

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:
Geheime Schrift und Bürgerkrieg,
Dämonenschrift und Kaperbrief,
Kirchenorden und -debakel,
arkane Zunft und auch Orakel.
Was auch passiert, es bleibt dabel,
im Boten steht viel Allerlei!

2,50 EUR
Ausgabe

Dezember 2006/Januar 2007

122

Die Geschichte des Füchsischen

»So sey es denn. Der Fux ist unser Gott, Fuexse sind wir und Fuexisch seyen unsere Spuren.«
—hoher Diener des Phex vor dem Grauen Rat von Gareth im Jahre 336 BF

Das Füchsische

In seiner heute bestehenden Form ist Füchsisch verhältnismäßig jung. Wenngleich sich Geheimsprachen schon immer einer großen Beliebtheit erfreuten, so hat dennoch bis heute keine andere die Bedeutung des Füchsischen erlangt. Schon immer hatten Diebe und Bettler das Bedürfnis, sich auch in einer Taverne oder auf dem Markt unterhalten zu können, ohne bei zufälligen Zuhörern Verdacht zu erregen. So entwickelten sich an verschiedenen Orten geheime Sprachen durch einfache Umdeutungen bekannter Worte, so dass ein scheinbares Gespräch über das Wetter in Wirklichkeit die Verabredung zu einem nächtlichen Raubzug sein konnte. Allerdings hatte fast jede Diebesbande ihre eigene Sprache, die sich teilweise sehr deutlich von denen der anderen unterschied.

Dem Mondsilberrat in Festum ist es zu verdanken, dass eine vereinheitlichte Sprache entwickelt wurde, in der sich auch die Angehörigen unterschiedlicher Banden heimlich verständigen konnten. Dies diente vor allem Ortsfremden dazu, einerseits Kontakt zu Hehlern zu finden und andererseits auch Verbindung mit 'Alteingesessenen' aufzunehmen, um ihnen nicht ins Handwerk zu pfuschen und in fest beanspruchten Revieren zu wildern.

Innerhalb der Phex-Kirche verbreitete sich die neue Sprache recht schnell, doch es sollte mehrere Generationen dauern, bis sie bei Dieben und Bettlern im ganzen Garethi-sprechenden Aventurien bekannt war. Später entstanden auch tulamidische und thorwalsche Füchsisch-Varianten, die in den entsprechenden Regionen ebenfalls sehr verbreitet sind.

Die Entstehung der Zinken

Während unter den Priesterkaisern augenscheinlich die Kirche der Rondra und die Magier über die Maßen zu leiden hatten, erging es den Dienern des Phex nicht viel besser. Noch mehr als zu irgendwelchen anderen Zeiten bestand für sie die Notwendigkeit, sich in den Schatten zu verbergen – und das möglichst selbst am helllichten Mittag auf dem Puniner Marktplatz, auf dem es von Spitzeln nur so wimmelte.



Aus diesem Bedarf heraus griffen die Phex-Geweihten auf das wesentlich ältere Atak zurück, das aus dem Land der Ersten Sonne stammt und heutzutage vor allem bei Zahori verbreitet ist. Aus dieser Sprache, die zu großem Teil aus unauffälligen Gebärden und Gesten besteht, durchmischt mit alltäglichen Lautäußerungen wie Gähnen, Seufzen, Räuspern etc., entwickelten sie zunächst einige einfache Erkennungszeichen, die noch heute gebräuchlich sind. Bald erkannte man allerdings, dass diese nicht mehr ausreichten, um wichtige Botschaften weitergeben zu können. Man benötigte eine Schrift, damit man einander Nachrichten hinterlassen konnte.

Dies war die Geburtsstunde der Zinken. Viele dieser Zinken wurden aus alten Geheimschriften oder bereits existierenden Sprachen entlehnt. Im Lauf der Zeit kamen immer mehr Zeichen hinzu, von denen aber viele verworfen wurden und heute kaum mehr benutzt werden oder gänzlich in Vergessenheit geraten sind.

Die Verschmelzung

Um das Jahr 600 BF begannen die Geweihten damit, die geheime Schrift an ausgewählte Diebe weiterzugeben. Dabei kamen die Zinken erstmals mit dem Füchsischen in Kontakt: Sprache und Schrift beeinflussten sich gegenseitig und verschmolzen zu einer Einheit. Das Füchsisch, wie man es heute kennt, war geboren.

Die Phex-Kirche musste aber bald feststellen, dass dieses geheime Wissen zu wertvoll und der Preis entsprechend verführerisch war. Binnen kürzester Zeit hatten sich die Zinken in Gareth und von dort aus auf dem gesamten Kontinent verbreitet. Nur einige wenige Zeichen sind noch immer ein streng gehütetes Geheimnis der Phex-Kirche. Von diesem Zeitpunkt an wurden sowohl die Zinken als auch die Deutsprache überall von Dieben und Gaunern benutzt.



In dieser Ausgabe

Die Geschichte des Füchsischen

Seiten 1–3

Dämonenarche auf Irrfahrt

Seiten 3–4

Die Nordmarken –

Rückgrat des Reiches

Seite 4

Vom Kriege in Albernien

Seite 6

Die Orden der Rondra-Kirche

Seite 8

Krieg über Eslamsgrund?

Seite 22

Über Kaperbriefe

Seite 24

In aller Kürze

Seite 28

Fuchslaute

Die Sprache der Diebe

Jeder junge Dieb lernt heute, was ein 'Alter Alrik' oder der 'Orkrotz' ist. Die Sprache der Diebe wird überall dort gesprochen, wo nicht jeder mithören soll. Ob in Tavernen, auf dem Marktplatz oder im Beisein von Bütteln und Gardisten, Fuchsisch erfreut sich seit Jahrhunderten großer Beliebtheit bei den Anhängern des Fuchses.

Im Laufe der Zeit ist ein ansehnliches Vokabular entstanden, das von einer Generation an die nächste weitergegeben wird, sich aber auch ständig wandelt und verändert. Heutzutage leisten sich nur noch die wenigsten Banden den 'Luxus' einer vollständig eigenständigen Geheimsprache. Üblicherweise benutzen sie das verbreitete Fuchsisch und reichern es mit eigenen Begriffen an, so dass es neben dem 'offiziellen' Fuchsisch unzählige Dialekte und Varianten gibt. Auf diese Weise kann ein heimlicher Zuhörer, der selbst des Fuchsischen mächtig ist, große Teile des Gesprächs anderer Gauner verstehen und den Rest vielleicht erraten, während unwissende Lauscher immer noch glauben, die Unterhaltung drehe sich um Kinderkrankheiten oder Kochrezepte.

Weiterhin gibt es natürlich auch regionale Unterschiede: Insbesondere im Süden wird anstatt der Bezeichnung 'Ork' für Gardist häufig 'Kürschner' verwendet, in Brabak manchmal 'Al'Anfaner', in Al'Anfa 'Thorwaler'.

Bei Zwergen ist zusätzlich zu 'Ork' auch 'Drachenbrut' verbreitet, was aber auch für Zauberer stehen kann. Hehler werden bei den Tulamiden nicht als 'Goblins', sondern als 'Sandzähler' bezeichnet, während man Hehlerware 'Sandkörner' oder 'Sandsäcke' nennt. Im alananischen Raum wird der 'Goblin' hingegen durch den 'Bornländer' ersetzt, der 'Baten' ankauft.

Redewendungen und Beispielsätze

Den Liebling umarmen: jemanden verraten
Krauten für Kröten: ehrlich arbeiten
Wo die Bärtild den Most herholt: wo man mit dem Brecheisen an Geld kommt (Diese Wendung ist fast ausschließlich in Weiden gebräuchlich und nicht mehr nur unter Dieben bekannt.)

Thaschkrone: Spitzname Xeraans (Fast ausschließlich in Xeraanien und bei wenigen Flüchtlingen im Gebrauch)

Auf nostrischem Leder gehen: barfuß gehen
Auf Wolken gehen: über einen Balkon einbrechen

Yalindes Blaufalke hat beim Bauern Stover wieder einige Kröten gedrückt: Yalinde hat bei Stover (Handelshaus Stoorrebrandt) Geld gestohlen.

Klein-Alrik hat keinen zum Spielen: Im Moment ist kein lohnender Bruch in Aussicht.

Den Holzwurm unter die Nase halten: jemanden mit einem Dolch / Messer bedrohen

Wenn du dich mit dem Goblin da einlässt, kriegste



ge-

werden relativ zum Jahr 1000 BF beschrieben. Dabei hat sich die Bezeichnung 'über' und darauf folgend der Monatsname für die Jahre nach 1000 BF durchgesetzt, und entsprechend 'unter' plus Monatsname für die Jahre vor 1000 BF. Das Jahr 1000 BF selbst wird schlicht 'ohne' Monatsname genannt.

Beispiel: Will sich ein Dieb beispielsweise am zwölften Tag des Phex im Jahre 1000 BF mit einem Freund treffen, wird er die Zeit mit "62 Scheiben ohne Decken" beschreiben. Genau dreizehn Monate und zwei Tage später, im Verlauf des 14. Peraine 1001 BF, wären es hingegen "23 Beine über einer Decke".



Da es häufig nicht nur auf das Datum, sondern auch die Stunde ankommt, wurde auch hier ein verschlüsseltes System entwickelt. Die Angabe der Stunde richtet sich nach dem Stand des Madamals. Wenn die Sonne mittags ihren Zenit erreicht, gilt dies als tiefster Punkt im Lauf des Madamals. Daher bezeichnet man die Mittagsstunde als Tal, während Mitternacht Gipfel genannt wird. In Bezug auf diese beiden Zeitpunkte werden die

Fuchsische Zeitrechnung im Überblick

Datum Fuchsisch	Datum Fuchsisch	Monat Fuchsisch	Tageszeit Fuchsisch
1 11	16 43	Praios Klaue	Mittag Tal
2 21	17 53	Rondra Fels	Mitternacht Gipfel
3 31	18 63	Efferd Netz	Stunde Schritt
4 41	19 14	Travia Tisch	Sonnenuntergang
5 51	20 24	Boron Bett	Sprung
6 61	21 34	Hesinde Blatt	Sonnenaufgang
7 12	22 44	Firun Haken	Fall
8 22	23 54	Tsa Kreis	
9 32	24 64	Phex Scheibe	Jahr Decke
10 42	25 15	Peraine Bein	
11 52	26 25	Ingerimm Wolke	
12 62	27 35	Rahja Stock	
13 13	28 45	Die namenlosen	
14 23	29 55	Tage werden als	
15 33	30 65	Hand bezeichnet.	

den Orkrotz: Der Hehler hetzt dir die Büttel auf den Hals.

Eine Kappe vom Liebling bekommen: von jemandem ans Messer geliefert werden

In der Grube einen Geist suchen: im Gasthaus einen trinken gehen

Einen Thaschegel geschluckt haben: mit Dämonen im Bunde sein

Die Stunde der Diebe

In der Sprache der Diebe wurde im Laufe der Zeit auch eine verschlüsselte Zeitrechnung entwickelt. Neben fuchsischen Begriffen für die verschiedenen Monate gibt es auch ein System, um Jahre, Tage und Stunden vor allzu neugierigen Ohren geheim zu halten (siehe Kasten).

Zunächst zur Angabe des Datums: Um den korrekten Tag zu bestimmen, wird der Monat zunächst in fünf Abschnitte zu je sechs Tagen unterteilt. Der letzte Tag des Monats wäre also der sechste Tag im fünften Monatsfünftel. Daraus wird dann die Zahl 65 gebildet.

Die einzige Ausnahme bilden die fünf Tage des Namenlosen, die normal gezählt werden. Zusammen mit den unten stehenden Umdeutungen der Monatsnamen – die nicht identisch mit dem 'normalen' Götternamen im Fuchsisch sind – ergibt sich dann ein spezielles Datum.

Die Jahreszahlen, so sie denn notwendig sind,

Stunden gezählt, "Schritte" genannt. Angaben nach Mittag oder nach Mitternacht gibt es in dieser Form nicht, man bezieht sich dann bereits auf den folgenden Mondstand: Die Stunden zwischen Mitternacht und Mittag werden als "vor dem Tal" gezählt, die Stunden zwischen Mittag und Mitternacht als "vor dem Gipfel". "Ein Schritt vor dem Gipfel" entspricht somit elf Uhr abends, "6 Schritt vor dem Tal" sechs Uhr morgens.

Soll in dem oben genannten Beispiel das erste Treffen am 12. Phex 1000 BF um Mitternacht stattfinden, so lautete die Umschreibung entsprechend "62 Scheiben ohne Decken auf dem Gipfel". Hätten sich die Freunde dreizehn Monate, einen Tag und sechs Stunden später verabredet, wäre von "23 Beinen über einer Decke und 6 Schritt vor dem Tal" die Rede gewesen.

Auch diese Zeitbezeichnungen gelten nur für das 'offizielle' Fuchsisch, das in seiner Reinform vor allem in der Phex-Kirche benutzt wird. Gerade hierbei haben sich aber viele regionale Eigenheiten entwickelt, die sogar von Bande zu Bande unterschiedlich sein können. So wird bisweilen der Sonnenaufgang als 'Fall' bezeichnet, der Untergang der Praiosscheibe als 'Sprung'.

