundeten Adelsfamilien, die bis zur Großjährigkeit oder ihrem Ritterschlag durch den Baron dessen Wort unterworfen sind.

Als Grundherr besitzt er damit einen weit reichenden Einfluss auf das Leben seiner Schutzbefohlenen, der den Alltag der unfreien Bauern entscheidend prägt. Denn der Baron legt fest, wo sich die unfreien Untertanen ansiedeln, was und für wen sie arbeiten müssen.



Kaiserin (in diesem Fall dieselbe Person), vor allem den *Kaisertaler*, einzusammeln und der Pfalz zu überstellen.

Neben diesen materiellen Verpflichtungen gehört es zu den edelsten Aufgaben eines Barons, seinen Herrn nach bestem Wissen und Gewissen zu beraten, ohne Rücksicht auf die eigenen Interessen oder die Interessen Dritter, wozu ihm Reichskongress oder eine Anwesenheit der Kaiserin auf der Pfalz Gelegenheit bieten.

Ein vornehmes Privileg ist das *Münzprägerecht* des Barons, das ihm erlaubt, alle Münzen un-

Selbst eine Heirat muss von ihm bewilligt werden.

Durch das so genannte Hofgericht regelt der Baron als Gerichtsherr alle juristischen Belange seiner Unfreien. Er ist dabei Anwalt, Richter und Notar in Personalunion. Er spricht Recht unter ihnen und vertritt sie gegenüber allen rechtsfähigen Freien und Adligen.

Die Freibauern

Die Freien der Baronie (manchmal auch als Reichsbürger bezeichnet) haben demgegenüber viele Rechte, schulden dem Baron aber Zehnt, diverse Abgaben bei Hochzeit und Todesfällen und vor allem die Heerfolgepflicht: Sie stellen in einer Fehde oder in einem Krieg die bewaffnete Gefolgschaft des Barons, so sie sich nicht davon loskaufen. Theoretisch haben Freie das Recht, sich in schweren Fällen (Mord, Falschmünzerei, Brandstiftung, Entführung, Raub) vor einem Freigericht zu verantworten, aber in der Praxis lässt sich ein Baron oft nicht von Papier beeindrucken und vollstreckt auch hier Todesurteile.

Der Vogt und andere Bedienstete

Viele Barone wollen oder können sich nicht mit den Alltäglichkeiten der Lehensverwaltung aufhalten, weil sie zum Beispiel lieber den Genüssen frönen, in den Krieg ziehen oder sich der Reiselust hingeben. Dann setzen sie einen Vogt ihrer Wahl ein, der sie vertritt und profane Dinge zwischen Aussaat, Ernte, Abgaben und Flurstreitigkeiten unter den Untertanen regelt. Die Beschwerden des einfachen Volks, dass mancher Vogt den einen oder anderen Taler zu viel einfordert und in die eigene Tasche steckt, erreichen das Ohr ihres Herrn selten.

Verwalter und Bedienstete sind gerade in einer bevölkerungsreichen Baronie wie Retogau nötig, auch wenn sie Ausgaben mit sich bringen (in Klammern die ungefähren Jahresausgaben in Dukaten durch Unterbringung, Zuwendungen und Salär): *Dienstboten*, *Mägde* und *Burgwachen* (je 60) unterhält jeder Baron. Mancherorts stehen auch *Jagdmeister*, *Handwerker*, *Küchenmeister* und *Schreiber* (je 100 bis 120) in Diensten. Neben dem Vogt leisten ein *Burgoffizier*, *Hofmagier* (je 250), *Medicus*, *Lehrer* und *Hofkaplan* (je 120 bis 180) anspruchsvolle Arbeit.

ADELSPRACHT UND BAUERNLEID

Unfreie bewohnen und bewirtschaften ein kleines Stückchen vom Land des Barons. Allerdings müssen sie von ihren Erträgen einen Großteil an die Hofhaltung des Barons abführen. Außerdem werden sie zu zahlreichen Frondiensten wie Bauarbeiten, Ernte, Aussaat, Vieh hüten und vieles mehr auf den herrschaftlichen Gütern herangezogen. Immerhin kommt

der Baron für den Kaisertaler seiner unfreien Untertanen auf. Die meisten Barone verpachten Land ihrer Domäne an Freibauern, denen sie oftmals dazu noch unfreie Bauern als Arbeitskraft überlassen. Im Gegenzug erhalten sie einen erheblichen Grundzins sowie unabhängig davon die üblichen Steuern und Abgaben, u.a. den Lehenszehnt und den schon genannten Kaisertaler.

Da Bargeld auf dem Lande weniger Bedeutung besitzt als der Tauschhandel, nimmt auch der Baron den Zehnten häufig in Naturalien entgegen. Das gibt ihm immer ein wenig Spielraum festzulegen, wie viel Korn in dieser Saison nun einem Dukaten entspricht und wie viele Hühner der Hofhaltung des Barons geliefert werden müssen.

Weitere Einnahmequellen sind *Siegelgelder* bei Rechtsakten und Beurkundungen, *Bußgelder* aus Gerichtsprozessen, denen der Baron vorsitzt, sowie allerlei Privilegien und Nutzungsrechte, die der Grundherr an Günstlinge verleihen kann. Zu nennen wäre da der *Mühlzins*, den er von den Müllern der Baronie für die Erlaubnis erhält, eine Mühle zu betreiben. In Garetien besitzt jeder Müller zudem das *Schankprivileg*, das dem Baron von Gastwirten noch so manchen Dukaten einbringt.

Dem stehen vielfältige Ausgaben gegenüber, die bei der Hofhaltung anfallen: Zunächst gilt es einen Hofstaat zu finanzieren, der eines Barons würdig ist. Außerdem belasten die Finanzen einer Baronie z.B. noch Instandhaltungen der Burg, kostspielige Anschaffungen für Salon, Pferdezucht und die Waffensammlung, Investitionen in die Wirtschaft der Baronie oder auch nur Ausgaben für den täglichen Luxus. Größte Summen verschlingen hierbei oft das Ausrichten standesgemäßer Feste und Turniere, mit denen man diejenigen des Nachbarbarons an Prunk zu übertreffen versucht. Wo man in früheren Jahren knapp bei Kasse war, hat man jetzt von Händlern aus Gareth Geld geliehen: Schulden nagen an der Baronie, und ein unlauterer Adliger würde sich der Gläubiger nur zu gerne als Randereignis einer Fehde entledigen – wenn sie sich nur nicht hinter sicheren Stadtmauern befänden.

Schließlich kommen noch die Spenden für die Wohlfahrt (z.B. in Form einer Armenküche oder Schenkungen an den Travia-Tempel) und für das Seelenheil hinzu, die in ihrer Form und Höhe höchst unterschiedlich ausfallen.

SCHALTEN UND WALTEN IN DER BARONIE

Neben etlichen Pflichten und Sachzwängen ist ein Baron meist der mächtigste Mann im weiten Umkreis und unbestrittener Herr seines Lehens. Ob er seine Untertanen aufs Blut auspresst, die Baronie herunterwirtschaftet oder sich leichtfertig in Fehden und Handel

verstrickt, bei der auf jede Schramme am baronischen Leib oft zehn tote Untertanen kommen: All dies ist Entscheidung des Barons und kann nur durch seine Rason und sein Gewissen bestimmt werden. Und wer sich anmaßt, ihm darin Vorschriften zu machen, ist nicht gerne gesehen.

Ein Baron ist fast nie ein Weltverbesserer oder Altruist und eher selten ein fähiger Grundherr mit Weitblick (dank des Geburtsrechts im Adel herrschen meist die zufällig Erstgeborenen – nicht die Fähigen). Sehr oft hingegen besitzt ein Baron Stolz, Standesbewusstsein, Familienehre, Frömmigkeit, Gelüste und Egoismus – und lässt sich von diesen viel eher leiten als von Vernunft. Warum sich um den Streit zwischen Schultheiß und Müller oder die Abgaben eines Weilers kümmern, wenn man in derselben Zeit doch am Haukerl für das große Garether Turnier üben könnte?

Langweilige Aufgaben werden gerne Bütteln und Vögten überlassen, während man selbst sich den "wahren Pflichten eines Edelmannes" widmet: auf die Jagd zu gehen, um das Schwarzwild oder gar Raubtiere von den Äckern und Wiesen der Baronie fern zu halten und nebenbei vielleicht einer Bande Wilderern den Garaus zu machen.

Die Wildermark ist nah und gefährlich: Auch andere Schurken, derer die Büttel nicht Herr werden, müssen verfolgt werden, als da wären Falschmünzer, Schwarzbrenner, Betrüger und räuberisches Gesindel, insbesondere das schwarz- und rotpelzige. Und nicht zu vergessen all die finsternen Gestalten, die das Licht des Herrn Praios scheuen, weil sie verbotene Studien betreiben oder gar die Demokratie und anderen götterlosen Irrsinn predigen.

Ein verantwortungsvoller Lehnsherr muss ein Auge auf gierige Nachbarn halten, die ihm fruchtbare Ländereien, einen berühmten Zuchthof oder auch die wunderschöne Tochter neiden. Wenn eine Fehde ausbricht, hat der Baron alle Hände voll zu tun – dann muss er wo immer nur möglich sein Land behüten und die Kämpfe auf dem Grund des Gegners austragen. Und schließlich muss man Frieden wiederherstellen, ohne das Gesicht zu verlieren und mehr Verlust als der Gegner gemacht zu haben.

Zur Sicherung des Wohlstands einer Baronie ist es wichtig, gute Beziehungen zu den Nachbarn zu pflegen. Nur so kann man gemeinsame Projekte planen (wie den Bau einer Straße) oder informiert sein, welche Sorgen die angrenzenden Ländereien plagen (die einen bald selbst treffen könnten).

Oftmals werden bei diesen Nachbarschaftsbesuchen aber auch höchst private Interessen vertreten, etwa eine Heirat angebahnt oder die Knappschaft eines Erben besprochen.

Fortsetzung von
Seite 9

Winhall weht seither das Banner des Hauses Fenwasian. Rhianna Conchobair steht jedoch weiter zum Reiche Rauls und ist von Fürstin Isora als neue Gräfin von Honingen eingesetzt worden, da die bisherige Gräfin Franka Salva Galahan mit ihrer Rebellenbande, den so genannten *Blauen Füchsen*, die Honinger Wälder unsicher macht.

Wintereinbruch in Albernia – Die Waffen ruhen

Die ersten weißen Flocken des Jahres verkündeten einen harten und langen Winter, der nicht lange auf sich warten ließ. Die Truppen des Reichsregenten und der Fürstin halten nahezu die gesamte östliche Hälfte Albernias besetzt – mit Ausnahme der zu großen Teilen vom Farindel dominierten Grafschaft Winhall. Das harte Wetter und die immer wieder aufflammenden Scharmützel mit albernischen Renegaten ließen den Feldzug langsam, aber sicher

erstarren. Einige Burgen und Ortschaften abseits der wichtigen Verkehrswege waren noch immer in der Hand albernischer Aufständischer, sodass ein weiterer Vormarsch fast unmöglich geworden war.

So zittern nun kaiserliche Gardisten neben albernischen Bauern in der grimmen Kälte auf der zugefrorenen Scholle Albernias, und die Versorgung der Truppen stellen die Stabsoffiziere des Reichsregenten vor ernsthafte Probleme.

Roland Schupp

Vorbemerkung: Die Lage im Horasreich

Seit Anfang des Jahres überschlagen sich die Nachrichten aus dem Horasreich. Was gestern noch als sicher galt, scheint heute überholt. Nach dem Tod der Kaiserin Amene der Großen ist das Land am Yaquir in Unruhe geraten. Die unsichere Erbfolge ist ein guter Nährboden für Pamphletisten, Aufrührer und umtriebige Adlige. An Gerüchten herrscht kein Mangel, man bekommt sie allenthalben aufgedrängt. Doch Verlässliches in Erfahrung zu bringen; gestaltet sich nahezu unmöglich. Wie in den beiden Ausgaben zuvor bringt der Aventurische Bote daher nur eine Lese aktueller Publikationen aus dem Lieblichen Feld.

Bosparan-Herold, Vinsalt, 30. Travia 1028,
Sanct-Gilborns-Tag

Die Bestie hat erneut ihr blutiges Haupt erhoben

Aufstand der Galahanisten –
Romin Gernegroß marschiert auf Vinsalt!

Vor wenigen Tagen kam das albernische Prinzelein erneut aus seinem Versteck gekrochen: Romin aus dem verfeimten Haus der Galahan, der verzogene Spross der verräterischen Fürstin Kusmina von Kuslik. Die Stadt am Yaquirmund war das erste Opfer des Banditen: In einem heimtückischen Überfall meuchelte er die Wachen an den Toren, dann benutzte er unschuldige Bürger als Schild, um vor den Geschützen der Stadtfestung geschützt bis ins Mark der Stadt vorzudringen und sich dort wie eine feiste Made festzusetzen.

Banden von Aufsässigen und goldgierige Söldner haben sich ihm am unteren Yaquir angeschlossen. Mit dieser Horde marschiert der doppelzüngige Schönling nun auf die Kaiserstadt Vinsalt zu. Seine bückelnden Berater und seine eigene Verblendung gaben ihm wohl den Plan ein, die Krone selbst an sich zu reißen! Diesem Wahn fiel bereits die Garnison von Pertakis zum Opfer, die grausig niedergemetzelt wurde.

Das Monstrum wird sich allerdings noch wünschen, es wäre in den Marschen Havenas geblieben! Denn unser geliebter Kaiser Timor-Horas steht an des falschen Fürsten Flanke, bereit, ihn mit seinen Legionen zu zerschmettern. Heil dem Horas! Und die Mächte des Sieges mit ihm!

Geheime Botschaft, nur für Seine Augen, Westenende, im Efferd-Mond 1028

Die Zeit ist reif ...

Die Zeit ist reif, mein Fürst, dass Ihr Eurer Stärke Fahnen voll entfaltet und zu uns zurückkehrt im Triumph. Nie war die Macht der undankbaren Krone schwächer: Jetzt ist die Brut der Drachen zänkisch, der Adlerhorst entzweit. Nun ist die Stunde, da der Glanz des Hauses Firdayon sich als banales Blendwerk erweist – der Moment, da Ihr Eure angestammten Ländereien und Privilegien einfordern könnt.

Wir bitten Euch: Tut es! Tut es, mit dem Recht eines Fürsten von edlem Geblüt! Denkt an Eure Ahnfrau Kusmara und befriedet das unruhige Land, damit es wieder stolz das Liebliche Feld heißen werden kann. Befreit uns von der Geißel des Horasiats und schenkt uns Gerechtigkeit! Wir bitten Euch: Kommt nach Kuslik! Und dann zieht mit uns nach Vinsalt, damit auch des Reiches madiger Kern errettet werde von dem Übel! Aus den Schatten des Vergessens wird die Familie Galahan heraustreten ins Licht, und im hellen Sonnenschein wird Euer Haupt sich mit der Krone zieren, die Euch von altersher zusteht: die des zwölfgöttergefälligen Königtums.

Wir, Eure treuen Diener, haben Euch das Feld bereitet. Aus eigenen und geliehenen Mitteln haben wir ein Heer aufgebracht, das Eurer harrt. Nie habt Ihr ein prächtigeres Aufgebot gesehen, nie eine schlagkräftigere Armee besessen! An Eurer Seite werden mächtige Verbündete ziehen, die wir für Euch gewonnen haben.

Wir Getreuen des Hauses Galahan erwarten untätigst Euren Bescheid.

Von eigener Hand, Faldiron Galahan, Eurer Durchlaucht ergebenster Hofmeister

Kuslik-Kurier, Kuslik, 24. Travia 1028

Freiheit für Kuslik

Ein Sturm geht durch die Stadt: Erst war's ein Raunen nur, dann ein rascher Wind, jetzt ein Orkan. Das erste Wort der Stunde lautet: Freiheit! Das zweite: Fürst!

Jubiliere, Kuslik, Stadt der Freien und Gerechten, du Hort von Bildung und Gelchrsamkeit, denn dein Fürst ist zurückgekehrt in deine Mitte und hat dich aus dem engen Griff der Horasknechte herausgerungen!

Ein frischer Wind weht durch die Gassen: Die Glorie der Galahan hat die Fremdherrschaft der Firdayon fortgeegt. Der 23. Travia wird als Tag der Befreiung in die Stadtgeschichte eingehen. Friedlich wurde Viertel um Viertel gewonnen – die Geschütze auf der Alten Burg

wagten nicht zu schießen, da sich Fürst Romin Galahan und seine Offiziere allzeit inmitten einer ausgelassenen Menschenmenge bewegten.

Schließlich langte der Zug aus Kämpfern und Bürgern vor der Stadtfestung an, in der sich der kaiserliche Zwingvogt Thúan della Gribaldi mit der Stadtgarde und den Magiern der Halle der Antimagie verschanzt hatte. Comto Thúan war so vermessen, Seiner Durchlaucht von den Zinnen der Burg herab den Rat zu erteilen, "nach Hause zu gehen und das Liebliche Feld vor seinem Ehrgeiz zu verschonen". Dem entgegnete Fürst Romin treffend: "Ich bin hier zuhause, Signore!" (...)

Private Notiz der Signora Arela Weißblatt, ehemalige Gesandte des Mittelreichs, Vinsalt, 1. Boron

"Jung! Tapfer! Unerschrocken!" kennzeichnen die Anhänger Romin Galahans den albernen Prinzege. Ich halte es dagegen mit denen, die sagen: "Tollkühn! Unerfahren! Unüberlegt!" Romin, 'Prinz Ungestüm', wie manche ihn nennen, pocht auf sein Erbe. Sicher, die Galahan waren stets dem Mittelreich verbunden und dürfen von daher gewissen Respekt erwarten – aber der junge Prinz hat nicht das Format seiner Mutter. Kusmina Galahan war eine Größe, nicht nur in der liebfeldischen Politik. Sie beherrschte die hohe Kunst der Diplomatie in allen Facetten und fand auf dem schlüpfrigen Parkett der Staatskunst nur eine Meisterin – Kaiserin Amene, die nun ebenso tot ist wie ihre einstige Gegnerin.