André Heines
 mit Beiträgen und Ergänzungen von
 Stephanie von Ribbeck und FDS

Verstehe das, wer will – Wörterbuch des Fücksischen

Unter Seinesgleichen		Geld/Münzen	<i>Motten, Moos, Mäuse, Asche, Zwergenkohle etc.</i>	Abstrakt	
betteln (vgl. abziehen)	<i>ziehen</i>			arbeiten	<i>krauten</i>
Dieb (mit phexischen Idealen)	<i>Falke</i>	Hehler	<i>Goblin</i>	Gefahr	<i>Rotz</i>
Dieb, Gauner, Bettler (abfällig/verachtend)	<i>Egel</i>	Schmuck	<i>Sternbild/er</i>	Gerücht/Geschwätz	<i>Rauch</i>
Eine Person beschreiben	<i>abzinken</i>	Gesetz		klug, gescheit	<i>geschuppt</i>
Geheimnis	<i>Huhn</i>	Gefängnissuppe (dünn)	<i>Brabakwasser</i>	schnarchen	<i>Erbsen kochen</i>
Meisterdieb	<i>Blaufalke</i>	Henker	<i>Kappe</i>	unrein, schlecht (vgl. Thaschegel)	<i>Thasch(ig)</i>
Steckbrief	<i>Zinkflappe</i>	Kerker	<i>Becher</i>	Verballhornung für Tasfarel	<i>Thaschegel</i>
Stehlen	<i>drücken</i>			Bewaffnete	
Taschendieb oder auch: schneller Diebstahl	<i>Torfdrucker</i>	Handel		Gardist/Büttel	<i>Ork</i>
Treffpunkt	<i>Zinkenplatz</i>	Handel	<i>Salzarele</i>	Söldner	<i>Torfilie</i>
Zum Aufbruch rufen oder abhauen	<i>Zinken stechen</i>	Kaufmann	<i>Salzarelenbändiger</i>	Personen	
Werkzeuge der Diebe		Orte und Räume		Adelige oder dekadente Reiche	<i>Bardo und Cella (je nach Geschlecht)</i>
Beutelschneider	<i>Angelköder</i>	Abort	<i>Zuber, Magierthron</i>	Denunziant/Verräter	<i>Liebling</i>
Brechstange	<i>Pfeifenstopfer</i>	Freudenhaus	<i>Weinberg</i>	Geizhals	<i>Firunsbär</i>
Dietrich <i>Fasarer Besteck, seltener: Klein-Alrik</i>		Tempel	<i>Tafel</i>	Freund (im weiteren Sinn)	<i>Kunde</i>
Kletter- oder Wurfhaken	<i>Nase</i>	Essen		Magie	
Kletterseil	<i>Zappelsoltan</i>	Hunger	<i>Firunian</i>	Borbaradianer	<i>Schwarzes Einhorn</i>
Nachschlüssel	<i>Drehrum</i>	Wasser	<i>Gänsewein</i>	Hexe	<i>Unke</i>
Schellenkerl	<i>Alter Alrik</i>	Körper		Zauberer	<i>Echse</i>
Schloss	<i>Tintenfass</i>	Warze	<i>Unkenkuss</i>	Zauberlehrlinge	<i>Echsenei</i>
Schlüssel	<i>Federkiel</i>	Kleidung		Nichtmenschen	
Schmieröl für ein Schloss oder Scharnier	<i>Tinte</i>	Hut/Kopfbedeckung	<i>Rohalsschatten</i>	Elf	<i>Wildbusch</i>
Beutegut		Lumpen	<i>Trollpelz</i>	Halbelf, Stadtef	<i>Hecke</i>
(Geld-)Beutel	<i>Torf</i>	Schuhwerk	<i>Selemir</i>	Zwerg	<i>Kiesel</i>
Beute	<i>Sack</i>	Tiere		Phex-Kirche	
Diebesgut, Hehlerware	<i>Goblinzähne</i>	Elster	<i>Sternschnuppe</i>	Novizen	<i>Graues Kind (auch Sohn-/Tochter)</i>
Edelstein	<i>Stern</i>			Geweihte	<i>Graue Eltern (auch Vater-/Mutter)</i>
				Tempel	<i>Graue Tafel</i>

Aventurischer Bote, Efferd 1029 BF

Dämonenarchie auf Irrfahrt

Ein Bericht unserer Mitarbeiterin Leomelia Winterbach aus Tobrien

Schwarzobrien ist in Aufruhr! Doch in positiver Aufruhr, muss man hinzufügen, denn die schwarzen Herrscher bekämpfen sich gegenseitig. Der Fürstkomtur Helme Haffax, ehemals Marschall des Neuen Reiches, attackierte die schwarzobribische Küste und verwickelte den dortigen Herrscher Xeraan in blutige Gefechte. Südwall und Shamaham fielen bereits in die Hände des Fürstkomturs, doch der Marsch gen Warunk wurde von finsterner Zauberei zum Scheitern gebracht (hierüber berichtete den *Aventurische Bote* 120). Mendena widerstand dem Angriff, doch nun stehen sich die Heere Haffax' und Xeraans an der Tobimora gegenüber, im Inland, wo der Fürstkomtur heimlich über den Fluss setzen wollte. Die Ordnung gerät ins Wanken, die Soldaten

der schwarzen Herrscher töten sich gegenseitig, anstatt gemeinsam gegen das Neue Reich und seine Verbündeten zu ziehen. Viele Schurken sehen jetzt ihre Gelegenheit, sich aus dem Joch der Tyrannei zu befreien und auf eigene Faust zu herrschen. So hörte man aus dem Piratenhafen Port Rulat, dass die Gesellen unter ihrem Anführer, dem Schwarzogor Gondrik, zwei Schiffe der Fürstkomturei von den Hafenbastionen aus unter Beschuss genommen haben.

Auch der Portifex Xeraan musste eine Niederlage hinnehmen. Drei Schiffe unter der Führung der mächtigen Dämonenarchie *Goldmorgentaranter* durchbrachen die Hafensperre Mendenas und machten Jagd auf die Nachschubkonvois der Fürstkomturei. Was aber auf ho-

her See geschah, das berichtet ein interner Rapport der Haffaxschen Zedrakke *Jerganer Blut*, der dem Aventurischen Boten in die Hände fiel. Nach sorgfältiger Prüfung des Inhalts wurden folgende Passagen für die Öffentlichkeit freigegeben, zur Information der zwölfgöttergläubigen Menschen, als eine Mahnung für alle Seefahrer des Perlenmeeres.

„30 Meilen vor der Südspitze Tisals entfernt sahen wir zahlreiche Trümmer im Wasser schwimmen. Matrosen klammerten sich an die hölzernen Trümmer, wir ließen Rettungsseile und Netze ins Wasser und holten die Schiffbrüchigen mit den langen Haken aus dem Wasser. Ein schauerliches Brodeln erfasste plötzlich die Wellen, auf denen die Planken

schwammen. Ein Seemann, der sich an einem der Haken festhielt, wurde plötzlich gepackt. Mit ungeheurer Wucht zog es ihn unter Wasser, so stark, dass dem Maat Ricknor der Rettungshaken aus den Händen gerissen wurde. Mit aller Eile halfen wir den übrigen Überlebenden an Bord – acht Matrosen konnten wir so retten. Sie stellten sich als Seeleute der xeraanischen Kogge *Talerstolz* heraus. Viel war von ihnen nicht zu erfahren, sie waren zu erschöpft. [...]

Zu Sonnenuntergang tauchte ein weiterer Schatten am Horizont auf. Ein Schiff, eine Karavelle des Buckligen, mit schwerer Schlagseite. Es hatte den Hauptmast verloren und wies schwere Schäden auf. Die Karavelle war eine einfache Beute für uns. An Bord befanden sich 21 lebende Matrosen und sieben Tote. Hier konnte man uns berichten, was vorgefallen war. Die Karavelle gehörte, ebenso wie die Kogge, deren Reste wir am Vormittag gefunden haben, zu den Begleitschiffen der Dämonenarche *Goldmorgentarantel*.

Urpötzlich eröffnete die Arche in der letzten Nacht das Feuer auf die beiden Schiffe. Die Kogge wurde schnell zerstört, aber die Karavelle konnte den Rotzen der Arche entkommen, obwohl ein Geschoss in den Mast einschlug. Doch die Arche ließ von der Verfolgung ab und drehte gen Osten aufs offene Meer ab.

Der Bordmagus konnte die Wahrheit dieser Angaben bestätigen. Die wahrscheinliche Er-

klärung für diese Vorfälle ist eine Meuterei an Bord. [...]

Nachdem wir die Ladung der Karavelle durchsucht und die wertvollste Beute an Bord geschafft hatten, überließen wir das dem Untergang geweihte Schiff seinem Schicksal. 28 Seeleute werden als Gefangene nach Südwall überführt – ein Matrose starb an seinen Verletzungen. [...]

Wir sind gerade noch dem nassen Tod entkommen. Diese Zeilen schreibe ich im sicheren Hafen Südwalls, in den wir uns retten konnten. Wir steuerten auf unser Ziel zu, als mit einem Mal die Silhouette einer Dämonenarche hinter den Klippen der Küste Rulats hervor kroch. Sofort wurden die Rotzen bemannt, doch uns war klar, dass wir gegen eine Dämonenarche keine Chance hätten. Es handelte sich um die *Goldmorgentarantel*, die offenbar Rulat im Norden umrundet hatte und uns hier auflauerte. Von fern schleuderten sie mit ihren schweren Geschützen Tod und Verderben auf uns. Gleich der erste Schuss traf, doch das Deck blieb intakt. Die Feinde hatten nämlich lediglich einen Kadaver in das Katapult geladen und zu uns herübergeschossen. Der Leichnam trug einen teuren Offiziersmantel, den man um die Goldknöpfe erleichtert hatte. Es war der Kapitän der Arche. Schnell erhob sich der Leichnam und mit heiserem Groll begann er seine Botschaft zu verkünden – doch nicht lange, denn der Bordmagus konnte die Besessenheit beenden. [...]

Unerhörtes Glück ließ uns der Arche entkommen. Aus dem Hafen Südwalls schälte sich eine zweite, spinnengleiche Gestalt. Von der Küste aus muss man die *Goldmorgentarantel* entdeckt haben, denn nun schickte man die Arche *Boransdorn*, um uns zu helfen. Wir erlitten einige Treffer, doch keiner von ihnen war schwer. Als wir die *Boransdorn* passiert hatten, drehte auch die feindliche Arche bei und verschwand wieder aufs Meer. [...]

In Sicherheit konnten wir den geheimnisvollen Ereignissen auf den Grund gehen. Nach einer Befragung durch den Bordmagus offenbarte der Leichnam des Kapitäns uns den Her gang an Bord der *Goldmorgentarantel*.

Es gab tatsächlich eine Meuterei der Offiziere. Der Kapitän und die loyalen Offiziere wurden in der Nacht in einer abgestimmten Aktion von den Meuterern gefangen genommen und hingerichtet. Die Wortführerin, Bootsfrau Chime na Ulgaal, übernahm das Kommando und gab den Befehl zur 'Beseitigung' der beiden Begleitschiffe. Ulgaal soll dem Kapitän zufolge ein Abkommen mit Darion Paligan geschlossen haben [...].

Hiermit warne ich eindringlich alle Schiffe, die die tobische Küsten besegeln. Die *Goldmorgentarantel* scheint in die Hände des Admirals Paligan gefallen zu sein, was ihn zu einer ernstzunehmenden Gefahr auf See macht. Ich ersuche ausdrücklich, diese Warnung umgehend dem Fürstkomtur zuzustellen! [...]"

cg

Aventurischer Bote, Phex 1029 BF

Die Nordmarken – Reich des Herzogs und Rückgrat des Reiches

—aus den Aufzeichnungen der reisenden Nandus-Geweihten Nandaria Obra della Tegalliani, zeitweise Gesandte des Hesinde-Tempels von Kuslik in Elenvina, Phex 1029 BF

»Immer wieder spricht man in den Landen des Mittelreichs von den zwei Kaisern Selindian Hal und Rohaja, unter denen sich das Land teilt, von einem Zerfall des Reiches in seine einzelnen Provinzen und Lehen. Doch das Bild im Herzogtum Nordmarken, am Großen Fluss gelegen, gemahnt noch immer an frühere und geruhsamere Zeiten unter Reto und Hal. Handel und Wandel sind trotz Fehde mit Albernica kaum getrübt. Wie eh und je schreiten in nächtlicher Dunkelheit Nachtwächter mit klappernder Laterne durch Stadt und Dorf und haben meist kaum Bedrohlicheres anzukündigen als das Verstreichen der Stunde. Hier trifft Bodenständigkeit auf die stabile Ordnung des Landesherrn, Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss.

Der Herzog bedient sich mit seiner Familie, die wichtige Titel im Reichsadel und der Pra-



Seine Hoheit, Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken

ios-Kirche besetzt, seit Jahren einer Politik der Stärke und führt das erfolgreiche Spiel der Macht auch nach dem verheerenden Jahr des

Feuers fort. Die *Ochsenbluter Urkunde* von Ende 1028 BF, die das Reich aus der Asche neu entstehen ließ und dem Adel gegenüber der Kaiserkrone viele alte Rechte zurückgab¹, nutzte er gewohnt souverän für seine Zwecke, um sein Haus zu stärken und seine Provinz vor Unordnung und Chaos zu schützen. Bedeutende Verordnungen stammen direkt aus seinem Munde und der Feder seines Sohnes, Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss. Als Großsiegelbewahrer des Reiches, Seneschall (oberster Reichsrichter) und Hüter der in Elenvina residierenden Reichskanzleien besitzt der Herzog viele Mittel, um Edikte und Bestimmungen vom Hof der Kaiserin oder aus der Reichsverwaltung zu beeinflussen oder zu blockieren.

Die Aufhebung des *Reichsfriedens* ermöglicht dem Herzog, für seine Provinz nach Bedarf einen *Landfrieden* auszusprechen und Fehden unter seinen Vasallen zumindest zeitweise zu verbieten. Außerdem wird stets die Elenviner Flusssgarde bereitstehen, um einen Zwist in-

¹ Siehe AB 117, S. 5ff.

Hintergrund:

Die Nordmarken im Spiel

Die Nordmarken repräsentieren innerhalb des Mittelreichs eine Region, in der eine alte, bewährte und starre Obrigkeit noch kraftvoll ist. Dafür sorgt der lange Arm des Landesherrn, der dank klarer Strukturen bis hinunter auf die Ebene der einfachen Stadtgardisten und Dorfbüttel reicht.

Die Provinz wird ausführlich in der Spielhilfe **Am Großen Fluss** beschrieben. Mehr zur Adels Herrschaft im Mittelreich und der Rolle Herzog Jast Gorsams im Reichsverband erfahren Sie in der Spielhilfe **Herz des Reiches**.

nerhalb des nordmärkischen Adels im Sinne des Herzogs zu beenden. Dass der landesweite Herzogenfriede im Zusammenhang mit dem Krieg gegen Albernia nicht schon längst verhängt wurde, lässt nur eine Deutung zu: Seine Hoheit räumt dem Konflikt mit Königin Invher offenbar keine allzu hohe Priorität ein. Die in der Urkunde festgesetzte Umwandlung kaiserlicher Truppen in provinzherrliche Streiter macht alle bisherigen nordmärkischen Reichsregimenter, deren Loyalität auch schon früher eher Jast Gorsam als Gareth galt, endgültig zum Eigentum des Herzogs. Seit die Soldaten die blaue Reichsschärpe ganz gegen das Blau, Weiß und Grün der Nordmarken tauschten, verfügt der Herzog nach der Kaiserin über das größte stehende Heer im Mittelreich – andere Provinzherrn setzen vor allem auf das Aufgebot ihrer Getreuen, der almada-

nische Herrscher Selindian Hal dagegen vor allem auf Söldner. Für den bisherigen kaiserlichen Marschall der Nordmarken, den Zwergen *Turam Sohn des Fanderasch*, ändert sich trotz des Wegfalls dieses Titels als festem militärischem Rang kaum etwas: Als erfahrener Oberst seiner Armee ist er der bevorzugte Stellvertreter des Herzogs im Felde und dient diesem oft als provinzherrlicher Marschall auf Zeit.

Wie jeder andere Provinzherr des Mittelreichs vermag Jast Gorsam einen kaiserlichen Aufruf zur Heeresfolge abzulehnen, wenn ihm der Grund nicht zusagt. Militärisch agiert jede Provinz wie ein Souverän, was darben den Grenzlanden wie Greifenfurt, Tobrien oder der Rabenmark wenig bringen mag (und sie eher sogar die Hilfe von Kämpfern aus entfernteren Teilen des Reiches missen lässt, wenn sie sich Attacken ausgesetzt finden), den Nordmarken aber großen Handlungsspielraum erlaubt.

Da die Nordmarken über versierte Steuereintreiber und Zehntleute verfügen, lässt der Herzog hier (und ebenso bei der befreundeten Fürstin Isora im reichstreuen Teil Albernias) den Kaisertaler im Gegensatz zu anderen Provinzen mit großer Regelmäßigkeit und Gewissenhaftigkeit einsammeln. Es sind ebenfalls meist herzogliche Beamte, die an Grenzstationen, Brücken und Flusshäfen nicht nur den nun üppiger ausfallenden provinzherrlichen Zoll, sondern auch den neuerdings schmalen kaiserlichen Zoll – im Auftrag der Reichskanzlei – eintreiben. Diese Zolleinnahmen sind an den wichtigen Verkehrswegen des Landes oft beachtlich und werden jedem zweifelnden Händler gerne penibel vorgerechnet. Dann jedoch, so scheint es, ist es in Elenvina

schlichtweg unmöglich zu unterscheiden, welches Gold nun in des Kaisers und welches in des Herzogs Schatulle gehört.

Wo hingegen Passagen der Ochsenbluter Urkunde unter dem Einfluss anderer Häuser, Provinzen oder der großen Zahl an Baronen und Niederadligen entstanden sind, ignoriert Jast Gorsam sie bestmöglich: Hier wird die Umsetzung vom Herzog und seinen Grafen effektiv verschleppt. Die Wiedereinführung der Halsgerichtsbarkeit² für Barone gehört zu diesen ungeliebten Details, da dieses Privileg Grafen und Herzog allerhand Gerichtsgelder sicherte. Nur in der Grafschaft Isenhag liegt es schon seit langem auch wieder in der Hand der Barone.

Schnell denkt man bei all dem an schieren Eigennutz des Herzogs. So heißt es in manchen Kreisen am Hofe Kaiserin Rohajas, dass die zu Rudes Schild ratifizierte Urkunde das Pergament nicht wert sei, auf dem sie gesiegelt wurde, wenn damit derart Schindluder getrieben wird. Jast Gorsam, so wird gewettert, sei nicht der Hüter, sondern der Totengräber der Reichsordnung, und die Reichsverwaltung in Elenvina sei zu dessen armseliger Marionette verkommen.

Dabei interessiert es hier auch kaum, dass der Herzog der Nordmarken sich selbst in Diensten des ganzen Raulschen Reiches sieht. Denn wie sprach er einst: "Was gut ist für das Haus vom Großen Fluss, ist gut für die Nordmarken. Was gut ist für die Nordmarken, ist gut für das Reich."³

Heiko Brendel, AW

² Gerichtsbarkeit über Straftaten, die mit Verstümmelung oder Tod geahndet werden können.

Nordmärker Nachrichten, Peraine 1029 BF

Entvölkerung in Albernia

ELENVINA. Nach jüngsten Steuerschätzungen der kaiserlichen Schatzkanzlei hat die Reichs-provinz Albernia in den letzten 20 Jahren ein Viertel ihrer Einwohner verloren.

Die dramatischen Bevölkerungsverluste in Albernia sind auf den Aufstand wider Fürstin Isora 1011–1013 BF, den Orkensturm, den Hungerwinter 1028 BF sowie den gegenwärtigen Krieg Fürstin Isoras gegen die Usurpatorin Invher zurückzuführen.

Tausende Untertanen der Delphinkrone fanden den Tod, und mehrere zehntausend Freie aus allen Teilen Albernias kehrten ihrer Heimat in den letzten zwei Jahrzehnten den Rücken. Sie flüchteten teilweise in den Windhag und nach Nostria, zum großen Teil jedoch nach Osten, in die wohlhabenden Nordmarken: Das Herzogtum hat in den letzten Jahren seine Bevölkerungszahl um ein Fünftel vergrößert, womit dort nun laut den aktuellen Kopfsteuerlisten ungefähr 230.000 Menschen leben. In dieser Zahl sind auch viele tausend Garetier, Koscher und Greifenfurter und sogar einige Tob-

rier enthalten, die während der schrecklichen Wirren der letzten Jahre in die Nordmarken flohen, die als einzige Provinz des weiten Reiches dank der Gnade der Zwölfe und der weisen Herrschaft Herzog Jast Gorsams von sämtlicher Unbill verschont blieben.

Der größte Teil der neuen Untertanen der Flusskrone stammt jedoch aus dem Westen, aus Albernia. Die nordmärkischen Städte, insbesondere die Herzogenstadt Elenvina, sowie die nahe der albernischen Grenze gelegenen Baronien haben die meisten Flüchtlinge aufgenommen. Unzählige Familien in grenznahen Gebieten des Isenhag und von Gratenfels boten ihnen vom Unglück verfolgten albernischen Verwandten traviagefälliger Obdach auf ihren Höfen. Neuankömmlinge, die nicht das Glück hatten, wohlwollende Verwandte in den Nordmarken zu besitzen, wurden von den Ansässigen hingegen oftmals alles andere als mit offenen Armen begrüßt. Da die aus Albernia geflüchteten Reichsbürger selbstverständlich die Freizügigkeit genießen, hausen Tau-

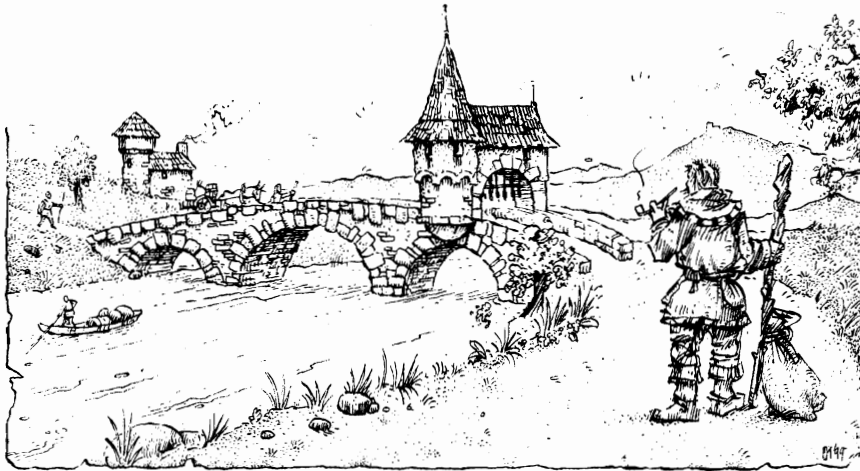
sende freier Flüchtlinge nun in den Elendsvierteln der nordmärkischen Städte oder roden Wald in abgelegenen Tälern der Ingrakuppen, des Eisenwalds und des Hinterkosch. Gerüchte, dass nordmärkische Adlige jüngst geflüchtete freie Albernier in die Leibeigenschaft zwängen, sind als tumbe invheristische Propaganda abzutun: Die Praios-Kirche wacht strengstens darüber, dass ein jeder Stand seinem praiosgegebenen Pfad folgt, und duldet keinerlei Übergriffe von Adligen gegen freie Reichsbürger. Es stimmt aber durchaus, dass sich einige wenige albernische Familien, denen auf der Flucht vor der Reichsverräterin Invher einzig ihr Leben blieb, freiwillig in die Schuld knechtschaft begaben und damit ihre persönliche Freiheit gegen einen vollen Bauch und ein Dach über dem Kopf für sich und ihre Kinder tauschten. Darüber hinaus kam es zu dramatischen Szenen, als unfreie albernische Flüchtlinge über den Rodasch zurück in die Arme ihrer Häscher getrieben wurden – oder gar ohne viel Federlesens aufgrund "Rüttelns

an den Grundfesten Alverans" von lokalen Standgerichten am nächstbesten Baum aufgeküpft wurden. Strick, Garotte oder Scheiterhaufen erwartete zudem die nicht wenigen Magiebegabten ohne Gildenzeichen in den Reihen der Flüchtlinge: Nicht nur die im Volksmund 'Greifer' genannten Trupps des Bannstrahlordens, sondern auch den Wächtern Rohals nahestehende Gildenmagier schienen in manchen Baronien systematisch Jagd auf diese Unglücklichen zu machen. Die jüngste Welle albernischer Flüchtlinge brachte die Wirtschaft des Herzogtums Nordmar-

ken, das wie seine Nachbarprovinzen sehr unter dem harten Winter 1028 BF gelitten hatte, an den Rande des Zusammenbruchs. Doch aufgrund des unermüdlichen Einsatzes ins-

besondere des Badilakaner- und Therbûnitenordens verbesserte sich die Versorgungssituation der Bedauernswerten von Monat zu Monat. So wie das Herzogtum Nordmarken in den letzten zwei Jahrzehnten schon abertausenden Flüchtlingen aus dem ganzen Reich eine echte neue Heimat geworden ist, wird es auch die jüngste Welle albernischer Flüchtlinge aufnehmen. Auch diese werden schon bald Frieden und ständische Freiheit im von den Zwölfen gesegneten Lande Herzog Jast Gorsams vom Großen Fluss zu schätzen wissen.

Heiko Brendel



Al'Anfaner Tempelrufer, Hesinde 1029 BF

Vom Kriege in Albernias

Hochverehrte Leserschaft, der hier präsentierte Beitrag stellt ausdrücklich einen Kommentar aus alananfanischer Sicht dar und spiegelt in keiner Weise die Sicht der Botenredaktion wider.

Wir bitten dies zu berücksichtigen.

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

Seit dem späten Jahre 342 nach Golgaris Erscheinen tobt nun in Albernias ein Konflikt zwischen Zwölfgöttergläubigen, der dem Raulschen Reiche die Kraft raubt, die nötig wäre, um den entscheidenden Schlag wider die Heptarchen zu führen. Wie konnte es zu diesem erbitterten Ringen auf albernischem Boden kommen? Welche Lehren kann der kluge Staatsmann daraus ziehen?

Die Ausgangslage

Im Jahre 319 heiratete die albernische Prinzessin Emer ni Bennain den Kronprinzen des Mittelreiches, Brin von Gareth. Damit stellte zum ersten Mal seit vielen Generationen ein mittelreichisches Adelshaus eine Prinzgemahlin des Reiches, was Neid und die Missgunst der anderen Fürsten- und Herzogsgeschlechter des Mittelreiches hervorrief. Inwieweit dies ein brillanter Garadanzenz Answin Garbit Hildebalds von Rabenmund gewesen sein könnte, um das Haus vom Großen Fluss wider das Haus Bennain aufzubringen und damit die relative Machtposition des Hauses Rabenmund

zu stärken, ist eine hoch interessante Frage [...] Was lernen wir aus dieser Episode? Es war nicht klug für das Haus Gareth, sich mit dem Hause Bennain zu verbinden. Eine kaiserliche Hochzeit mit einem großen Haus des eigenen Reiches ist nach innen ein Zeichen der Schwäche und nach außen ein Zeichen des Desinteresses.

Der Aufstieg der Familie Bennain

Nach der Hochzeit Emers und Brins erwarteten die Herrscher Albernias und die albernischen Stände eine deutlich pro-albernische Reichsinnenpolitik. Das Reich kam diesem Wunsch entgegen, solange dies politisch möglich war. Der Orkeinfall, die Kaiserkrönung Answins von Rabenmund, die Wiederkehr Borbarads und der Angriff der Heptarchen nahmen dem Reich jedoch binnen weniger Jahre diesen Spielraum. Mit dem Tode ihres Gatten im Jahre 336 wurde Emer Herrscherin eines um seine Existenz kämpfenden Reiches. Das Haus vom Großen Fluss hatte sich zu diesem Zeitpunkt bereits mehr oder minder offen gegen Gareth gewandt, was der Reichserzkanzler – Erbprinz der Nordmarken – durch sein Tun, und der neue Bote des Lichtes – ein Bruder des nordmärkischen Herzogs – durch sein Unterlassen legitimierte. Die Herrscherhäuser der übrigen Provinzen sahen sich durch den Machtzuwachs des Hauses vom Großen Fluss bedroht. Durch die Krönung von Emers Schwester Invher zur Königin Albernias im Jahre 337 verschärfte sich diese Situation weiter. [...]

Das Haus Gareth hätte sich durch entschiedenes Vorgehen aus der Umklammerung des Hauses vom Großen Fluss lösen müssen. Der

mindeste Schritt wäre ein klares Zeichen gen Elenvina gewesen – wie etwa die Hinrichtung des Reichserzkanzlers. Die anderen Provinzherrn hätten in diesem Falle hinter Gareth, nicht hinter Elenvina gestanden. Weiterhin wird am Boten des Lichtes deutlich, wie problematisch eine Aufteilung von herrschaftlicher Gewalt ist. Ein Autokrat zu Gareth, der beide Szepter in seinen Händen vereinen würde, würde das Reich erheblich stärken.

Abweichende Interessen

[...] Beim Orkeinfall des Jahres 341 wurde deutlich, dass die Interessen Albernias schon lange nicht mehr mit denen des Reiches übereinstimmten. Als die Orken Albernias bedrohten, während die albernischen Garden gegen die Heptarchen fochten, entschied sich Emer für das Reich und die Thronansprüche ihrer Tochter Rohaja und wider Albernias und ihre eigene Schwester. Ein kluger Schritt in die richtige Richtung [...]

Das Angebot der Entsendung nordmärkischer Unterstützung wider die Orken wurde von Invher abgelehnt. Als offizielle Begründung wurde der nordmärkische Feldzug in Weiden 337 angeführt [...] An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass Isora von Elenvina, die 326 bis 328 vom Horasreich unterstützte Fürstin Albernias war, aus ihrem Vinsalter Exil nach Elenvina heimgekehrt war.

Durch die Eheschließung Invhers mit dem Kusliker Fürstensohn Romin Galahan im Jahre 330 spiegelt sich nun der liebevolle Antagonismus der Häuser Firdayon und Galahan im Konflikt der Ansprüche Isoras und Invhers wider [...]

Der Abfall Albernias

Albernische Banner, die ihre Stellungen im Osten aufgaben, um ihre Heimat wider den Orken zu verteidigen, wurden durch garetische Regimenter massakriert. Emer hatte nun auch das Schwert gegen ihre Schwester erhoben, separatistische Bestrebungen in Albernia wurden stärker. Spätestens hier hätte Emer dem Herzog der Nordmarken befehlen müssen, Albernia zu schützen – und ihrer Schwester wiederum befehlen müssen, diesen Schutz zu akzeptieren. Denn untereinander in ihrem Stolz vereint und entgegen aller Erwartungen bezwangen die Albernier die Orken. Der gemeinsame Kampf einte die albernischen Stände auf bisher ungekannte Weise, zum Schaden des ganzen Reiches [...]