Romin aber hat, scheint's, von seiner Mutter nur die Skrupellosigkeit geerbt, nicht aber den politischen Sachverstand. Er unterscheidet nicht zwischen Patrioten (solchen, die seiner Sache treu ergeben sind) und Opportunisten (Mächtigen, die sich ihm aus Gewinnsucht und Kalkül angeschlossen haben). Seine Entscheidungen zeugen von Willkür, sein Stolz verleitet ihn zu Fehlern. Dennoch scheinen die Sterne diesmal gut für ihn zu stehen: Die Einnahme von Kuslik dauerte nur wenige Stunden und gab den Galahanisten das Gefühl von Unbesiegbarkeit. Wenn er nicht auf dem Weg viel Zeit mit dem Dahinschlachten von erschöpften Soldaten vergeudet, könnte er bald in Vinsalt sein – was immer dann werden mag.

Bosparamisches Blatt, Vinsalt, 2. Boron 1028

Bomed brennt!

Weh uns, denn großes Unheil kündigt sich nicht nur von Westen, sondern auch von Norden an! Die Grafenstadt Bomed mit ihren prächtigen Palazzi und altherwürdigen Tempeln steht in Flammen. Eine wilde Söldlingsschar wütet in den Gassen – sie raubt, mordet und schändet seit Tagen ohne Unterlass. Reisende und Bürger, die yaquirabwärts vor den Plünderern fliehen konnten, berichten von unennbaren Gräueln (die uns der gute Anstand verbietet, an dieser Stelle auszuführen).

Wer aber hat die Wölfe auf das arme Bomed gehetzt? Darüber herrscht bislang keine Gewissheit. Die einen behaupten, Novadis seien aus den Goldfelsen herabgestiegen, um einen großen Raubzug zu beginnen, andere dagegen sprechen von almadanischen Reitern aus der Südpforte, die zur Verproviantierung ihrer notleidenden Regimenter zu Raubrittern geworden seien. Manche wollen dagegen die lilien-geschmückten Banner des Barons Ariano von

Veliris geschen haben, eines mächtigen und stolzen Freiherrn, der gewissen Gerüchten zufolge schon lange nach der Grafenwürde gierte. Sein Neffe Alricilian Säl von Veliris-Carinto, der Schatzkanzler des Lieblichen Feldes, konnte in dieser Sache keine Stellung beziehen. Er ist anscheinend seit mehreren Tagen unauffindbar.

Arglos und leichtgläubig ist der, der dahinter keinen abgefeimten Plan der Timoristen vermutet! In der Stunde der höchsten Not, da von Westen wohl Prinz Romin naht, sich auf die Seite der Verräter zu schlagen und dem Lieblichen Feld heimtückisch den Dolch in den Rücken zu stoßen – das sieht dem selbster-nannten Horas und seinen Dienern ähnlich. Was mit der Gräfin Alwene von Bomed ist, die stets treu zu unserer guten Königin Aldare stand, vermag niemand zu sagen: geflohen, gefangen, erschlagen – oder Schlimmeres. Die Götter mögen ihr beistehen!

Aus einem Brief der Signorina Travieta Geremoni an ihre Kusine Niothia in Silas, Vinsalt, 3. Boron 1028

Liebstes Bäslein!

Schneller, als ich es für möglich gehalten hätte, ist Bewegung in die Angelegenheit geraten. Nun überschlagen sich auch in Vinsalt Meldungen, Gerüchte und Meinungen. Anhänger Kaiser Timors oder Königin Aldares beschimpfen sich auf dem Efferdplatz (manchmal fliegen sogar ein paar Steine oder faules Obst, dann eile ich auf meinen Balkon und wette mit Jacopo auf den einen oder die andere). Der Rat der Stadt ist jedoch starr vor Schreck ob der nahenden Heereshaufen. Gerade eben ist Onkel Mundo [Colonello Mundo Geremoni, Kommandant der Vinsalter Pikenierte] hier eingetroffen, von einer Besprechung mit Marschall Folnor, und brachte Mutter wichtige Kunde. Die Horasgarde wird marschieren – aber wohin? Aus Westen wie auch aus Norden hören wir schlimme Gerüchte. Und im Süden scheint ja auch noch nicht

alles zum Besten zu stehen, denn meine beiden letzten Briefe hast du offenbar nicht bekommen. (Aber immerhin geht es dir gut, wie ich deinem Schreiben entnehme, wofür ich dankbar ein Lichtlein vor dem Hausschrein der Heiligen Familie angezündet habe!) Mein geschätzter Freund, von dem ich dir bereits so viel erzählt habe (natürlich Comto S., wer sonst?), frohlockt: "Die Dinge kommen endlich ins Rollen ..." Doch mir, die ich mir zunächst so sehnstüchtig ein wenig Aufregung gewünscht habe, kommen bisweilen kleine Zweifel, ob dieses Sehnen gerechtfertigt war. Das Gerede von Plünderungen und Vergewaltigungen kann einem nämlich auch ganz schön Angst machen, selbst wenn es nicht in Vinsalt geschieht. Weißt du, was ich meine? Schreib mir bitte bald wieder, auch damit ich weiß, dass meine Briefe dich erreichen!

Es grüßt dich ganz inniglich und schließt dich in ihre Gebete ein, deine Travieta

"Trauere, Volk, um der Edelsten eine!"

Zu Fuß zog unser edler Fürst von Kuslik den Yaquir hinauf, schlicht und bescheiden wie die Recken aus alten Legenden, und gewann sich so die Herzen der Menschen. "Bis wir Vinsalt erreichen, sind wir Legion!", rief er immer wieder der Menge zu, und viele schlossen sich ihm an. Der Ausspruch Seiner Durchlaucht beflügelte uns alle in der vergangenen Woche und wurde zum Versprechen einer glorreichen Zukunft.

Am Totenfest, dem ersten Tag im Monde des Schweigsamen Gottes, galt es jedoch zurück-zublicken. In Pértakis hielt Fürst Romin Galahan eine Rede vor dem Heer. Ein Tag der Ruhe und der Einkehr ward befohlen, seiner verstorbenen Mutter Kusmina zum Gedenken. "Sie war die beste, gütigste und liebevollste Mutter, die ein getreuer Sohn sich wünschen kann", sprach der Fürst geradeheraus. "Ihre Untertanen waren ihr teuer wie ihre eigenen Kinder. Sie versuchte, die Ketten Vinsalts zu sprengen und den Bürgern mehr Freiheiten zu erkämpfen, doch ihr Unterfangen wurde schmählich verraten. Wie eine Verbrecherin schleifte man sie zum Schafott, ein ungenannter Ort beherbergt ihr kaltes Grab. Ihren Namen ehrenvoll auszusprechen, wurde von denen, die sich Horas heißen, unter grausame Strafe gestellt. Doch heute werden wir mit diesem Unrecht brechen. Im Namen Borons, des Göttlichen Raben: Trauere, Volk, um der Edelsten eine! Betet für Kusmina Galahan, Fürstin von Kuslik, die eure Königin hätte sein können!"

Die Ergriffenheit, die auf dem Felde vor Pértakis herrschte, ist mit Worten kaum auszudrücken, so sehr stand sie in Borons Gunst. Kein Auge war da, das trocken blieb, weder bei altgedienten Veteraninnen noch jungen Bauernburschen. Fürst Romin rührte jeden mit seiner offenkundigen Ehrbezeugung vor dem Vermächtnis der seligen Fürstin – und alle schlossen sich ihm an. Wohl gelitten ist das Land, das von solch götterfürchtigen Fürsten regiert wird!

Was sind eigentlich ...

GALAHANISTEN?

Galahanisten nennt man im Lieblichen Feld die Parteigänger der Familie Galahan, die bis vor einem Jahrzehnt die Fürsten von Kuslik stellte (und mit Kusmara Galahan von 812 bis 823 BF sogar für einige Jahre die Königin des Alten Reiches).

Nachdem auf dem sogenannten Blutkonvent von Arivor 1019 BF ein Staatsstreich der Fürstin Kusmina Galahan von Kuslik misslang (AB 63), schien das Ende des Hau-

ses Galahan besiegt. Die Fürstin und einige Mitverschwörer wurden zum Tode verurteilt, ihre engsten Verwandten verbannt und ihre Güter von der Krone beschlagnahmt. Der Name Galahan ist seither im Horasreich geächtet.

Gerade in der Umgegend von Kuslik haben sich jedoch zahlreiche Anhänger der Familie gehalten, zumeist alte Höflinge und weitläufig Anverwandte.

Manche von ihnen haben sich im Geheimen Fürstlich Kusliker Widerstandsrat zusammengefunden. Bislang hielten sich die Verschwörer bedeckt und wagten keinen offenen Aufstand. Während des Zwists der Thronerben Timor Firdayon und Aldare Firdayon sehen sie nunmehr ihre Chance gekommen.

Private Notiz der Signora Arela Weißblatt, Vinsalt, 8. Boron

Kusmina die Gerechte, das ist fürwahr starker Tobak ...

Finesse und Ambitionen seien ihr unbenommen, aber dass Romin versucht, ihr Vermächtnis mit Lobpreisungen wie aus einer Heiligenlegende zu krönen, geht zu weit. Das mag man dann Borniertheit oder Rednerkunst nennen.

'Sancta Kusmina' war – allem gütigen Äußeren zum Trotz – so kaltherzig und gerissen wie eine Mengbiller Hafenhure. Bei den Armen Kusliks war sie verhasst, kein Jahr verging ohne einen Anschlag auf ihr Leben. Die Täter waren zumeist verzweifelte, ins Elend geratene Handwerker oder Krämer. Wer seine Schulden nicht bezahlen konnte, landete als Ruderer auf einer Kusliker Galeasse – oder wurde als Sklave nach Chorphop oder Mengbilla verkauft. Das vermögende Großbürgertum schätzte die Regentschaft Fürstin Kusminas dagegen sondergleichen. Die Patrizier waren es, die von ihrer großzügigen Auslegung der Gesetze profitierten.

Insgeheim spannt sie ein Netz aus Intrigen, das weit über das Liebliche Feld hinausreichte: Ihren Sohn Romin verheiratete sie an die (damalige) albernische Kronprinzessin Inther, aber auch der Kalif von Mherwed war ihr genehm. Ihm sandte sie einen jungen Meister der Belagerungstechnik, Alverigo Anzani mit Namen, damit er die Novadis in dieser ihnen un vertrauten Form der Kriegsführung unterweise. Mit Al'Anfa, der Schwarzen Perle des Südens, schloss Kusmina sogar einen geheimen Handels- und Unterstützungsvertrag. Der Reichtum der Metropole Meridianas war ihr stets Vorbild für ihre Bemühungen um Kuslik. Wäre sie erfolgreich gewesen, hieße es heute wohl schon 'Klein-Al'Anfa' ...

Sub Rosa Dictum: Vertrauliches Dossier für die Gemeinschaft der Freude zu Händen Ihrer Eminenz Gylvana von Belhanka, Kuslik, 10. Boron 1028 (Auszug)

Wer führt das Heer, die Hand des Krieges?

(...) Nach diesen delikaten Angelegenheiten möchte ich abschließend versuchen, Eminenza einen Überblick über die Menschen zu geben, die für die Thronprätendenten [bosp.: -beansprucher] über Wohl und Wehe auf dem Schlachtfeld entscheiden werden. Mutmaßlich sind dies:

❖ Romin Galahan, entrechteter Fürst von Kuslik, führt seine Truppen selbst, häufig wider besseren Rat. Ihm zur Seite stehen Yassiaga von Olbris, Obristin der berühmten Schwarzen Säbel von Kuslik, und Baron Heridan von Hussbek, der an der Hofschule des Herzogs von Methumis die Kriegskunst studiert hat.

❖ Im Gefolge des Barons Ariano von Veliris wurde der berühmte Condottiere Coramar ya Strozza gesichtet. Der abtrünnige Spross der Methumiser Bankiersfamilie hat sich in Dröl und Almada als gerissener Söldnerführer zweifelhaften Ruhm erworben. Auch Arianos Schwiegersohn, der umtriebige Signor Horasio della Pena, dürfte aufgrund seiner Schlachterfahrung in Bomed eine Rolle spielen.

❖ Folnor Sirensteen zu Irendor, Marschall des Horasreiches und bis vor kurzem noch Befehlshaber sämtlicher Truppen und Einheiten, hat es für den Sohn eines Kleinadligen aus dem Yaquirbruch weit gebracht. Der Eroberer Dröls ist bekannt für seine Kavallerietaktiken, privat jedoch ein äußerst zurückhaltender Mann, wenn man von seiner Vorliebe für schwere Mohacca-Cigarren und seine Garadan-Partie mit Helme Haffax absieht. Wie nicht anders zu erwarten, hält Marschall Folnor das Banner Königin Aldares aufrecht.

❖ Auf der selben Seite streitet auch Nitor della Tegalliani, Marchese von den Goldfelsen. Der 81-jährige, bärtige Markverweser kämpfte als junger Mann in der Schlacht von Olbris 959 BF, wo er als Knappe die Fahne König Therengar Firdayons rettete. Mit Königin Aldare dient er nun der vierten Generation von Firdayons als Schlachtenlenker, Kanzler, Richter oder Provinzverwalter – und erfreut sich einer unverwundlichen Gesundheit.

❖ Die hünenhafte Arakne Cosseira dient mit einem Teil ihrer Hylailier Seesöldner Timor-Horas. Die grauhaarige Veteranin ist mit dem Herzog von Pailos weitläufig verwandt. Ihr wird eine persönliche Fehde mit Yassiaga von Olbris nachgesagt.

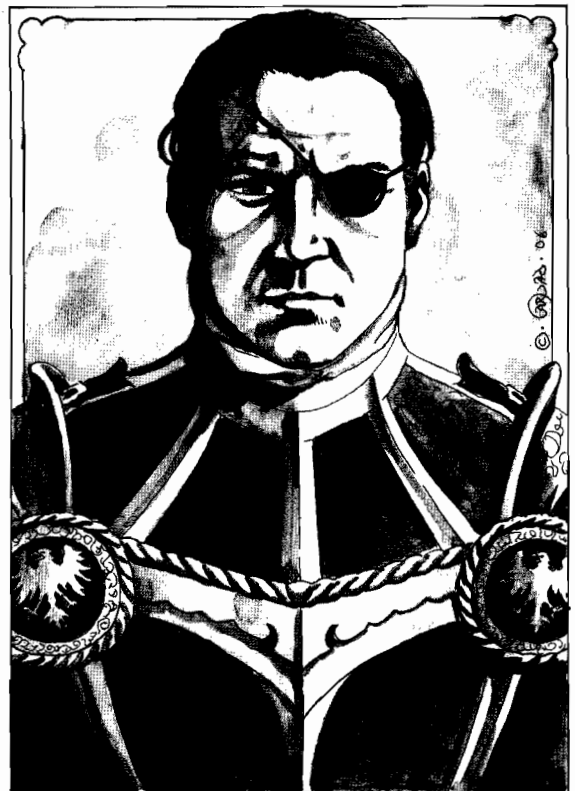
❖ Der wichtigste militärische Stütze des Kaisers dürfte jedoch Prinz Ralman von Firdayon-Bethana sein. Der Lieblingssohn des alten Herzogs Hakaan ist alt genug, um zu wissen, und jung genug, um zu handeln. Als Baron Ariano vor einigen Jahren seine Hände nach dem benachbarten Shumir ausstreckte, fand er in Ralman einen ebenbürtigen Gegner. Größere Meriten noch ertarb sich der Prinz im Krieg gegen die Thorwaler, die ihn als zähen und ehrbaren Feind respektieren lernten. Als seine Flotte von thorwalschen Drachen immer weiter gen Norden abgedrängt wurde, musste er im Gjalskerland überwintern – und setzte den Kampf im Frühling zu Lande fort. Pikanterweise ist Ralman mit einer Nichte Marschall Folnors vermählt.

Ich empfehle Eminenza, den Letztgenannten im Auge zu behalten. Ralman ruht nicht, sondern denkt. Und da er nach den Firdayon-Geschwistern und seinem Vater bereits der nächste in der Thronfolge ist, könnte er in der Zukunft noch an Einfluss gewinnen.

Die Liebholde mit Euch!

Im Namen von Rausch & Rose,

Faviello Orlandini, aus dem Tempel Rahjas am Yaquirmund



Ralman von Firdayon-Bethana

WUNDERSAME ERSCHEINUNGEN

Von Olaf Michel

Im Folgenden finden Sie ein paar Begegnungen, die Sie in Ihrer Runde fast nach Belieben einstreuen oder auch als Abenteueranhänger benutzen können. Zu Beginn jeder Begegnung erfahren Sie, in welchen Gegenden diese einsetzbar ist, danach folgt eine kurze Einleitung und eine Beschreibung der Situation. Das Ende bilden Vorschläge, wie sich die Szene zu einem Abenteuer ausbauen ließe. Diese Reihe wird mit wechselnden Themen fortgesetzt.

1. Eine Heiligenerscheinung

Region: Mittelreich, Andergast oder Nostria
Gelände: in nicht zu überschaubarem Gelände

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr gerade überlegt, ob ihr kurz Rast machen sollt, erscheint plötzlich vor euch, einige Schritt über dem Boden schwebend, eine gleißende Erscheinung aus schierem Sonnenlicht. Sie strahlt so hell, dass ihr die Augen zusammenkniffen müsst, um etwas erkennen zu können.