Anfang 342 versuchte Jast Gorsam, dem Hause Bennain den albernischen Thron abzusprechen und die albernische Fürstenkrone Isora zukommen zu lassen. Emers politische Schwäche wurde durch ihr Schweigen während dieses Prozesses überdeutlich [...] Dies mag als ihr größter politischer Fehler gelten. Eine Fürstin Isora hätte für Gareth keinen Schaden bedeutet [...]

Machtgewinn Nordmarkens

Ende 342 führte der Angriff des Heptarchen Galotta auf Gareth dazu, dass die Macht im Reiche auf den stärksten Provinzherrn, Jast Gorsam vom Großen Fluss, überging. Elenvina wurde weltliches und geistliches Zentrum des Mittelreiches. Als sich Invher konsequenterweise weigerte, Jast Gorsam den Treueid zu leisten, gab sie diesem den entscheidenden Vorwand, um nordmärkische Regimenter unter dem Reichsbanner in Albernia einmarschieren zu lassen. Bis Anfang 343 war Invher militärisch besiegt. Isora von Elenvina wurde zur Fürstin Albernias proklamiert, die reichstreuenden Adligen Albernias leisteten ihr den Eid [...] Doch Invher kapitulierte nicht, sah ihre Niederlage nicht ein. [...] Dies mag die wichtigste Lehre sein, die auch schon im maraskanischen Widerstand gegen das Mittelreich deutlich

wurde: Wer nicht bereit ist, eine offensichtliche Niederlage zu akzeptieren, und zugleich bereit ist, jedes Opfer hinzunehmen, ist unsiegbar. Selbst Götter oder Dämonen können einen solchen Gegner nur töten oder auslösen, nicht jedoch bezwingen [...]

Beteiligung der Galahan

Im Frühling 343 wurde durch das Eingreifen horasischer Söldner unter dem Kommando Romin Galahans das Heer Isoras vor Havena vernichtend geschlagen. Hier kam es zu der Pattsituation, die noch heute andauert. Die westliche Hälfte Albernias folgt Invher, während die östliche von Isora beherrscht wird [...] Hier lautet die Lehre: Schwache, an Ethik und Moral gebundene Herrschaft ist nicht in der Lage, gegen Feinde zu triumphieren, die einem anderen Moralkodex folgen. Da es in Albernia aufgrund der hjaldingardschen Traditionen kaum Unfreie gibt, verfügt beinahe jeder Bauer über Waffen.

Somit müssten die Reichstruppen einen jeden Landmann in verdächtigen Ortschaften als gegnerischen Kämpfer betrachten und aufknüpfen. Ausnahmslos. Anders ist der Krieg für Isora nicht zu gewinnen. Da sich die Reichstruppen und die Nordmärker der überkommenen Ritterlichkeit verpflichtet fühlen, können sie nicht gewinnen. [...] Invher wiederum dürfte sich nicht in der Defensive verstecken, sondern sich ihrer Stärke bewusst werden. Sie müsste ihr Bürgerheer in die Offensive schicken. Die isoristischen und nordmärkischen Garnisonen in Ostalbernia wären hoffnungslos unterlegen. Es sollte nicht vergessen werden, dass schon Raul der Große vor tausend Jahren die Bosparanischen Legionen mit seinem Garether Bürgerheer bezwang.

Die Situation jetzt

[...] Die Kaiserkrönung Rohajas 344 und damit das formelle Ende des nordmärkischen Primats in der Reichspolitik bot die Gelegenheit, den Alberniakonflikt zu beenden. Innenpolitische Erwägungen zwangen Rohaja jedoch

dazu, nicht Partei zu ergreifen: Eine eindeutige Unterstützung Isoras und damit Jast Gorsams hätte ihr die Missgunst vieler anderer Provinzherrn eingebracht, eine klare Positionierung für ihre Tante Invher hätte die faktische Anerkennung der Unabhängigkeit Albernias bedeutet und damit die Kräfte gestärkt, die die Provinzen des Reiches ohnehin schon auseinander streben lassen [...] Aber auch hier, bei der Wahl zwischen Namenlosem und Dämonensultan, war die Nichtentscheidung die schlechteste Variante, überlässt man dadurch doch seinen Feinden die Initiative [...]

Resümee

Kommen wir zum Ende: In Albernia greifen fünf Konflikte ineinander. Erstens finden wir in Jahrzehnten entstandene politische Differenzen zwischen Albernia und dem Reich, die sich vor allem aus der peripheren Lage Albernias und der Bedrohung des Reiches aus dem Osten ergeben. Zweitens sehen wir eine jahrhundertalte Fehde zwischen einem Piratengeschlecht – dem Hause Bennain – und einem Raubrittergeschlecht – dem Hause vom Großen Fluss. Drittens den persönlichen Kampf Isoras um die albernische Krone, der sie nie entsagte. Viertens den Konflikt zwischen der firdayontreuen Isora und der Galahanistin Invher. Fünftens ein inneralbernischer Konflikt zwischen der modernistischen Herrscherin Invher, die sich in bester thorwalscher Tradition auf das Volk stützt, und der traditionalistischen Herrscherin Isora, deren Macht in der Waffengewalt des Adels liegt.

Und in jedem der genannten Konflikte können die hjaldingardschen Wurzeln Albernias als Katalysator gelten, die den Krieg um die Delphinkrone unnötig in die Länge ziehen. Dazu kommt die Macht des Faktischen: Keine Seite ist alleine schon aufgrund der bereits eingetretenen Ereignisse mehr bereit, ihre Forderungen zurückzuschrauben, da dies als Eingeständnis einer Niederlage gewertet werden könnte [...]

Heiko Brendel

Anzeige



Nostria V – Die Eroberung

01. – 03.06.2007

Burg Bilstein, 57368 Lennestadt

Nun steht Kunibald mit seinen Gefolgsleuten vor dieser finsternen Burg, hinter deren Mauern sich sein größter Feind verschanzt.

Werden die aufrechten Streiter und Streiterinnen es schaffen, diese hohen, dicken Mauern zu überwinden?

Und was haben diese Vorahnungen der Seher zu bedeuten? Und wie reagiert das Böse auf diese Bedrohung?

Infos & Anmeldung unter www.aventurien-larp.de.

10 % Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!

Der Levin zur Ehr'

Die Ritterorden der Rondra-Kirche

Die Kämpfe des letzten Jahrzehntes gegen Borbarad und danach die Heptarchen, aber auch gegen Orks und Novadis, haben den Rondra-Glauben in allen Bevölkerungsschichten gestärkt. Auch die Zahl der neuen Novizen hat in den letzten Jahren stetig zugenommen, doch reichen diese Neuberufenen nicht einmal aus, um die blutigen Lücken zu schließen, die Mond für Mond in die Reihen der Geweihtenschaft Rondras gerissen werden.

Gerade unter den Ritterorden der Kirche, die sich gewöhnlich als der kämpfende Arm des Schwertbundes verstehen, hat der hohe Blutzoll deutliche Spuren hinterlassen. So wurden der *Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige* und der *Orden der Tempeler von Jergan* selbst zu Opfern der Kämpfe und schließlich aufgrund ihrer Verluste aufgelöst. Zwar gibt es noch vereinzelte Geweihte, die die Farben dieser Orden tragen, doch werden den Gemeinschaften keine Novizen mehr zugeführt, so dass die Banner dieser stolzen Orden bald nur mehr im Fahnenheiligtum der Löwenburg zu Perricum flattern werden.¹

Der *Heilige Orden zur Wahrung vom Rhodenstein* (kurz: Rhodensteiner; Größe: klein; Geweihte, Novizen) hat sich in den Kämpfen gegen Schwarzpelze und Schwarze Lande gleichermaßen hervorgetan und damit sein Ansehen und seine Macht in Weiden weiter gefestigt. Durch die Übernahme der Tempel, Regalien und Ländereien des alten Dominiums Orkenwehr hat der Orden unter der Führung von Abtmarschall Brin von Rhodenstein in Weiden die Rondra-Kirche selbst an Bedeutung überflügelt. Der Rhodenstein entsendet neben kämpfenden Geweihten vor allem Kriegsschreibern, die mancherorts die Herolde gänzlich ersetzen und getreulich alle Schlachten aufzeichnen und archivieren. Denn der Rhodenstein

hat sich der Sammlung und Wahrung des rondragefälligen Wissens verschrieben und fungiert immer mehr als kollektives Gedächtnis der Rondra-Kirche. Obwohl fast ausschließlich auf Weiden beschränkt, kann der Orden der Wahrung aus einem reichen Reservoir an Gläubigen schöpfen und profitiert von der blühenden Ritterkultur dieses Landes.

Der *Orden der Schwerter zu Gareth* (kurz: Schwerter; Größe: klein; Geweihte, Laien) musste in den Kämpfen um Garetien erhebliche Verluste hinnehmen, auch das Gründungshaus in der Reichsmetropole wurde zerstört. Nun unterhält er nur noch drei Burgen: eine im Reichsforst, eine in der Schwarzen Sichel und die dritte am Kabash-Pass. Großmeisterin Cleo Eyvon hat die Ordensstruktur reformiert und den klerikalen vom profanen Zweig getrennt. Vor allem letzterer hat nach dem Jahr des Feuers durch den Zusammenbruch der Militärstruktur des Mittelreiches deutlichen Zuwachs bekommen.

Der *Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita* (kurz: Yppolitane; Größe: klein; Geweihte) musste in den letzten Jahren den höchsten Blutzoll entrichten. Trotz großzügiger Unterstützung durch das Schwert der Schwerter und die ganze Kirche war er gezwungen, die Niederlassungen in Darpatien und Weiden anderen Orden des Schwertbundes zu übergeben, so dass sich sein Einfluss im Wesentlichen auf Tobrien beschränkt. Großmeisterin Rondrai Leuentreu von Havena führt den Orden ungeachtet der Verluste unermüdlich an vorderster Front gegen die Schrecken der Schwarzen Lande. Obwohl die Glaubensgemeinschaft sehr

militärisch orientiert ist, nehmen die Yppolitane keine Laien in ihre Reihen auf und orientieren sich an den spirituellen Ursprüngen des Rondra-Kultes. Der *Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra* (kurz: Zornesritter; Größe: klein; Geweihte, Laien) ist aufgrund seiner ungewöhnlichen Zusammensetzung aus Geweihten, Laien und sogar Arkanen innerhalb der Kirche heftig umstritten. Nichtsdestotrotz ist er mittlerweile unter der Führung von Großmeister Adran Brendehag von Aarenstein zu einem unabdingbaren Bestandteil des Schwertbundes geworden. Meist reisen Zornesritter zu zweit durch die Lande und versuchen das Wort der Herrin Rondra zu verbreiten. Dabei vereinen sie die

modernen Richtungen der Rondra-Lehre mit den traditionellen Lehren des alten Glaubens. Der *Orden der Heiligen Ardare zu Arivor* (kurz: Ardariten; Größe: sehr groß; Geweihte, Laien, Novizen) ist nach wie vor der größte und mächtigste Orden des Schwertbundes, zurzeit jedoch in den Thronfolgekrieg im Horasreich verstrickt. Den Ordensburgen Arivor und Neehta kommt dabei besondere Bedeutung zu, doch mit den Stützpunkten in Vallusa und Perricum haben die Ardariten auch großen Anteil an den Bemühungen des Schwertbundes im Kampf gegen die Schwarzen Lande. Vor allem aber trägt der wohlhabende Orden die Hauptlast der dabei anfallenden Kosten.² Der Orden unter dem Meister des Bundes Nepolemo ya Torrese sieht sich als Stimme der Traditionalisten und steht sowohl dem Schwert der Schwerter als auch den jüngeren Orden sehr kritisch gegenüber. Anders als ihre Glaubensgenossen spielen die Ardariten eine aktive und mächtige Rolle in der Politik des Horasreiches und rechtfertigen dieses politische Engagement als eine Frage ihrer persönlichen Ehre.³

Die Orden der Rondra-Kirche verfügen über eine eigene Befehlsstruktur und sind über ihren Großmeister direkt dem Schwert der Schwerter unterstellt. Sie stehen damit nominell außerhalb der Kirchenhierarchie, sind aber in Kriegszeiten wie jeder Geweihte des Schwertbundes dem Heermeister zu Gehorsam verpflichtet. Da die Orden meist eng mit einer bestimmten Region verknüpft sind, können sie zudem – für Rondrianer untypisch – beträchtlichen Einfluss auf politische und militärische Entscheidungen weltlicher Machthaber ausüben.

Die Ritterorden sind aufgrund ihres Selbstverständnisses als kämpfender Arm des Schwertbundes für Heldengruppen sowohl als Auftraggeber oder als auch als Unterstützung in höchster Not geeignet. Als Spielercharakter wird ein Ordensritter zwar aufgrund der strikten militärischen Hierarchie seiner Gemeinschaft mit einer Reihe von Verpflichtungen und Komplikationen zu kämpfen haben, die dem normalen Geweihten der Kirche fremd sind. Er kann jedoch auch auf die Unterstützung seines Ordens hoffen.

FB, Armin Harzenetter, Daniel Simon Richter, Walter Scholger, Alexander Zdravlek

¹ Eine Erwähnung verdient hier auch der *Orden vom Donner*. Dieser Ritterorden fühlt sich den rondrianischen Tugenden verbunden, ist aber nicht im eigentlichen Sinne ein Orden der Rondra-Kirche. Vielmehr handelt es sich bei den 'Donnerern' um einen profanen Ritterorden, der wohl den Lehren des Schwertbundes anhängt, sich aber gegenüber weltlichen Lehnsherren – bisweilen auch für bare Münze – verpflichtet.

² Mehr zu den aktuellen Interessen der Ardariten finden Sie in der Königsmacher-Kampagne um den Nachfolgestreit im Horasreich.

³ Weitere Informationen zu den Ritterorden der Rondra-Kirche finden Sie in dem Band *Götter und Kulte* aus der Box *Götter und Dämonen*.

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neigel

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: H. Brendel, L.
Feddern, M. Friedrich, T. Hagner, T. Hamel-
mann, A. Harzenetter, A. Heines, C.-D. Jost, U.
Lindner, N. Mehl, E. Moussa, T. Radloff, D. S.
Richter, M. Schmidt, W.-U. Schnurr, W. Schol-
ger, T. Shaikh, S. Trautmann, S. Thureau, A.
Zdralek

Illustrationen: Björn Berghausen (1), Caryad
(9), Don-Oliver Matthies (1), André Moersch
(Füchsisch-Zinken), Anton Weste (1)

Motto: Maria Czernuch

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonat-
lich. Copyright © 2007 by Fantasy Productions
GmbH, Germany

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

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen
Personen wären rein zufällig und unbeabsich-
tigt.