»Hört, hört, ihr tapferen Recken! Der hochheilige Praios hat in seiner allerhöchsten Erleuchtung beschlossen, euch zu erwählen, um seinen Auftrag zu erfüllen«, verkündet sie mit dunkler, voll tönender Stimme. »So sprecht nun und bezeugt eure Untertänigkeit!«

Bei dieser Erscheinung handelt es sich um das BLENDWERK (RD 12) des Schelms Ludifikatus von Kulex (Mitte 20, hellrote kurze Haare, lispelt). Die Stimme lässt er mittels GERÄUSCHHEXEREI (RD 8) entstehen. Ludifikatus hat sich in der Nähe versteckt und möchte nun die Helden davon überzeugen, dass sie, vermeintlich im Auftrag des Götterfürsten selbst, dem Junker Wulfhelm von Brockstein "die Hosen stramm ziehen und ihm eine ordentliche Lektion erteilen" sollen. Dazu gibt er sich für den Praiosheiligen Arobeus aus. Fragt ein Spieler, ob sein Held den Namen kennt, würfeln Sie verdeckt eine Probe auf *Götter/Kulte*. Nur wenn mindestens 10 *TaP** übrig bleiben, ist sich der Held sicher, dass es keinen Praiosheiligen mit diesem Namen gibt, ansonsten antworten Sie ihm einfach: "Du hast noch nie von ihm gehört." Bei einem Patzer ist sich der Held jedoch sicher, den Namen bereits mehrere Male gehört zu haben.

Zum Hintergrund des Geschehens: Der Schelm Ludifikatus wurde nach einem harmlosen Schabernack vom Junker aufgegriffen, verprügelt

und des Landes verwiesen. Nun möchte er dem selbstgerechten Adligen eine Lektion erteilen.

Lassen sich die Helden auf die 'göttliche Mission' ein, so wird 'Arobeus' versuchen, sie mit der Autorität des Götterfürsten zu dem Auftrag zu drängen. Dabei sollten die Helden nach einiger Zeit merken, dass sie hinter Licht geführt werden. Die Illusionen können mit den üblichen Mitteln (MWW 33) erkannt werden. Die Spieler sollten aber selbst, z.B. an den zwischenzeitlich recht unpassenden Aussagen des Schelms, erkennen, dass hier etwas nicht stimmt.

Wenn Ludifikatus entlarvt wird, erzählt er von seinen Plänen und versucht, die Helden trotz des misslungenen Scherzes zu überzeugen, ihm bei diesem Spaß zu helfen. Er selbst dürfe aber das Land des Junkers auf keinen Fall betreten, da er sonst um Leib und Leben fürchten müsse.

ABENTEUERANHÄNGER

Gemeinsam mit dem Schelm Ludifikatus könnten die Helden einen Plan schmieden, dem überheblichen Adligen eine Lektion zu erteilen. Sollten die Helden gar so überzeugt von ihrer Heiligenerscheinung sein, dass sie Ludifikatus nicht enttarnt haben, wird diese Lektion natürlich umso spaßiger ausfallen – jedenfalls für den Schelm.

2. Ein Licht in der Nacht

Region: gemäßigtes Klima
Gelände: in unwegsamem Gelände, in der Nähe eines Sees, vielleicht auch im Moor oder Sumpf
Sonstiges: Nachts

Für einen Helden (am besten mit hohem Neugier-Wert), der um Mitternacht Wache hält:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Mitternacht. Du wachst schon seit einiger Zeit, ohne dass etwas Besonderes passiert wäre. Als du nun weiter in die Dunkelheit starrst, kannst du plötzlich in einiger Entfernung ein seltsames Licht erkennen. Es schwingt hin und her wie eine eilig getragene Laterne und scheint sich von dir weg zu bewegen.

Bei dem Licht handelt es sich um das Irrlicht (siehe MGS111) der unglücklichen Miliada, die vor etwa einem Jahr im nahen See ertrunken ist. Sie war gerade auf dem Weg zu ihrem Vater, um ihm von dem Hinweis auf ihre verschwundene Schwester Duridanya zu erzäh-

len. Da das Ufer des Sees damals, zur Zeit der Schneeschmelze, durch dichtes Gestrüpp, umgestürzte Bäumen und überschwemmtes Sumpfland weitgehend unpassierbar war, beschloss Miliada durch den See zu schwimmen. Jedoch verfiel sie sich dabei in den Ranken einer Seepflanze und ertrank. Die Wichtigkeit der Nachricht band ihre Seele so sehr ans Diesseits, dass sie zu einem Irrlicht wurde.

Sollte der wachhabende Held kein Interesse daran haben, dem Licht nachzugehen, so helfen Sie mit Neugier-Proben oder auch leisen Klagerufen nach. Macht sich der Held auf die Suche, so stößt er nach einiger Zeit auf das Gewässer, in dessen Mitte er das Licht erkennen kann. Bei der nächsten Handlung des Helden erlischt das Leuchten mit einem Platzen und es ist nur noch Wehgeschrei zu hören, als ob jemand in Not wäre.

Tatsächlich möchte Miliadas Geist keine (weiteren) Menschen ins Unglück ziehen und versucht daher mit Klagerufen vor dem See zu warnen. Dass dies womöglich erst recht die Neugierde wecken könnte, ist ihr nicht klar. Gelangt ein Schwimmer in die Mitte des Sees, so sieht er das Irrlicht Miliada über dem Wasser schweben, muss sich aber auch mit stark erschwerten *Schwimmen*-Proben gegen die Ranken durchsetzen. Misslingen ihm diese Proben, so bleibt ihm nichts anderes übrig als auf Hilfe oder seinen Tod zu warten.

ABENTEUERANHÄNGER

Vielleicht gelingt es den Helden, mit Miliada Kontakt aufzunehmen. Dies ist recht mühsam und sollte fast die restliche Nacht dauern. Die Helden können dann in Erfahrung bringen, dass Miliada ihrem Vater Beorn eine Nachricht überbringen wollte. Wenn sie Beorn auffindig machen und ihn zu dem See bringen, wird Miliadas Seele erlöst. Beorn könnte die Helden nun noch bitten, dem Hinweis zu folgen und Duridanya zu finden.

3. Ein Blitz aus heiterem Himmel

Region: bewohnbar (also fast alles außer Wüste, Eiswüste und Hochgebirge)
Gelände: dünn besiedelt
Sonstiges: unter freiem Himmel, sonniger Tag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nun bereits einige Zeit auf diesem Weg unterwegs. Die Sonne scheint und keine einzige Wolke trübt den Himmel. Abseits des Weges könnt ihr rechter Hand einen einzelnen Turm sehen, auf dessen

Dach sich die Sonne spiegelt. Als ihr gerade überlegt, welches Material dort wohl so glänzen könnte, schlägt aus dem Nichts ein Blitz in den Turm ein. Dann hört ihr den Donner.

Nähern sich die Helden dem Turm, so können sie sehen, dass aus den Fenstern des Dachgeschosses Flammen schlagen. In unmittelbarer Umgebung des Turmes liegen tausende von kleinen Splittern, zusammen mit den Bruchstücken der Dachziegel: Offenbar war ein Teil der Ziegel mit Spiegelglas verkleidet! In der Nähe des Turmes befinden sich ein kleiner Brunnen, ein Karpfenteich und ein kleines Kräutergärtchen. Bei dem dreistöckigen Turm handelt es sich um das Domizil des Magiers Rohandus von Punin. Im Erdgeschoss befindet sich eine Küche, darüber das Schlafzimmer und im oberen Geschoss die Studierstube des Gelehrten. Die Helden sollten sich daranmachen, den Brand unter Kontrolle bringen (Löschkette zum Karpfenteich etc.). Gerade die Studierstube hat es schwer getroffen, dort sind alle Bücher und selbst das teure Sternrohr durch das Feuer unwiederbringlich zerstört worden. Inmitten der Unglücksstätte steht jedoch die paralyisierte Gestalt des Magiers Rohandus (etwa 60 Jahre, graue zerzauste Haare, zwinkert sehr häufig), der den Vorfall nur durch ein PARALYSIS-Artefakt überlebt hat. Seine Kleidung ist wahrscheinlich vom Feuer verzehrt worden, sodass er nun nackt vor den Helden steht.

Sobald der Zauber aufgehört hat zu wirken – was noch einige Zeit dauern kann –, fängt Rohandus an, vor Freude herumzutanzten. „Es ist gelungen! Es ist gelungen!“, ruft er immer wieder. Er braucht einige Zeit bis er bemerkt, dass er weder alleine ist noch angemessen gekleidet vor seinen Besuchern steht. Wenn er von den Helden etwas Kleidung bekommen hat, wird er sich bedanken, sich vorstellen und auch sehr gerne den Vorfall erklären: Der Magier forscht an einer Variante des Zauber KUL-

MINATIO, die ihm ermöglichen soll, jederzeit einen Blitz zu erzeugen. Trotz des gelungenen Versuches sind seine Forschungen durch den Turmbrand stark zurückgeworfen worden, was Rohandus im Laufe der nächsten Stunden bemerken wird: Alle Unterlagen sind vernichtet, und auch die wertvolle Schatulle unter den verspiegelten Dachziegeln (die den Blitz hätten abwehren sollen) wurde von den Flammen verzehrt.