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 Verständnis dafür, dass
wir künftig erst Anzeigen sammeln
werden, bevor wir sie veröffentli-
chen.*
*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:

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

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

☐ Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. 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 DataM-Services
GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091
Würzburg ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Datum, Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

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

Lieber Leser!

Alle nachfolgenden Texte sind ausnahmslos Meisterinformationen oder rein irdischer Natur. Wenn Sie sich also nicht selbst den Spaß an den Hintergründen der jeweiligen Artikel, 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!

Timeline der Ereignisse im Aventurischen Boten 122:

Anfang Rondra 1029 BF: Das künftige Oberhaupt der Peraine-Kirche, Leatmon Phraisop, verschwindet spurlos aus dem Kloster zu Nasir Malkid.

Mitte bis Ende Rondra 1029 BF: Scharmützel zwischen Haffax und Xeraan an der Tobimora
Effred 1029 BF: Meuterei auf der Dämonenarche *Goldmorgentarantel*

Travia 1029 BF: Der Höhlendrake Delfkessir wird an der Quelle der Galebra gesichtet.

Boron 1029 BF: Eine Wolf-Chimäre sucht die zuvor von Thronräuber Lechdans Kreaturen geplagten Lehen in den Koschbergen heim.

Hesinde 1029 BF: Die Schatzkanzlei legt Steuer-schätzungen für Albernia und die Nordmarken vor.

Hesinde 1029 BF: Der Al'Anfaner Staatskundler Lucio Kugres erstellt eine Analyse über Beginn und Verlauf des Krieges in Albernia.

Dämonenarche auf Irrfahrt, Seite 3

Meisterinformationen: Über den Feldzug Helme Haffax' gegen Xeraans Küste berichtete bereits der *Aventurische Bote* 120. Die jetzigen Ereignisse stellen einen zweiten Schritt in der Entwicklung dar.

Haffax' Heer erobert weite Teile der ehemaligen Markgrafschaft Beilunk, der Vormarsch gen Warunk wird jedoch an den Ufern des Radrom von einem dunklen Alptraumritual gestoppt. Die Truppen ziehen sich zurück und festigen ihre Stellung. Beilunk sieht sich nun im Nordosten von Haffax' Truppen bedrängt. In *Shamaham* wird der Oberst der Bluttempler, *Iraddon Kolenfeld*, als Protektor eingesetzt. Haffax' Hauptheer unter Führung des Fürstkomturs liefert sich bei Salvunk rund 100 Meilen westlich von Mendena einige Scharmützel mit den auf der gegenüberliegenden Seite der Tobimora befindlichen xeraanischen Truppen. Der Portifex zieht durch kräftezehrende Limbus-Reisen fast alle verfügbaren Soldaten aus den Teilen seines Reiches zusammen, so dass der strategische Kniff Haffax', an der Flanke auf eine unterlegene Truppe zu stoßen, fehlschlägt. Xeraan persönlich führt seine Soldaten an und verhindert unter Zuhilfenahme charpyrototischer Dämonen mehrfach einen Übertritt des Flusses durch die Soldaten Haffax'. Aufgrund einer Intrige des Portifex kommt es in Haffax' Heer zu Desertionen und Anfällen von Wahnsinn, die Suche nach den Verrätern kostet den Fürstkomtur kostbare Zeit und Ressourcen. Ein Attentat auf Haffax, verübt durch ein Mitglied der *Unbesiegbaren Legion von Yaq-*

Monnith, scheitert jedoch, der Fürstkomtur persönlich tötet den daimoniden Attentäter mit seinem Dämonenschwert *Athai-Naq*.

Der anhaltende Status quo wird erschüttert, als die Dämonenarche *Goldmorgentarantel* zuerst die Hafensperre Mendenas durchbricht, sich aber dann durch Meuterei dem Befehl Xeraans entzieht. Xeraan verliert eine wichtige Waffe.

Die hier geschilderten Ereignisse werden nicht weiter ausformuliert, als es hier geschehen ist. Falls Sie also planen, eine 'böse' Spielrunde in eine kleine Kampagne um den Feldzug Helme Haffax' zu schicken, können Sie mit den hier und im *AB 120* gegebenen Informationen frei umgehen. Es ist auch möglich, 'gute' Helden als Spitzel in Schwarztobrien zu spielen, im Auftrage des tobrischen Herzogs oder der KGIA. Für diese Variante empfehlen wir einen Blick in das *Alveraniars-Kurzabenteuer Überraschungsgäste* von Uli Kneiphof, das sich in der Vorbereitung für den Download befindet. Die Website der *Alveraniars* lautet: www.alveraniars.com.

Für die Ausgestaltung Schwarztobriens sei auf den *Aventurischen Boten* 116 verwiesen, der eine Übersicht Schwarztobriens nach dem Jahr des Feuers bietet. Außerdem spielt das Abenteuer *Der Unersättliche* an der tobrischen Küste und kann mit einer solchen Kampagne verknüpft werden.

Albernia entvölkert, Seite 5

Szenarienvorschläge: Die Bevölkerungsverschiebungen im Westen des Reiches haben mit der militärischen Pattsituation in Albernia (seit Phex 1028) und der Kaiserkrönung Rohajas (Praios 1029) ihren Höhepunkt überschritten. Für die nächsten Jahre wird die in der Spielhilfe *Am Großen Fluss* angegebene albernische Bevölkerungszahl von 170.000 ebenso wie die nordmärkische von 230.000 weitgehend stabil bleiben. Die Flüchtlinge im Westen des Reiches bieten interessante Anreize für zahlreiche Abenteuer: Die Helden könnten eine Flüchtlingsfamilie auf dem Weg vom Seenland in die neue Heimat Gratenfels geleiten oder in den Nordmarken die Obrigkeit dabei unterstützen, unter den Tausenden Flüchtlingen in den Elendsvierteln Elenvinas einen inheristischen Attentäter zu finden, der einen Anschlag auf einen nordmärkischen Würdenträger plant. Die Helden könnten auch aufdecken, dass manche nordmärkischen Adligen einen schwunghaften 'Flüchtlingshandel' betreiben – und die Beweise dann der Praios-Kirche übergeben. Auch der Sklavenhandel mit Flücht-

lingen und Gefangenen nach Südaventurien ist mancherorts traurige Realität: Bevor man verhungert, ist so mancher bereit, ein Schiff nach in den Süden zu besteigen und dort "bloß die Überfahrt abzuarbeiten". Ebenso mag ein finsterner Druide, der mit den Flüchtlingen über die Grenze gekommen ist, in seiner neuen Heimat Angst und Schrecken verbreiten, dem nur echte Helden ein Ende bereiten können. Schließlich wären da noch die verschiedenen Gründe, aus denen die Albernier geflohen sind: Manche Gehöfte wurden von Meinhard dem Mordbrenner dem Erdboden gleichgemacht, während andere das Opfer der Blauen Füchse wurden. Einige brave Bauern wollen nur verhindern, dass ihre Tochter 'für Albernia' in den Krieg ziehen muss – und es spielt für sie keine Rolle, ob ihre Älteste für Invher oder Isora kämpfen soll. So finden sich also Flüchtlinge, die auf Seiten Invhers stehen, und solche, die Isora zugetan sind; der Bürgerkrieg mag somit in der Vorstadt Twerghausens weitergehen. Die wahrscheinlich größte Gruppe sind jedoch einfache Leute, die nichts weiter wünschen, als in Frieden zu leben. Und manchmal werden schon Helden benötigt, um ein wenig Frieden zu gewährleisten.

Krieg über Eslamsgrund, Seite 22

Meisterinformationen: Der Zwischenfall in Eslamsgrund soll als exemplarisches Ereignis dienen, um die Lage an der almadanisch-garetischen Grenze zu illustrieren. Vorfälle wie dieser ereignen sich häufig, doch selten schlägt ein Fall solch hohe Wellen. Da den Adligen in der Ochsenbluter Urkunde das Recht auf Fehde wieder eingeräumt wird, ist es den Lehensnehmern beider Seiten gestattet, ihre Konflikte auch grenzüberschreitend auszutragen. Dies wird zwar weder von den Kaisern in Punin und Gareth noch von den Grafen von Eslamsgrund und Ragath gerne gesehen, doch haben sie keinerlei Handhabe, um solche Aktionen zu unterbinden – auch wenn sie versuchen können, lenkend auf ihre Vasallen einzuwirken.

Am Spieltisch können solche Vorfälle nach Belieben eingesetzt werden, um Ihren Helden das gespannte Verhältnis zwischen den beiden Kaisern und ihren Lehensleuten zu verdeutlichen, aber auch, um die Helden beispielsweise zwischen die Fronten geraten zu lassen. (Weitere Informationen zur aktuellen Situation an der garetisch-almadanischen Grenze finden Sie in der Spielhilfe *Herz des Reiches*.)

Hinter dem im Artikel geschilderten Zwischenfall stecken, wie bereits angekündigt, in der

Tat die Barone von Jurios und Fremmsfeld. Die Ironie an der Geschichte ist jedoch, dass beide Barone unabhängig voneinander Söldner angeworben haben, um die jeweils andere Baronie zu überfallen und so einen Krieg heraufzubeschwören. Dadurch hoffen sie die Kontrolle über das andere Lehen an sich zu bringen. Beide Barone hatten darauf gesetzt, die Ereignisse als Überfall auf ihr Land durch stehende Truppen der jeweils anderen Seite darzustellen und somit die Gardetruppen ihrer Kaiser in den Konflikt hineinzuziehen. Da Kommunikationswege zu den Kaisern lang sind und die Kommandeure der Einheiten in Angesicht der Gefahr selbst hätten entscheiden müssen, hofften die Barone auf leichtes Spiel. Die streitbaren Adligen haben hierbei jedoch weder mit den Intrigen des jeweils anderen gerechnet, noch mit den eindeutigen Befehlen der Gardetruppen, sich auf keine Gefechte einzulassen. So bleiben die Ereignisse im Süden Eslamsgrunds nichts weiter als ein unbedeutender Zwischenfall, der den Unwillen beider Seiten illustriert, unter derzeitigen Umständen einen Krieg im zentralen Mittelreich zu riskieren.

Am Spieltisch bieten sich zwei Möglichkeiten, die Ereignisse des Efferdmondes zu thematisieren, selbst wenn Ihre Helden nicht direkt in den Zwischenfall herein geraten sein sollten:

1. Die Helden könnten von Graf Siegeshart als die im Text erwähnten Ermittler angeworben werden, um sowohl das Massaker in dem kleinen Weiler als auch die Hintergründe der ganzen Angelegenheit zu untersuchen. Hierbei können sie beispielsweise über Augenzeugen und geheime Nachforschungen auf der Burg des Barons einen Großteil der Hintergründe aufdecken und dem Grafen die Möglichkeit geben, gezielt Druck auf seinen streitbaren Lehnsmann zu nehmen und den Frieden zu sichern. Vielleicht werden die Helden hierauf gar als 'Sondergesandte' an den Hof des Barons geschickt und müssen sich einige Wochen lang mit dem Baron herumschlagen, der alles daran setzt, die missliebigen Aufpasser in ein abgelegenes Jagdschlösschen abzuschieben.
2. Der Magier *Bernhelm Quartzen* aus Gareth heuert die Helden an, um den Verbleib seines verschwundenen Bruders, des Händlers *Helmbrecht Quartzen*, zu klären. Dieser war in Süd-Eslamsgrund unterwegs und wird schon seit über einem Monat zurück erwartet. Auch er fiel in der Nähe des niedergebrannten Weilers den *Schwarzen Pardern* zum Opfer, seine Leiche wurde jedoch von überlebenden Dörflern des Fremmsfelders Weilers versteckt, die sich eines Teils der Waren bemächtigt haben. Den Helden kann durch kleinere Spuren, das Aufspüren der Schwarzen Parder oder durch von schlechtem Gewissen getriebene Dorfbewohner der Weg zu der Leiche gewiesen werden. Der Bruder des Toten indes wird vor Zorn und Trauer außer sich sein – den Helden aber mit belegter Stimme für ihre Hilfe danken und ihnen die versprochenen Dukaten aushändigen. Sollten sich feinfühligere Helden um ihn bemühen, können sie jedoch noch erfahren, dass seine Wut vor allem Rohaja und Selindi-

an gilt, deren Streit er überhaupt erst als Grund für den Zwischenfall in Eslamsgrund sieht. Bernhelm Quartzen können die Helden im Abenteuer *Zwischen den Fronten* in der Mittelreich-Anthologie *Ehrenhändel* erneut begegnen, diesmal jedoch als von Schmerz und Trauer getriebenen Widersacher.

Endlich Frieden in der Markgrafschaft Perricum?, Seite 23

Meisterinformationen: Ganz so unkompliziert wie geschildert lief die Entwicklung nicht ab. Markgraf Rondrigan Paligans Aufruf verkomplizierte den Konflikt zunächst nur, da er mehr polarisierte als einte: Während die eine Hälfte des Adels seiner Aufforderung Folge leistete und sich letztlich auf seine Seite stellte (wenn auch oftmals aus eigensüchtigen Motiven heraus), pochte die andere nun umso stärker auf ihre Eigenständigkeit. Ihre Helden können – aus welchen Gründen auch immer (ein Freund oder Verwandter lebte in einem Gehöft, das dem Zwist zum Opfer fiel; ein fehdender Adliger hält die Charaktere für Parteigänger seiner Gegner etc.) – in diesen Konflikt hineingezogen werden, der im Wesentlichen auf dem Rücken der einfachen Bevölkerung ausgetragen wird. Vielleicht lassen sie sich aber auch von einer Partei anwerben, oder der Markgraf selbst beauftragt sie damit, die Lage für ihn zu erkunden, ihm dann Bericht zu erstatten und letztlich als seine Gesandten den Adligen beider Seiten das Ultimatum der Kaiserin zu überbringen. Vielleicht sind es auch Ihre Helden, die bei der abschließenden Zusammenkunft der Fehdenden zwischen diesen vermitteln und das im Artikel genannte Ergebnis dem Markgrafen überbringen.

So oder so wird man sich – zumindest nach außen hin – einigen, da niemand gewillt ist, der Rondra-Kirche größere Ländereien abzutreten (die letztlich aus freien Stücken 'geopfert' Landstriche sind denn auch eher klein und unbedeutend, so dass man ihren Verlust leicht verschmerzen kann).