ABENTEUERAUFWÄNGER

Rohandus könnte die Helden bitten, ihn in die nächste Stadt zu begleiten, wo er noch etwas Geld hinterlegt hat, damit er sich neue Kleidung, Schreibmaterialien und Ähnliches kaufen kann. Auch braucht er neue Zutaten und Materialien, um den Turm besser schützen zu können, bis der Einschlagsort des Blitzes kontrolliert werden kann – und diese sind alles andere als einfach zu besorgen.

4. Im Lichte Madas

Region: Nordaventurien

Gelände: Steppe

Sonstiges: in der Vollmondnacht

Zum Vorlesen oder Näherzählen:

Nach anstrengender Reise habt ihr euch eine ruhige Nacht verdient. Ihr richtet euer Lager ein und bereitet das Essen vor. Während dieser Zeit geht der Mond auf. Das volle Madamal steht am Himmel und scheint auf euch herab. Plötzlich öffnen sich in eurer Nähe die Blätter einer unscheinbaren Pflanze zu einer handtellergroßen, fahlweißen Blüte. Ihr fühlt euch seltsam beglückt und friedlich.

Bei der Pflanze handelt es sich um eine Madablüte (ZBA 248). In einem Umkreis von 7 Schritt herrscht eine Zone absoluter Friedfertigkeit (vergleichbar mit dem FRIEDENS-LIED der Elfen). Außerdem zieht die Blüte im Madalicht magische Wesen unwidersteh-

lich an. Im Laufe der Nacht werden daher das Einhorn *Lilian*, die Laadifabri *Aidora* und die Koboldin *Zarabustolamona* (kurz Zara) bei der Pflanze eintreffen und den Anblick genießen. Lilian ist ein eitles Einhorn, das sich nur ungern mit Menschen und Zwergen unterhält – es sei denn, es handelt sich um äußerst gut aussehende Menschen- oder Elfen-Frauen. Sein Lieblingsthema ist seine wohlgepflegte Goldmähne.

Aidora ist eine verspielte Blütenjungfer, die alle Anwesenden neugierig nach ihrem Woher und Wohin befragt. Gerne hört sie auch Märchen aus der Welt der Sterblichen.

Zara wird durch die Blüte von ihren ansonsten nervigen Streichen abgehalten und beschränkt sich darauf, in stummer Bewunderung die Blume zu betrachten. Spricht man sie an, gibt sie sich mal einsilbig, mal überschäumend quirlig und euphorisch.

Inszenieren Sie ihren Spielern einen unterhaltsamen Abend mit den drei magischen Kreaturen und betonen dabei die oben beschriebenen Eigenheiten. Betrachten auch die Helden die Blüte eine längere Zeit, so verleiht diese ihnen einen zusätzlichen Klugheitspunkt bis zum nächsten Vollmond.

ABENTEUERAUFWÄNGER

Während der Nacht könnte auch noch der Werber *Alrik* bei der Madablüte erscheinen, der sich dort ganz friedlich an der Diskussion beteiligt und später einschläft. Am Morgen hat sich Alrik zurückverwandelt und wendet sich nun in Hoffnung auf Hilfe an die Helden, die ja nun sein Geheimnis kennen. Die Helden könnten sich auf die Suche nach einem Gegenmittel machen, wobei sie in den nächsten Nächten dem Bluttausch Alriks ausgesetzt sind, der fortan darauf besteht sie zu begleiten.

Außerdem könnte Zara den Helden am kommenden Tag mit ihren Scherzen den Tag 'versüßen'. Spätestens am nächsten Abend wird sie aber zur Madablüte zurückkehren.

IN ALLER KÜRZE

Aventurischer Bote, Rajha 1028 BF

Großinquisitor ernannt

GARETH. Nach dem das Chaos um das Jahr des Feuers langsam abflaute, ernannte der Bote des Lichts *Hilberian Praogriff II.* in den Ruinen der Stadt des Lichts einen neuen Großinquisitor und gab der Heiligen Inquisition wieder ein führendes Haupt.

Der vorherige Großinquisitor Rafterian von Eslamshagen starb vor über einem Jahr in der Schlacht auf dem *Mythraelsfeld* bei Wehrheim. Die Würden des hohen Amtes mitsamt weiterer Weihe und der Kenntnis der höchsten be-

kannten Gegenflüche empfing der Puniner Illuminatus *Amando Laconda da Vanya*, der seit sechs Jahrzehnten der Inquisition dient und während der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad große Bekanntheit erlangte.

Die Ernennung des fast 80-jährigen, traditionsreichen Geweihten mag Würdigung seiner großen Leistungen sein oder eine Übergangslösung, deren Dauer Boron bemisst.

Vielleicht aber auch Ausdruck der Suche nach einem neuen Halt für eine Gemeinschaft des

Lichts, die nach der Zerstörung der Stadt des Lichts und dem Jahresorakel 1028 BF ihr altes Selbstverständnis verloren hat (AB 111). Der neue Großmeister der Inquisition hat schwere Aufgaben vor sich: Dämonenanbeter und Anhänger fremder Götter haben in der Zeit des Chaos an Boden im Mittelreich gewonnen.

Die Praios-Kirche ist weiterhin zerrüttet und auf der Suche nach einem neuen Weg zum Licht. Niemand weiß genau zu sagen, wo Sinnerforschung endet und wo Ketzerei beginnt.

AW

Der Krieg der Raben

Kanzlerin von Darpatien greulich ermordet. Travia-Kirche verwehrt den Rabenmunds Einlass in die Stadt.

Weh dir, Darpatien, denn für dich gibt es immer noch keinen Frieden! Wohl sind die Schatten der Schwarzen Lande einstweilen von Rommilys genommen, aber dennoch ist die Zeit der Tränen nicht vorbei. Denn nun sind es Darpatiens eigene Kinder, die einander zerfleischen.

Kanzlerin Ismena von Rabenmund ist dahingemordet von niederträchtiger Meuchlerhand. Dies war nur die letzte in einer langen Reihe von grausigen Bluttaten – und zugleich das vornehmste Opfer. Wie aber konnte es dazu kommen?

Als Irmegunde von Rabenmund im heldenhafte Kampf um die Stadt am 23. Tsa fiel, da weinten die Bürger um ihre tapfere Fürstin. Sie ahnten nicht, dass ihr Tod den Ausgangspunkt für einen Machtkampf bilden sollte, der die geplagte Provinz noch tiefer ins Chaos stürzen sollte.

Als die Fürstin starb, war sie ohne leibliche Nachkommen. Wohl hatte das Oberhaupt der Rabenmunds bereits vor Jahr und Tag ihre Nichte Swantje Rahjandrael zu ihrer Thronprätendentin erkoren und diese dem Adel des Landes und der Kirche in einer feierlichen Zeremonie präsentiert. Aber die Maid zählt gerade 14 Jahre und ist damit zu jung und unerfahren. So begab es sich, dass gleich zwei Rabenmunds Anspruch erhoben, die Geschicke der Provinz zu lenken: zum einen die Kanzlerin Ismena von Rabenmund, von der Königin Rohaja höchst selbst bestallt. An ihrer Seite Burggraf Ucurian von Rabenmund, Markvogt von Rommilys und Burggraf vom Hohenstein, der Bruder der Fürstin Irmegunde und Vater der Thronfolgerin Swantje. Zum anderen Barnhelm von Rabenmund, Graf vom Ochsenwasser und Sohn des berühmten Answin d. Ä. von Rabenmund. Ismena und Ucurian wurden davon überrascht, wie Barnhelm Ende Tsa den Fürstenpalast zu Rommilys besetzte und wie damals viele seinem Banner zuströmten. Man protestierte, verwies auf Praios' Willen, auf den der Königin und den der Fürstin – vergebens. Hin und her wogte der Konflikt, doch blieb es nicht bei bitzigen Worten.

Als man Anfang Phex Junker Wilderich von Rabenmund, ein Vertrauter des Burggrafen, in seinem Blute fand, deutete noch vieles darauf, dass finstere Schergen Asmodeus' den tapferen Kämpfer ermordet hatten. Und dennoch keimte schon bald ein unguter Verdacht, denn der Junker war nicht nur als Gegner des dunklen Feindes bekannt, sondern ihm hafete ebenso der Ruf an, Answin und seine Sippe von ganzem Herzen verachtet zu haben. Als in den nächsten Wochen weitere Bluttaten folgten, fügten

sich diese wie Steinchen in ein Mosaik: Das Haus Rabenmund entzweit, verfeindet bis aufs Blut, Schreckenstaten nicht scheuend. Der Krieg der Raben hatte begonnen!

Was folgte, war eine grausige Auseinandersetzung, in der Schwester den Bruder und Base den Vetter bekämpften. Man schreckte vor weiteren Morden ebenso wenig zurück wie vor feigen Entführungen und Überfällen. Nur selten traf man sich mit offenem Visier, um die Klinge zu kreuzen. Wohl blieben die Spuren immer vage, konnte kein Täter zweifelsfrei überführt werden, um Recht von Unrecht zu scheiden.

Auch einige andere Adelsfamilien und wohlhabende Bürger wurden nun vermehrt in den Konflikt hineingezogen und bekannten sich zur einen oder anderen Seite.