Die beiden Parteien und ihre Führer sind:

Die Alttreuen (die die neue Markgrafschaft ablehnen)

◆ **Baron Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H. zu Vellberg:** Der hochangesehene einstige kaiserliche Marschall ist ein sehr gebildeter, mürrischer Vierzigjähriger, der aus seinem Herzen keine Mördergrube macht (und ob seines Mangels an Diplomatie beileibe nicht zum ersten Mal aneckt). Er ist dem Reich zwar treu ergeben, vom Markgrafen und der neuen Provinz hält er hingegen überhaupt nichts ("ein Waschlappen" bzw. "ein Fehlkonstrukt"). Wenn die Helden an sein Pflichtgefühl appellieren und ihm klar machen, dass die Markgrafschaft und deren Herrscher das Reich eher stärken als schwächen, können sie ihn jedoch zu einem Umdenken bewegen.

◆ **Baronin Zehla Elanar von Wasserburg:** Die während der Halschen Lehenreform in den Adelsstand gespülte Mittvierzigerin hat sich schon bei früheren Gelegenheiten bei ihren Nachbarn unbeliebt gemacht. Da der Streit

in ihrem Land stattfand, wurde ihr besonders häufig die Fehde erklärt. Sie ist Perricum gegenüber loyal, will jedoch von den Nordperricumern nichts wissen.

Die „Perricumer“ (Befürworter der Provinz)

◆ **Baronin Efferdane von Eberstamm-Ehrenstein:** Die Herrin des Lehens Berghann und einstige Gouverneurin der Stadt des Lichts ist, wenig überraschend, eine strenggläubige Anhängerin des Götterfürsten und hat auch dessen niedere Weihen empfangen. Die gestrenge Mittsiebzigerin betrachtet die Schaffung der Markgrafschaft als legitime Entscheidung der von Praios gesegneten Kaiserin. Daran zu rütteln, hieße an den Grundfesten des Reiches zu hämmern. Somit ist sie eine entschiedene Befürworterin der Provinz und betrachtet die 'Alttreuen' fast schon als Reichsverräter. Die Helden können sie zu einem Kompromiss mit der anderen Seite bewegen, indem sie ihr klar machen, dass es weder im Sinn der Praios-Kirche noch in dem der Kaiserin ist, wenn sich der Adel der Region in diesen schweren Zeiten selbst zerfleischt.

◆ **Baron Bendan von Zillingen zu Gerbenwald:** Als Obrist des kaiserlichen Heeres und Festungskommandant der 'Sieben Waisen' ist er befehlsgewohnt (was nicht nur das Erteilen, sondern auch das Empfangen umfasst) und politisch eng an den Markgrafen gebunden: Aus militärischen wie strategischen Erwägungen gibt es für ihn keine Alternative zur Einigkeit – zumal wenn man sich nicht von der Rondra-Kirche in die weltliche Kriegsführung und Hierarchie hineinreden lassen möchte.

Großzügige Geste unserer geliebten Gräfin, Seite 23

Meisterinformationen: Das Alberrnia-Fest wird weder von Gräfin Rhianna Conchobair noch von Königin Invher ni Benhain als Anlass einer friedvollen Annäherung verstanden. So kommt es nicht nur zu einem mehrtägigen Immanturnier, sondern auch zu mehreren tragischen Vorfällen, die allesamt Teil eines vielschichtigen Intrigennetzes sind, in dem mehr als zwei große Gegenspieler die Fäden in der Hand zu halten versuchen.

Das Abenteuer *Esche und Kork*, das Anfang 2007 erscheinen wird, greift genau diesen Konflikt auf. Es bietet darüber hinaus auch die Möglichkeit, am Tisch mehrere Immanpartien hautnah mitzuerleben. Das Abenteuer kann sowohl von einer politisch neutralen Gruppe als auch von Kämpfern für ein freies Alberrnia oder reichstreuen Recken bestritten werden.

Diener des Lebens vermisst, Seite 28

Meisterinformationen: Diese Kurzmeldung steht in Verbindung mit dem Abenteuer *Der Unersättliche*. An dieser Stelle sei angekündigt, dass sich die nächsten zwei Ausgaben des *Aventurischen Boten* näher mit den Ereignissen des Abenteuers befassen werden. Wenn Sie das Abenteuer noch spielen möchten und sich nicht manch einer Überraschung berauben möchten, dann gehen Sie bitte vorsichtig mit den Ausgaben Nr. 123 und 124 um.

BUCHT DER TRÄNEN

von Carsten-Dirk Jost und Stephanie von Ribbeck

Stichworte zum Abenteuer: Diplomatie, Schiffsreise, echsisches Artefakt
Spielort: Kannemünde, Ronishagen, Tränenbucht
Zeit: beliebig
Helden: 3 – 6, **Erfahrung:** mittel
Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: mittel

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Die Helden reisen auf einem bornischen Handelsschiff von Kannemünde nach Khunchom. In Ronishagen, einem tulamidischen Zwergstaat am Nordufer der Tränenbucht, will das Schiff Wasser und Proviant fassen. Der örtliche Bey verlangt als Gegenleistung, dass die Seefahrer einen anscheinend verfluchten Gegenstand, den Wochen zuvor der Fluss Waqrun-Ulah angespült hat, mit sich nehmen, damit er in der Stadt kein Unheil mehr anrichtet. Das Artefakt ist alt-echsischen Ursprungs, und zwar ein Kultgegenstand der Charyb'Yzz, der bei den Achaz als Göttin angesehenen Erzdämonin Charyptoroth. Inzwischen haben auch einige Achaz aus den Echsen Sümpfen südlich der Tränenbucht davon erfahren, darunter ein Priester der Charyb'Yzz - und der will möchte in seinen Besitz gelangen. Es kommt zum Seegefecht.

ORT UND HINTERGRUND

Das Abenteuer beginnt in Kannemünde, dem bornischen Handelsposten an der Mündung des Chanab in die Tränenbucht. Eine Beschreibung der Stadt finden Sie in der Spielhilfe **Raschtuls Atem** (S. 44). Der natürliche Hafen dient den Kaufleuten, darunter dem Handelshaus Stoorrebrandt, als Hauptumschlagplatz für den Warenaustausch mit dem Kalifat. Als nächstgelegener Hafen zur Kalifenstadt Unau beherrscht Kannemünde den Seehandel mit Salz, Alaun und Porzellan. Dieses einträgliche Privileg verteidigen die Bornländer zäh, sei es gegen alfanischen Angriffe wie im Khöm Krieg, gegen Versuche des Kalifats, den Handel unter novadische Kontrolle zu bekommen, gegen Piraten wie den berüchtigten El Harkir oder gegen die widrigen klimatischen Bedingungen. Da der Chanab-Fluss (von den Bornländern 'Kanne' genannt) salziger als das Meer ist, muss man in Kannemünde Regenwasser in Zisternen speichern oder Trinkwasser per Schiff herbeiholen. Demzufolge ist Wasser knapp und teuer, besonders gegen Ende der Trockenzeiten (Praios und Hesinde). Um die Wasserversorgung sicherzustellen, beanspruchen die Kan-

nemünder die Mündung des Dhenanto am Nordufer der Tränenbucht als ihr Einflussgebiet und verwehren den einheimischen Novadis dort die Ansiedlung, ohne sich darum zu kümmern, was der Emir von El'Dhena davon hält. Viele Kaufleute – Auswärtige wie Einheimische – meiden den Bornländern den lukrativen Handel, so dass Schmuggel und Piraterie keine Seltenheit sind.

Während am Nordufer der Tränenbucht das zum Kalifat gehörige Emirat El'Dhena und der unabhängige tulamidische Kleinstaat Ronishagen (von den Einheimischen 'Ronissagam' genannt) liegen, geht das Südufer fließend in die Echsen Sümpfe über.

DIE HELDEN

Das Abenteuer beginnt in Kannemünde. Die Helden könnten im Anschluss an das Abenteuer **Im Zeichen des Löwen** (aus der Anthologie **Karawanenspur**) aus Unau angereist sein. Womöglich eskortieren sie eine Lieferung Unauer Salzlake und alchimistische Spezialsalze für die Drachenei-Akademie Khunchom, oder Porzellan für einen beliebigen Auftraggeber. Alternativ können sie hier umsteigen, wenn sie aus Al'Anfa, Selem oder von den Waldinseln kommen und nach Khunchom oder Festum weiterreisen möchten, etwa im Anschluss an das Abenteuer **Der Jadeberg** aus der Anthologie **Pfade des Lichts** oder an eines der Szenarien aus der Anthologie **Questadores**.

Für dieses Szenario eignen sich vor allem seetüchtige Kämpfer und Zauberer. Mindestens einer der Helden sollte Tulamidya sprechen, vorzugsweise jemand mit gesellschaftlichen und kaufmännischen Fähigkeiten, der Verhandlungen führen kann. Ungeeignet sind

Achaz, Helden mit Meeresangst oder eine ausschließlich aus weiblichen Helden bestehende Gruppe.

ANWERBUNG IN KANNEMÜNDE

Die Helden heuern auf der bornischen Schifffahrt **Wappen von Ouvenmas** an, denn angesichts des akuten Wassermangels ist es in der Stadt am Chanab kaum auszuhalten: Baden und Waschen sind per Notverordnung verboten, das Trinkwasser ist so teuer wie sonst das Bier – und das Bier selbst ist alle. Die **Wappen von Ouvenmas** steht unter dem Befehl von Kapitänin **Tjeika Walsjakow** und führt die Flagge des Handelshauses Stoorrebrandt: weißer Falke auf rotem Grund. Das Schiff hat Datteln, Glas, Salz und Porzellan geladen, die für die Kontore Stoorrebrandts in Festum und Neersand bestimmt sind. Da die Reise über die Blutige See Richtung Bornland aufgrund von Piraten und Meeresdämonen oder anderen unheimlichen Wesenheiten sehr gefährlich ist, nimmt die Kapitänin gern einige kampferprobte, zauberfähige oder geweihte Passagiere an Bord. Ihr eigener Bordmagus, der das Schiff durch die dämonischen Gewässer hierher begleitet hat, liegt mit der 'Unauer Jagd' (andernorts Darmfräisch oder Flinker Difar genannt) darnieder und muss in Kannemünde zurückbleiben.

Die Kapitänin wird die Helden entsprechend ihrer Reputation und ihrer Fähigkeiten entlohnen. Einem einfachen Handlanger oder Leichtmatrosen wird sie je nach Erfahrung und Auftreten fünf Heller pro Tag zahlen; einem Vollmatrosen und Seesöldner zwischen einem und vier Silbertaler und einem erfahrenen Seeoffizier oder einem kundigen Magus bis zu einem

DIE SCHIFFE WAPPEN VON OUVENMAS

Takelage: III: rah 2, rah 2, havenisch 1, Sprietsiegel

Länge: 26 Schritt

Breite: 8 Schritt

Schiffsraum: 242 Quader

Frachtraum: 161 Quader

Tiefgang: 3,5 Schritt

Besatzung: 62 M + 56 G

Baujahr: 1020 BF

Beweglichkeit: hoch

Struktur: 16

Geschwindigkeit vor dem Wind:

12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind:

6 Meilen/Stunde

am Wind:

6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 8 mittelschwere Rotzen (4 je Breitseite), 4 leichte Aale (2 je Bug und Heck), 4 Hornissen

Kapitänin: Tjeika Walsjakow; **1. Offizier:** Rowinja Luminow; **1. Maat:** Thezmar Ulmski

Die **Wappen von Ouvenmas** ist ein stolzer Dreimast-Segler mit weißen Segeln, der die Flagge Stoorrebrandts am Hauptmast führt. Der schlanke Schiffskörper erstrahlt nach der letzten Überholung in Weiß und Rot. Die mit Rotgold verzierte Galionsfigur in Form einer Seejungfrau hält das Wappen von Ouvenmas in Händen: weißer Eberkopf auf Rot. Auch der Laie erkennt, dass die Kapitänin Walsjakow Schiff und Besatzung kundig und umsichtig führt.

Dukaten. Wenn die Helden aber durchblicken lassen, dass sie Kannemünde dringend verlassen möchten und kein besseres Angebot haben, sollte dies die Preise drücken – dann heißt es feilschen. Unterkunft und Verpflegung sowie eine Ration Brannt sind in der Heuer inbegriffen. Helden niederen Standes bekommen Hängematten in der Mannschaftsunterkunft zugewiesen, solche mit hohem Sozialstatus dürfen sich zu mehreren eine winzige Offizierskajüte teilen.

ZUSTÄNDE IN KANNEMÜNDE

Lassen Sie die Helden vor der Abfahrt kurz einen Eindruck von der Stadt gewinnen und einige Gerüchte aufschnappen. Obwohl das Klima heiß und trocken ist, geben sich die meisten Kannemünder so nordaventurisch wie möglich. Sie wohnen in Fachwerkhäusern, folgen so weit als möglich der Kleiderordnung ihrer Heimatländer und essen importiertes Sauerkraut mit Räucherschinken. Über Schweißgeruch, Magenverstimmung und dann und wann einen Hitzschlag braucht man sich selbst in besseren Zeiten nicht zu wundern. Die Novadis haben ihr eigenes Lehmhütendorf mit Karawanserei vor der Stadt; man geht sich aus dem Weg. In der Stadt grassiert die Unauer Jagd, was sicherlich am abgestandenen Zisternenwasser liegt. Gerüchte geben jedoch den Reiswein- und Gemüse-Schmugglern aus Ronishagen oder den novadischen Teeverkäufern am Tor die Schuld: deren Ware sei verseucht. Lassen Sie die Helden beobachten, wie eine beschlagnahmte Ladung Wassermelonen zerschlagen und ins Meer gekippt wird, während Kinder armer Hafenarbeiter um etwas zu trinken betteln. Ein weiteres Gerücht besagt, im Emirat El'Dhena grassiere ebenfalls die 'Jagd', weshalb man derzeit kein Wasser von dort holen könne. (Die Kannemünder ahnen nicht, dass der Emir von El'Dhena dieses – unwahre – Gerücht verbreiten lässt, um die Kannemünder Fremden zu vertreiben.) Die Novadis, die das Wasser abgekocht als Tee zu sich nehmen, geben dem übermäßigen Fischgenuss der Städter die Schuld an der Krankheit – denn strenggläubigen Novadis ist Fisch verboten.

DAS LEICHTER

Kapitänin Walsjakow teilt der Besatzung mit, dass das Wasser für die ersten Tage streng rationiert werde, da man wegen der hohen Preise in Kannemünde kein Trinkwasser fassen könne. Auch das Mündungsgebiet des Dhenanto scheide aus, da im Emirat El Dhena die *Unauer Jagd* wüte (eine Durchfallerkrankung) und das Wasser des Dhenanto wohl verseucht sei. Aus diesem Grunde befiehlt die Kapitänin Kurs auf Ronishagen zu setzen, eine kleine unabhängige Hafenstadt am Ausgang der Tränenbucht ins Perlenmeer.

LANDGANG IN RONISHAGEN

Am Morgen des zweiten Tages erreicht die Schivone nach ereignisloser Fahrt den Hafen von Ronishagen (zur Region Thalusion und ihren Bewohnern siehe auch *Land der Ersten Sonne* 137–139). Ein Schwarm kleiner Boote kehrt vom Fischfang zurück oder läuft zu Handelsfahrten in die nähere Umgebung aus. Die Kapitänin geht von Bord, um über Wasser, Proviant und Zoll zu verhandeln. Stunden später kommt sie verärgert zurück und lässt die Helden in ihre Kajüte rufen, um ihnen mitzuteilen, dass es nun in deren Hand liegt, die Verhandlungen fortzuführen. "Dieser Hinterwäldler" verhandle nämlich nicht mit Frauen und spreche obendrein nur ein "tulamidisches Kauderwelsch", aber kein Garethi "wie anständige Leute". Da die stolze bornische Schiffsführerin selbst nur einige wenige Worte Tulamidya beherrscht, schickt sie die Helden zum Bey, um über die Genehmigung, 50 Fässer mit Trinkwasser zu füllen, sowie die Befreiung von all den Zöllen und Gebühren, für die die tulamidischen Kleinstaaten berühmt sind, zu reden.

Mit dem Beiboot erreichen die Abenteurer die Hafenmole. Das einzige andere hochseetüchtige Schiff, das hier vor Anker liegt, ist die Thalukke *Al'Ashtra ay Ronissagam*.

Sobald die Helden den Fuß an Land setzen, werden sie von einer neugierigen Menschenmenge umringt. Bettler strecken die Hände nach ihnen aus, kleine Kinder versuchen ihnen in die Tasche zu greifen, Fliegende Händler balancieren Tablett mit frischem Obst, Fladenbrot oder Tassen voll Tee und Reiswein. So ist es nicht verwunderlich, dass die Helden auf dem Weg zum Palast des Beys nur langsam vorankommen. Erst am Eingang der Residenz zerstreut sich die Menge – durch energisches Eingreifen der Palastwache, die für die Ruhe des erhabenen Beys Sorge tragen.

IM PALAST DES BEYS

Wenn die Helden hinreichend gepflegt und wohlhabend aussehen, werden sie von einem Schreiber in einen prachtvollen Salon geführt. Während sie es sich auf Sitzkissen bequem machen, waschen Sklaven ihnen die Füße, fächeln ihnen mit Palmwedeln frische Luft zu und servieren Gebäck und gezuckerten Reiswein. Der Schreiber bittet die Helden zu warten, bis der Bey sie zu empfangen gedenkt. Zwei Bewaffnete behalten die Besucher im Blick. Unter den Sklaven, die die Helden bedienen, befindet sich ein blonder Exil-Tobrier namens *Waldbert*, der die Helden über lokale Sitten und Ereignisse (z.B. die List des Emirs von El Dhena sowie die Unglücksfälle in Ronishagen) informieren kann. Er betont, dass es in Thalusion üblich ist, sich vor einem Herrscher auf den Boden zu werfen und ihm die Füße zu küssen. Außerdem gilt es als äußerst

unhöflich, eine Frage oder ein Angebot mit einem klaren Nein zu beantworten.

Der Bey von Ronishagen ist durch seine aufmerksamen Bediensteten bereits bestens im Bilde, warum die Bornländer seine Stadt aufsuchen. Gerne verkauft er ihnen Wasser und frischen Proviant, denn die Schutzgeld-Zahlungen an die Piraten sorgen für chronische Geldknappheit in der Stadtkasse. Am liebsten würde er darüber hinaus noch Zoll auf die Waren an Bord der Schivone erheben; um ihm dies auszureden, müssen die Helden ihm einen Gefallen versprechen. Dem Bey käme es gelegen, wenn die *Wappen von Ouvenmas* einige Tage in Ronishagen vor Anker läge, damit die Matrosen ihr Geld in seiner Stadt ausgeben. Er hat es daher mit den Verhandlungen und dem Organisieren der versprochenen Lieferungen nicht eilig.

Sollten die Helden ungepflegt oder unhöflich wirken oder es am Trinkgeld für den Schreiber fehlen lassen, wird man sie ein ums andere Mal abwimmeln, bevor sie endlich vorgelassen werden. Ferner teilt man ihnen gleich zu Beginn hochmütig mit, das kostbare Ronishagener Wasser werde üblicherweise nicht an Fremde verkauft – eine Ausrede, die sie auf Distanz halten soll.

Die Gruppe hat durch diese Verzögerungen Gelegenheit, sich umzuhören und mehr über den Gegenstand herauszufinden, den sie im Auftrag des Beys beseitigen soll.

Wenn die Helden dem Schreiber einige Zechen oder Silbertaler zustecken, erreichen sie die Audienz beim Bey noch vor der Mittagsruhe. Während die Helden warten müssen, wird ihnen mitgeteilt, dass einheimische Fischer- und Zollboote auf Befehl des Bey die Hafeneinfahrt blockieren, weil es eine feierlichen Flottenparade zu Ehren der fremden Besucher geben soll.

DIE AUDIENZ

Erst nach der Mittagsruhe wird den Helden eine Audienz beim Bey gewährt. Der Herrscher von Ronishagen empfängt die Helden im weitläufigen, subtropisch-üppigen Garten seines Palastes unter einem Gewürznelkenbaum, dessen flammend rote Blüten würzig duften. Die Dienerschaft drapiert seidene Sitzkissen vor einem verzierten Springbrunnen und stellt eine Wasserpfeife daneben. Während eine Utulu-Sklavin den Helden Jasmintee und Fruchtsaft mit Al'Anfaner Rum anbietet, ertönt im Hintergrund der Klang von Kabasflöte und Zitar. Die Wasserpfeife enthält Zithabar, ein leichtes Rauschkraut, das zu Farb-Halluzinationen führt.

Die Verhandlungen – auf Tulamidya – ziehen sich über Stunden hin, da der Bey ein gewiefter Händler ist; die Helden sollten mehrere *Zechen*-Proben ablegen. Am Ende können die Helden einen vertretbaren Preis pro Fass Trinkwasserfüllung sowie einen guten Preis pro Kiste Arangen und Zitronen erfeilschen. Die Zu-

stimmung des Beys ist jedoch an eine Bedingung geknüpft: Die Helden müssen ein Kleinod, das vor mehreren Wochen aus dem Fluss Waqrun-Ulah gefischt wurde, mit auf ihr Schiff nehmen und es fortbringen. Der Bey empfiehlt, den Gegenstand im Meer zu versenken, macht dies aber nicht zur Bedingung. Sobald die Helden zugesagt haben, ihm den kleinen Gefallen zu erfüllen, ist der Handel besiegelt. Der Bey lädt sie daraufhin ein, ihm beim Abendmahl Gesellschaft zu leisten und von ihren bisherigen Erlebnissen zu berichten.

DAS ARTEFAKT

Die kreisrunde Schale ist alt-echsischen Ursprungs und wurde von einem Flussfischer im Waqrun-Ulah gefunden. Sie besitzt einen Durchmesser von 4 Spann und einen flachen Rand mit einer Breite von fünf Fingern. Das Kleinod besteht aus widerstandsfestem Metall, dem weder Hitze noch Kälte oder Säure etwas anhaben können, und ist mit einer rotgoldenen Legierung überzogen. In den Boden der Schale ist bläulich schimmernder Edelsteinstaub eingelassen. Hier weist das Material winzige Löcher auf – so klein, dass man sie mit bloßen Auge nicht ausmachen kann. Alt-echsische Schriftzeichen sowie Rauchquarze, Amethyste, Mondsteine, Aquamarine und Chrysoprase zieren den Rand der Schale.

Eine Untersuchung durch die Zauber ODEM, ANALYS und OCULUS wird durch den Zauber HELLSICHT TRÜBEN um 12 Punkte erheblich erschwert. Im Artefakt wurden alt-echsische Zauber in kristallomantischer Repräsentation mit den Merkmalen *Beschwörung, Einfluss, Beherrschung, Einfluss und Herbeirufung* gebunden. Das Kleinod besitzt eine deutliche Affinität zur echsischen H'Ranga Charyb'Yzz (für Mittelaventurier: Charyptoroth, die Herrin der Nachtblauen Tiefen) und sollte keinesfalls in den Tiefen des Meeres versenkt werden, da niemand weiß, was für Gefahren es dort wecken kann.

DIE ÜBERGABE DES ARTEFAKTS

Nach dem Abendessen mit dem Bey von Ronishagen überreicht der Wesir den Helden eine Kiste aus Zedernholz. Er warnt die Abenteurer davor, die Kiste zu öffnen, da der Inhalt seinen bisherigen Besitzern wenig Glück gebracht haben soll. Der Wesir begleitet die Besucher zum Palasttor, um sie gebührend zu verabschieden.

Am nächsten Morgen beginnen die Matrosen der *Wappen von Ouvenmas* mit dem Befüllen und Verladen der Wasserfässer, der Reissäcke und Früchtekisten. Eifrige Ronishagener Händler umschwirren die Schivone mit ihren kleinen Booten, um ihre Waren feilzubieten: Rauschkraut-Mischungen, Tabak mit Nelkenparfum, lebende Enten als Proviant, Rahjaika aus Levthansmorcheln und vieles mehr. Den

Helden bleibt noch etwas Zeit, um sich in der Stadt über das Artefakt zu informieren.

DIE GERÜCHTE UND EREIGNISSE IN RONISHAGEN

◆ Mit lautem Rufen verabschieden die Einwohner die Thalukke *Al'Ashtara ay Ronissagam*, die Ronishagen Richtung Port Kellis (an der Südseite der Tränenbucht) verlässt.

◆ Es heißt, der Kapitän der *Al'Ashtara* habe "dieses Ding, das der Fischer gefunden hat" an Bord, "um es zurück in die Echsen Sümpfe zu bringen, wo es hingehört". (falsch)

◆ Die Witwe *Bitharam* bettelt mit ihren Töchtern *Fadime* und *Nedime* am Hafen. Ihr Mann *Rashamana ibn Duwoq* fand vor etwa vier Wochen das Artefakt im Waqrun-Ulah und verkaufte es an einen Händler. Kurz darauf versank sein Boot, sein Leichnam wurde nie gefunden. *Bitharam* wurde von ihrem Schwiegervater vor die Tür gesetzt. Seit etwa vier Wochen sind ihre Hände durch nässenden Ausschlag verunstaltet. Ihre Kinder finden kaum mehr Schlaf, da sie nachts ununterbrochen das laute Rauschen des Meers hören.

◆ Der Krämer *Omar ibn Mozaffer* kaufte das Artefakt billig vom Fischer. Doch nach einiger Zeit wuchsen ihm Schwimmhäute, weshalb er die Schale einem Bettler schenkte, der umgehend an Fischvergiftung starb. Omars Geschäft ist geschlossen. Er empfängt ungern Besucher und lässt allenfalls Geweihte, Magier oder Medici bei sich ein.

◆ Der Stadtgardist *Saiman ibn Rhayad* fand die Schale bei dem verstorbenen Bettler und überbrachte sie dem Wesir des Beys. Dieser berührte sie aus Erfahrung wohlweislich nicht: Der Waqrun-Ulah spült des öfteren gefährliche Artefakte an (siehe auch *Land der Ersten Sonne* 172). Wenn die Helden den Gardisten zuhause aufsuchen, ringt er mit dem Tod, weil er beim Angeln von einem Krokodil angefallen wurde – was hierzulande allerdings nicht ungewöhnlich ist.

◆ Die Hexe *Azilalinde Lailasunya Zorgahani* musste mit ihrer Vertrauten, der Wildkatze *Nahema*, aus Aranien flüchten, da man ihr Verbindungen zum Moghulat Oron nachsage. Um irgendwann, mit neuer Macht gestärkt, nach Hause zurückkehren und ihr Erbe einfordern zu können, studiert sie die Magie der alten Echsen. Dass sie eine Hexe ist, ist in Ronishagen stadtbekannt. Verrufen ist sie jedoch nicht aus diesem Grund, sondern weil sie ein "liederliches, sittenloses, allein lebendes Weib ist, das unsere braven Frauen aufwiegelt". Sie erzählt den Helden von einer Reise durch die Echsen Sümpfe, wo sie eine weibliche Achaz namens *Srissa* traf, die sich selbst als Priesterin der H'Szint bezeichnete und Artefakte aus vergangener Zeit sammelte, damit diese keinen Schaden mehr anrichten können. Wenn die Helden freundlich mit *Azilalinde* umge-

hen, wird sie ihnen noch mehr über die Achaz und deren Magie erzählen (siehe *Raschtul* 117ff. und *AZ* 57). Mit dem Artefakt will sie nichts zu tun haben.

◆ Der Aves-Geweihte *Rifat al'Amar* kann den Helden einige wilde Schauergeschichten über den Glauben der Echsenwesen erzählen (siehe dazu auch *Raschtul* 138 und *GKM* 116, der Geweihte kennt jedoch kaum seriöse Details). Er preist Aves ibn Feqz als Feind der Geschuppten und deren "Dämonen-Götter". Als heilige Tiere werden Pfauenvögel im Tempel gehalten, gute Schlangenjäger. Der Geweihte rät den Helden, das Artefakt im Hesinde-Tempel in Khunchom abzugeben ("Echsisches soll unter sich bleiben."). Während des Gesprächs kommen Fischer, um sich segnen zu lassen, damit sie nicht "in die nachtblauen Tiefen gerissen" werden.

◆ *Bastrabati Kamilsunya*, Priesterin der Peradschaja (einer lokalen Fruchtbarkeitsgottheit), wird nicht zulassen, dass die Helden das Artefakt in ihren Tempel bringen.

Die Helden: Die Schale wird keine Veränderung bei den Helden hervorrufen. Mit der Zeit stellt sich jedoch ein immer stärker werdendes Gefühl des Unwohlseins ein. Es schadet sicher nicht, wenn sich die Helden des Öfteren gegenseitig untersuchen, um erleichtert festzustellen, dass (noch?) nichts geschehen ist.

DAS SEEGEFECHT

Wenn alles eingeladen ist, läuft die *Wappen von Ouvenmas* mit der Abendflut aus. Mit dem Einsetzen der Abenddämmerung erspäht der Ausguck eine Rauchwolke am Ausgang der Tränenbucht. Die Kapitänin, die zu Recht einen Hinterhalt befürchtet, lässt das Schiff klar zum Gefecht machen. Nach einer halben Stunde können die Helden erkennen, dass es die *Al'Ashtara ay Ronissagam* ist, die ohne Masten und brennend im Meer treibt.

DER HINTERHALT

Kaum nähert sich die Schivone dem Wrack, rudert ein echsisches Schilfboot, das sich zuvor hinter der brennenden Thalukke verborgen hatte, auf das Schiff der Helden zu. Auf dem Schilfboot können die Helden etwa 14 Achaz sowie sechs Marus erkennen (Werte siehe *ZBA* 64 und 131). Im Heck des Schilfbootes steht ein Achaz-Kristallomant (*Raschtul* 134), ein Diener der Charyb'Yzz (Charyptoroth). Zu seinen Füßen knien mehrere menschliche Gefangene.