Die Travia-Kirche rief beide Seiten zur Vernunft auf – vergeblich. Kanzlerin Ismena und Ucurian waren ebenso zu Gesprächen bereit wie Graf Barnhelm. Doch aus dem Umfeld der Kanzlerin hieß es bald, dass Barnhelm die Gespräche mit der Provokation, dass Darpatien in diesen Zeiten eines starken und entschlossenen Regenten bedürfe und nur er dieser Mann sein könne, scheitern ließ.

Als am 20. Phex die Nachricht von Königin Rohajas Sieg die Stadt erreichte, glaubten viele, das Ende des Zwists sei gekommen. Doch selbst der Tod seines Vaters konnte Barnhelm nicht zum Einlenken bewegen. Im Gegenteil: Er bestand umso vehementer auf seinem Anspruch. Ucurian, der weder die Geschicke des Landes noch das Wohl seiner Tochter ausgerechnet in den Händen seines Feindes sehen wollte, stand fest gegen dieses Begehren. Tage der Furcht und der Ungewissheit zogen ins Land. Eine Bluttat folgte auf die nächste, niemand schien mehr sicher. Selbst solche, die sich keiner der beiden Parteien zugehörig fühlten, fanden ein Ende von Mörderhand. Die unheimlichen Täter kamen unerwartet und hinterließen keine Spuren, sodass mancher munkelte, dass hier ganz andere Kräfte walten als derisches Machstreben.

Einen weiteren grausigen Höhepunkt erreichte der Zwist, als das Hotel Rabenmund, in dem viele Kriegswaisen, vor allem der Rabenmunds, ein Obdach gefunden hatten, Mitte Peraine in Flammen aufging. In der Feuersbrunst fanden viele unschuldige Kinder den Tod. Ganz Rommilys weinte bittere Tränen über ihre Leichen.

In der Nacht zum 10. Ingerimm war es, als die Auseinandersetzungen ihren bisherigen Gipfelpunkt fanden: Unbekannte stellten die darpatische Kanzlerin. Ein tückischer Dolch

durchbohrte geradewegs das Herz der treuen Rabenmund, die todgeweiht niedersank.

Als die Nachricht sich in der Stadt verbreitete, dass die beliebte Kanzlerin gefallen war, da regten sich manche, die bislang stillschweigend alles geduldet hatten. Sie schlossen sich Ucurian von Rabenmund an, um die Freveltat zu sühnen. Voller Zorn und Schmerz sammelte der Markvogt seine Truppen, und die Freude, seine Banner jäh verstärkt zu sehen, konnte die Trauer nicht vertreiben. Indes gab dies den Ausschlag für die folgende Rückeroberung des Palastes. Es gelang den Ucurianern, wie sie sich nun zu nennen pflegten, das Tor des Stadtteils Aldeburg zu überrennen. Auch der Palast sollte ihnen nicht lange widerstehen. Zu groß war ihre Übermacht gegen die der Verteidiger. Graf Barnhelm gelang mit den meisten seiner Getreuen die Flucht.

Als Graf Barnhelm Ucurian die Forderung zur Feldschlacht auf den Auen vor Rommilys überbringen ließ, zögerte dieser nicht einen Moment, um den Tod seiner Base Ismena zu rächen. Am 12. Ingerimm begegneten sich die Banner in Sichtweite der Mauern der Stadt. Beide Seiten konnten etwa 150 Streiter für ihre Sache ins Feld führen. Es war ein blutiges und erbittertes Gefecht. Und dennoch sollte die Schlacht keine Entscheidung bringen, zumindest nicht, wie es sich die Feldherren vorgestellt hatten. Denn noch bevor Ucurian und Barnhelm selbst die Klingen kreuzen konnten, eilten Travia-Priester herbei.

Die Botschaft, die er brachte, traf beide Kontrahenten bis ins Mark: Die Travia-Kirche habe die Tore verschlossen, man werde keinem Rabenmund mehr Zutritt zur heiligen Stadt der Herrin gewähren, die nunmehr unter ihrem Schutze stünde! Was zuvor undenkbar schien, sollte nun doch geschehen – die Botschaft ließ den Streit im Hause Rabenmund einstweilen in den Hintergrund treten. Seite an Seite eilten die Feinde vor die Tore der Stadt, um sich selbst zu vergewissern, was geschehen war. Und in der Tat: Auf den Mauern standen grimmige Gänseritter und hielten die Tore fest verschlossen. Auch manch Bürger guckte über die Mauern, ja selbst einige Adlige stellten sich gegen ihre Fürstenfamilie. Wohl protestierten beide Rabenmunds, zu recht auf Praios' Gesetz verweisend, nach dem einer von ihnen der rechtmäßige Herr der Fürstenstadt sei. Doch vergeblich, das Erhabene Paar blieb unnachgiebig: "Wer der Herrin Gebote verletzt, ist unwürdig ihre Stadt zu betreten." Das war der Tag, an dem die Travia-Kirche sich das Recht herausnahm, über fürstliches Land zu befinden – eine beispiellose Tat und dennoch von

manchem Bürger der Stadt, der sich nach Frieden sehnte, begrüßt. Es wird sich zeigen, was daraus noch erwachsen möge.

Während die stärker angeschlagenen Truppen Barnhelms eilig das Feld gegen Firun verließen, marschierten die verbliebenen Ucurianer zur Feste Hohenstein. Die Rabenmunde wollten nun die Königin um eine Entscheidung anrufen. Möge Praios' Wohlwollen auf ihrem Ratsschluss liegen.

*Robin Fehmer,
Michelle und Ragnar Schwefel*

Aus der Boronkirche

GARRENSAND/PUNIN. Die Vernichtung des Schwarzen Drachen sorgt in der Boronkirche offenbar nicht nur für Erleichterung, sondern auch für erste Spannungen. Zum Jahreswechsel hin entsandte die Großmeisterin der Golgariten, *Borondria*, ein hochrangiges Ordensmitglied zum zwergischen Hochkönig *Albrax*, Sohn des *Agam*, um in wenigen, aber bestimmt vorgetragenen Worten die Herausgabe des Karfunkels des einstigen 'Verwesers von Warunk' zu fordern. Der Orden der Golgariten, der die meisten Überreste des Drachen vom Schlachtfeld barg und in sein Hauptkloster Garrensand brachte, ist alles andere als erfreut, dass die Wacht über den Karfunkel den Zwergen anvertraut wurde. Dass, wie man hört, skrupellose Zauberkundige für jede Schuppe Rhazzazors horrendes Summen zahlen sollen, macht die Lage umso heiserer. Die Reaktion des Hochkönigs auf die Forderung der Großmeisterin war bis zur Drucklegung des Boten nicht

bekannt. Des Weiteren ließ die Großmeisterin verlauten, dass der einstige Heerführer des Drachens, *Lucardus von Kémet*, fortan als Erzfeind des Ordens und der Puniner Kirche gilt. Auch der Rabe von Punin, *Bahram Nazir*, soll Besuch erhalten haben, allerdings aus dem tiefen Süden: So gab der Patriarch des Al'Anfaner Ritus, *Amir Honak*, der Puniner Kirche die Schuld an der Vernichtung des für beide Kirchen wichtigsten Talismans, des *Stabes des Vergessens*. Die Tatsache, dass der Golgariten-Orden das einzig erhaltene Stück des Artefakts, der *Rabenkopf*, ebenfalls zum Kloster Garrensand im Kosch brachte, löst offenbar großen Unmut unter den Anhängern des Al'Anfaner Ritus aus. Alles in allem sieht es danach aus, als habe der Tod Rhazzazors noch einige Auswirkungen auf die Kirche des Raben.

Elias Moussa

Yppolitaner und Zornesritter bündeln ihre Kräfte

Nach den Kriegswirren, hohen Verlusten und der neuen Mächteverteilung organisieren sich der Orden der Hohen Wacht und der Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra in den Kerngebieten des Mittelreiches neu: Der Orden der Hohen Wacht soll die spirituelle Gründungsborg der 'Zornesritter' Leucenfels am Arvepass übernehmen. Im Gegenzug werden diese die Wasserburg Travinianshall, gelegen in der Baronie Zwerch, mit materieller Unterstützung der Hohen Wacht erweitern und vergrößern. Auf der Feste Leucenfels verbleibt als Vorsteher

des Tempels ein Geweihter der Leuin und Offizier des Ordens des Zorns.

Damit ist der Arvepass nun unter der Kontrolle des Ordens der Hohen Wacht, während der Zornesorden seine Präsenz in der Wildermark – strukturell, wie auch personell – verstärkt.

*Christian Koch, Walter Scholger,
Alexander Zdravlek*

Zwölfgöttertjoste zu Perricum

Rondrakirche kürt einen neuen Heermeister

PERRICUM. Zum Tag des Schwurs, am 5. Rondra 1029, ruft das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund die Geweihten des Schwertbundes zur Zwölfgöttertjoste nach Perricum. Im heiligen Duell soll durch den Willen der Herrin Rondra ein Streiter erwählt werden, der fürderhin den kämpfenden Truppen der Kirche als Heermeister vorsteht.

Der bis dato amtierende Heermeister Gunter Donnerfaust von Greifenfels legte dieser Tage sein Amt nieder. Er will auf diese Weise die Schmach sühnen, mit der Erzfrevlerin Lutisana von Perricum gemeinsam in den Kampf gezogen zu sein. Ebenfalls übernahm Greifenfels die Verantwortung dafür, dass es der mit dem Kirchenbann belegten Frevlerin letztlich erneut gelungen war zu entkommen. Unterdessen wurde der Rote Rat Jaakon von Turjeleff zum neuen Meister der seit der Schlacht auf dem Mythraelsfeld verwaisten Senne Mittellande berufen. Sein Nachfolger im Amt des Siegelbewahrers wird wohl ebenso während der Zwölfgöttertjoste benannt werden.

Susi Michels, Walter Scholger

Anzeige



präsentiert:

Nostria IV – Die Befreiung

12. – 14.05.2006

Jugendburg Ludwigstein, 37214 Witzenhausen (Hessen)

Die Grafschaft Ichensteck kommt nicht zur Ruhe. Nach den unheiligen Vorfällen im letzten Jahr, hatten alle auf Ruhe gehofft und das Altweibergewäch, das man vereinzelt über die Vorfälle im Wald hörte, wurde ja als Ammenmärchen abgetan und kaum beachtet – zu recht? Wahrer scheint dieses landfremde, finstere Söldlingsvolk zu sein, welches die Ichenstecker plagt. Von geplünderten Gehöften wurde schon berichtet. Aufgerufen seien alle wehrfähigen Frauen und Mannen, sich auf der alten Königsresidenz in Elgern-Scharten zu sammeln und das Ichenstecker Land von der neuen Geißel zu befreien.

Finsterkamm II – Blutzoll!

23. – 27.08.2006

Burg Lohra bei 99759 Großlohra (Thüringen)

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

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

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 118

ist Sonntag, der

26. Februar 2006

IN ALLER KÜRZE

Aventurischer Bote, Rondra 1029 BF

Letzte Meldung

Selindian Hal von Gareth zum Kaiser gekrönt

Der König Almadras, Selindian Hal von Gareth, hat sich nicht davon beirren lassen, dass die meisten Adligen des Mittelreichs Königin Rohaja den Lehnseid als Kaiserin geschworen haben. Er sieht seinen Anspruch unvermindert und wurde am 15. Praios in Punin mit großem Prunk vom Wahrer der Ordnung Praionor di Balligur zum Kaiser des Mittelreichs gekrönt. Die Adligen Almadras schworen geschlossen dem fast schon als Heiligen verehrten Herrscher die Gefolgschaft. Selindian Hal legitimierte die Krönung mit vier kaiserlichen Insignien: dem Großen Krönungsmantel, dem Reichsszepter, der Greifenkugel und dem Kaiserschwert Amalidion.

Es bleibt abzuwarten, wie sich die Gegenkaiserschaft im kriegsmüden Mittelreich auswirkt. Trennt sich Almada vom Rest des Reiches? Der Bote wird weiter berichten!

AW

Aventurischer Bote, Praios 1029 BF

Mittelreich:

Auf das Jahr 35 Hal folgt 1029 nach Bosparans Fall

GARETH. Wie erwartet verfügte Ihre Kaiserliche Majestät Rohaja zu ihrer Thronbesteigung auch eine neue Zeitrechnung für die Chronisten und Herolde. Im Mittelreich ist seit fast 1.000 Jahren die Kaiserzeitrechnung üblich, die alle Ereignisse und historischen Daten nach dem Inthronisationsjahr des derzeit herrschenden Kaisers zählt: Als Kaiser Reto im Jahr 18 Reto (993 BF) starb, bestieg sein Sohn Hal I. im darauffolgenden Praiosmond den Greifenthron, womit das Jahr 1 Hal (994 BF) begann. Auch nach dem Verschwinden Kaiser Hals im Jahre 17 seiner Regentschaft und nach der Erklärung seines Todes im Jahr 29 wurde die Zählung beibehalten, denn den Kalender konnte nur ein neuer Kaiser ändern. Über dreißig

Jahre war es das Volk des Mittelreichs gewohnt, dass Bosparan im Jahr 993 vor Hal gefallen war und dass Rohal der Weise im Jahr 404 vor Hal verschwand. Nur die Älteren erinnern sich noch an die Zählung nach Reto oder gar nach Bardo.

Viele Herolde und Schreiber, die schon mit Bimsstein über Pergamente geschabt hatten und das Jahr '1 Rohaja' schrieben oder Rohal den Weisen im Jahr '439 vor Rohaja' verschwinden ließen, überraschte aber die Rede der jungen Kaiserin: »Großen Taten im vergangenen Jahr des Feuers ist es zu verdanken, dass das Neue Reich noch Bestand hat und dass das Volk zu einer Krone aufblicken kann. Große Taten waren es, die dieses Reich vor über 1.000 Jahren erschufen, als der Dämonenhort Bosparan von Kaiser Raul zu Fall gebracht wurde. Im Geiste Rauls des Großen will ich diese Krone tragen und an diejenige Zeit erinnern, die das Neue Reich aus der Asche des Alten Reiches hervorstiegen ließ. Mein Name ist zu gering, um wie Gербald, Alrik, Reto oder Hal die Kalender zu zieren. Darum soll dieses Jahr sein das Jahr 1029 nach Bosparans Fall, wie es auch in weiten Teilen Aventuriens, den Kirchen und den Gelehrten gezählt wird.«

So vereinfacht die Kaiserin das Wesen für Schreiber und Herolde: Viele Schriften trugen ohnehin zusätzlich zum Kaiserjahr die Zählung nach Bosparans Fall.

Die Kaiserzeitrechnung geht zurück auf den Klugen Kaiser Nardes, während seine Vorgänger Raul und Debek nach Bosparans Fall rechneten. Die Priesterkaiser führten die *Jahre des Lichts* ein (335 BF war das Jahr 1 des Lichts), die bald wieder in Vergessenheit gerieten. Rohal rechnete selbst nach Bosparans Fall, konnte aber nicht verhindern, dass im Zuge der Verehrung seiner Person die Jahre nach Rohal gezählt wurden.

Mit ihrer Entscheidung scheint die Kaiserin nicht sich selbst, sondern die Ideale des Raulschen Reiches hervorheben zu wollen.

Gleichwohl hört man gelegentlich schon von Leuten, die sich gar nicht von ihren Kaisern trennen mögen und entweder vom Jahr '36 Hal' oder '1029 Raul' sprechen. Doch glücklich mögen wir uns wohl zu schätzen, dass wir das Jahr 1029 nach Bosparans Fall zählen können, anstatt das Jahr 1 oder 2 nach Gareths Fall ...

AW

Nordmärker Nachrichten

Der Rote Jast entkommen

ELENVINA. In den Hafenschenken der Herzogenstadt beherrscht ein Thema die Gemüter: Der 'Rote Jast', ein gefährlicher Pirat, ist entkommen! Vor zwei Götterläufen wurde der Unhold von Schergen des 'Albenhuser Bundes', einer bürgerlichen Händlervereinigung, gefasst und Seiner Hoheit Herzog Jast Gorsam übergeben. Seitdem schmachtete der Fluspirat in den Kerkern unter der herzoglichen Feste Eilenwid-über-den-Wassern. In der ersten Woche des Praios-Mondes aber wurde bei Turehall ein Lastsegler des Albenhuser Bundes aufgebracht und ausgeraubt. Die Besatzung schwor Stein und Bein, als Anführer den Roten Jast wiedererkannt zu haben. Wie dem Schändlichen der Ausbruch aus den Verliesen gelungen ist, die bislang als vollkommen sicher galten, vermag niemand zu sagen. Gerüchte, der Pirat befände sich auf Betreiben eines geheimnisvollen Gönners in Freiheit, entbehren indes jeglicher Grundlage.

Tina Hagner

Aventurischer Bote, Praios 1029 BF

In eigener Sache: Aventurischer Bote zurück in Gareth

Der *Aventurische Bote* ist stolz, verkünden zu können, dass er in seine Heimatstadt Gareth zurückzukehren vermag. Die Schreiber unseres Journals bedanken sich bei den Bürgern der Stadt Punin, die uns die Möglichkeit gaben, nach allen Zerstörungen und Verlusten aus der Sicherheit der almadanischen Kapitale heraus über die denkwürdigen Ereignisse unserer dunkler gewordenen Zeit berichten zu können. Die Rückkehr nach Gareth ermöglichten uns die vielen Spender unserer Leser sowie eine großzügige Stiftung des Handelsheeren Emmeran Stoorrebrandt. Mit seinen neuen Räumlichkeiten gegenüber des Stoorrebrandt-Kontors zu Alt-Gareth sieht sich der *Bote* wieder in der Lage umfassend, kompetent und neutral im Herz des Kontinents aus allen Teilen Aventuriens zu berichten und seinem Namen mehr als gerecht zu werden!

Baltram von Liepenberg, Chefredakteur
(AW)