An Backbord und Steuerbord tauchen zehn krakonische Hammerhai-Reiter (*ZBA* 124) aus den Fluten auf und kommen rasch näher. Gleichfalls nähern sich von Bug her etwa zehn Achaz, die auf Schildkröten reiten. Ein Zauber des Kristallomanten verhinderte, dass die Besatzung die Angreifer früher erkennen konnte. Von Süden aus nähern sich vier Flugechsen, die von Achazreitern gelenkt werden. Ziel

der Angreifer ist es, die Schivone zu entern und das Artefakt in Besitz zu nehmen, dessen Existenz sich in den Wochen zuvor bis in die Echsen Sümpfe herumgesprochen hatte. Die Echsen hatten es an Bord der *Al'Ashtu* vermutet. Zur Überraschung der Helden greifen die Flugechsenreiter auf der Seite der Menschen in den Kampf ein, indem sie Wurfspere auf die Krakonier werfen. Ihre Anführerin ist Ssrisa, die das Artefakt bergen und sicher verwahren will.

DER KRAKE

In der Hitze des Kampfes bemerken die Helden, dass der seltsame Achaz auf dem Schilfboot einen großen Aquamarin über seinen Schädel hält. Mit einem kräftigen Schwanzschlag fegt er zwei Gefangene von Bord. Wenig später entdecken die Kämpfenden voller Entsetzen, dass sich ein riesiger Dekapus (ZBA 123) der Wasseroberfläche nähert. Auf einen Wink seines Herrn beginnt der Krake die Schivone mit den Fangarmen zu umklammern.



ZUM

KAMPFABLAUF

Den Abenteurern sollte klar sein, dass es nur eine Chance gibt, den Angriff zu überstehen: indem sie den Kristallomanten überwinden oder das Schilfschiff versenken, bevor der Krake die Schivone zerdrückt oder das Artefakt in die Hände der Feinde fällt. Die Anführerin der Echsenreiter, die sich später als Ssrisa vorstellt, unterstützt sie dabei tatkräftig. Sobald

die Helden den Kristallomanten und seine Maru-Leibwache besiegt haben, verschwindet der Krake in den Tiefen des Meeres. Mit dem Tod ihres Anführers endet auch der Angriff der Geschuppten. Nun können die Helden die Gefangenen befreien und eventuell überlebende Seeleute von der Thalukke retten. Die angreifenden Hammerhai- und Schildkröten-Reiter können von guten Schützen bekämpft werden (MBK 60). Enterer, die die hohen Bordwände erklimmen wollen, lassen sich gut mit Stangenwaffen abwehren. Wenn es der Kapitän

AUSKLANG UND LOHN DER MÜHE

Ssrisa landet mit ihrer Flugechse auf dem Oberdeck der Schivone und erklärt den Überlebenden, dass das Charyb'Yzz geweihte Artefakt unbedingt in Sicherheit gebracht werden muss, bevor es einen neuen Angriff geben wird. Sie empfiehlt die Schale in einem Tempel ihrer Göttin H'szint in Sicherheit zu bringen. Der nächste Tempel der Wandelbaren findet sich ihrer Aussage zufolge in der Alten

Hauptstadt des Diamantenen Sultanats, also in Khunchom. (Wenn die Helden dies wortgetreu einem Hesinde-Geweihten erzählen, werden sie mit ihrer ketzerischen Behauptung größtes Entsetzen ernten!) Nachdem das Schiff notdürftig repariert und die Überlebenden der *Al'Ashtu* an *Ronissagam* abgesetzt wurden, befiehlt die Kapitänin das altherwürdige Khunchom anzulaufen. Dort können die Helden das unheilvolle Artefakt im Hesinde-Tempel

nin bzw. dem Steuermann rechtzeitig gelingt, den Bug des Schilfschiffes zu kreuzen und die Geschütze auf der Breitseite einzusetzen, kann das wenig robuste Achazschiff wirkungsvoll mit Rotzen (*Arsenal 49*) bekämpft werden. Den Achaz-Kristallomant können die Helden am besten mit Hilfe des Elements Feuer besiegen.

abgeben. Kapitänin Tjeika zahlt ihren tapferen Streibern die ausstehende Heuer sowie einen Bonus von 15 Batzen pro Held aus. Die Helden können nun weiter nach Festum reisen oder in Khunchom verweilen. Die Helden bekommen **200 Abenteuerpunkte**. Als **Spezielle Erfahrung** bieten sich *Sagen/Legenden, Seefahrt, Richtschütze, Etikette, Bootefahren* und *Menschenkenntnis* an.

Anzeige

LARP-PROJEKT

präsentiert:

Legenden von Thorwal 5 – Der Traviabund

24. – 28.08.2007

Pfadfinderzentrum Lilienwald in 61184 Karben-Petterweil

Was werden das für schöne Tage für unseren Eilif: Nicht nur gewinnt das schöne Svannaholm nach und nach neue Einwohner hinzu, sondern er darf auch endlich seine große Liebe Svenna ehelichen und gleichzeitig seiner anderen großen Leidenschaft – dem Trollballspiel – frönen bei den "Zweiten Aventurischen Trollballmeisterschaften".

Und es wäre doch verhext, wenn dieses Mal nicht endlich mit allen Gästen aus Nah und Fern in Ruhe gefeiert werden könnte ...

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

DIE PFEILE DES LICHTS

Von Elias Moussa und Martin Schmidt, mit Dank an Anton Weste

Kurzcharakterisierung: Magierbund der Weißen Gilde von etwa zwei Dutzend äußerst kampffähigen und disziplinierten Mitgliedern, deren Aufgabe in der Verfolgung von abtrünnigen Kollegen und der Bekämpfung verbotener magischer Phänomene besteht

Wappen/Symbol: goldene Lichtpfeile in Form eines Pentagramms auf Weiß

Wahlspruch: –

Tracht: schneeweiße Robe mit goldener Sonnenbrosche, Bannschwert, Magierstab

Herkunft: während der Magierkriege gegründet

Bedeutende Mitglieder: Sagitta da Sambra (Hauptfrau seit 1021 BF), Saldor Foslarin (Großmeister)

Personen der Historie: Carolus von Beilunk (gefallenes Ordensmitglied, um 600 BF), Lanzelind Heilenhorst (Hauptfrau 1011 bis 1021 BF)

Heilige Talismane und Artefakte: keine, jedoch zahlreiche Artefakte aus dem Gebiet der Anti- und Schadensmagie als Hilfsmittel

Wichtige Niederlassungen: Gareth (Akademie Schwert und Stab)

Feiertage: keine

Beziehungen: sehr groß (Führung der weißen Gilde)

Finanzkraft: ansehnlich

Mitglieder: ca. zwei Dutzend

Zitat: »Posten Naclador: *Examinatio der B. auf Spuren von invocationes daemonum und Paktzeichen. Notwendige Maßnahmen ergreifen. Melden.*

Posten Darador: *Mit Expurgico und Deliberatio Verurteilten den Eintritt verwehren. Melden.*

Posten Famerlor: *Für Einsatz von magica destructiva und contraria bereithalten.*

— *Schriftliche Befehle Lanzelind Heilenhorsts während des Magierkonventes 1020 BF*

Volkes Stimme: »Unerbittliche und harte Jäger von Schwarzmagiern und ähnlichem Gesocks, die manchmal ein wenig über die Stränge schlagen. Aber wer sich die zu Feinden macht, ist selbst schuld.«

Quellen: Lexikon 198, Mit Wissen und Willen 187, Aventurische Zauberer 98, Invasion der Verdammten 172 und 245, Schlacht in den Wolken 60 und 75

GESCHICHTE

Auf dem Höhepunkt der Magierkriege (590–602 BF) begründeten die Magister der Akademie *Schwert und Stab* zu Beilunk die Pfeile des Lichts, die fortan jene Zauberkundige unerbittlich verfolgten, die sich nach dem Ende des Krieges zur *Bruderschaft der Wissenden*, der Schwarzen Gilde, zusammenschlossen. Innerhalb kürzester Zeit genoss der Orden den Ruf einer gandenlosen Eliteeinheit, die in viele magische Schlachten eingriff. Es heißt, die Pfeile des Lichts hätten in diesen Tagen auch eng mit der Sonnenlegion zusammengearbeitet, um all der magischen Phänomene Herr zu werden, aber auch um gegen den Dämonenmeister *Tharsonius von Bethana* zu kämpfen. **Carolus von Beilunk** war unbestritten das talentierteste aller Mitglieder, musste schlussendlich aber von den Seinen bezwungen werden, als er 602 BF mittels einer Intrige versuchte, Convocatus Primus des neu gegründeten Bundes des Weißen Pentagramms zu werden.

In den folgenden Jahrhunderten reifte der Orden zu seiner heutigen Gestalt heran. Trotz heftigen Widerstands aus Beilunk konnten nunmehr auch begabte Kampfzauberer aus anderen Akademien Aufnahme finden. Unter der Führung **Lanzelind Heilenhorsts** kämpfte der Orden während der *Invasion der Ver-*

damnten (1019–1021 BF) gegen die Schergen des zurückgekehrten Dämonenmeisters *Borbarad*, was den Pfeilen des Lichts auch außerhalb der Weißen Gilde Ruhm und Ansehen einbrachte. Zusammen mit der Hauptfrau starben zahlreiche ihrer Untergebenen während der *Dritten Dämonenschlacht*, so dass sich der Orden in den ersten Jahren, als sich die Schwarzen Lande etablierten, auf die Ausbildung neuer Mitglieder konzentrieren musste. Bis 1022 BF in Beilunk beheimatet, bestanden die Pfeile des Lichts ursprünglich fast ausschließlich aus Beilunker Absolventen, nur ausnahmsweise wurden Magier aus Gareth oder Bethana in die Reihen des Ordens aufgenommen. Dies änderte sich jedoch mit dem Umzug der Beilunker Akademie nach Gareth und mit dem Kampf gegen *Borbarad*. Heute findet sich nur noch eine Hand voll 'echter' Beilunker in den Reihen des Ordens, die sich jedoch als dessen Elite verstehen und der Meinung sind, dass ihnen die Führung des Ordens vorbehalten sein sollte.

Während des *Jahr des Feuers* (1027–1028 BF) stritten die Pfeile des Lichts in erster Reihe, mussten jedoch erstaunlich geringe Verluste hinnehmen, so dass es sich bei den heutigen Mitgliedern um abgebrühte und zähe Kampfmagier handelt.

DER ORDEEN

STRUKTUR

Die Pfeile des Lichts unterstehen dem Convocatus Primus der Weißen Gilde. Ihnen steht die Spektabilität der Akademie Schwert und Stab als *Großmeister* vor, beide Ämter hat derzeit *Saldor Foslarin* in Personalunion inne. Dieser ernennt den *Hauptmann*, den eigentlichen Anführer des Ordens, der die Einsätze plant, Befehle erteilt und neue Mitglieder rekrutiert, zurzeit Hauptfrau *Sagitta da Sambra* aus Bethana. Sie führt ihre *Magister Lumini*, wie die einfachen Mitglieder des Ordens heißen, mit harter Hand, gilt dabei aber als gerecht.

ORDENSNIEDERLASSUNGEN

Die einzige Ordensniederlassung ist die Magierakademie *Schwert und Stab* zu Gareth (AZ 98), von der aus die Hauptfrau ihre Aufträge zuteilt. Ein Ordensmitglied auf Mission wird von jeder der Weißen Gilde zugehörigen Akademie aufgenommen, wo ihm ein Quartier zur Verfügung gestellt wird.

Anlass zu Spekulationen geben die geheimen Kammern der Akademie, in denen die Pfeile des Lichts zahlreiche Artefakte aus den Magierkriegen aufbewahren sollen. Neben Kampfartefakten jedweder Herkunft sind hier auch antimagische Artefakte enthalten, deren Herkunft bis heute nicht geklärt ist. Erwähnt sei hier beispielhaft eine Mindoriumrute, die beim Magierkonvent 1020 BF eingesetzt wurde und die mittels APPLICATUS jeden Dämon identifiziert und diesen sofort mit Kampf- und Bannzauber belegt.

TUGENDEN UND IDEALE

» (...) dies ist der Grund für den steten Wandel der Ordensstruktur. Nur wenig hat sich aber seit den Gründungstagen in ihrer Geisteshaltung und Weltanschauung geändert. Jedem Frevel spüren sie mit größter Gründlichkeit, sprichwörtlicher Zielstrebigkeit und der Gnadenlosigkeit eines Ignifaxius nach. Dies führte dazu, dass ihre Mitglieder hoch geachtet und doch vielerorts gefürchtet sind (...) Sei es Geist oder Körper, beides wird zwischen den entbehrungsreichen Einsätzen geschult, denn es verlangt auch einem Magister Lumini viel ab, dem Schrecken der Heptasphaira und Abtrünnigen die Stirn zu bieten. Offen treten sie dem Feind entgegen, niemals verbergen oder verhüllen die Auserwählten ihren Stand, um den Götterfürsten nicht zu verärgern. Manche Uneinsichtige mögen dies als Arroganz werten, die Zwölfe aber danken es ihnen und halten ihre schützenden Hände über die Streiter, so dass sie trotz ihrer gefährlichen Aktivitäten jeweils nur wenige Verluste erlitten haben. Als zweifelhaft und bedenkl-

lich muss aber die Verehrung des Hohen Drachens mit den hundertfarbigen Flügeln gelten, der so viele Pfeile anhängen (...)»
— aus einem Aufsatz des Studiosi Saldor Foslarin, 970 BF

MITGLIEDSCHAFT

In Frage für eine Aufnahme kommen nur Magier, die an einer der Weißen Gilde zugehörigen Akademie ausgebildet wurden. Jeder Magier, der dem Orden beitreten möchte, muss eine von schwerster Mühsal und Plackerei geprägte und gefährliche achtjährige Ausbildung überstehen, bevor er vor dem *Collegium Canonicum*¹ zur Abschlussprüfung zugelassen wird, an der immer noch viele Prüflinge scheitern. Alle Kandidaten, die die Abschlussprüfung erfolgreich absolvieren, erhalten den Rang eines Magisters und dürfen an weißmagischen Akademien lehren, sofern ihre Verpflichtungen gegenüber der Gildenführung und dem Orden dies zulassen. Einmal in den Orden aufgenommen, endet die Dienstzeit eines Magister Lumini mit dessen Tod. Ordensmitglieder, die zu alt sind oder wegen einer Verletzung nicht mehr den aktiven Dienst ausüben können, werden entweder für die Ausbildung neuer Rekruten eingesetzt oder sie stehen der Hauptfrau bei administrativen Aufgaben zur Seite oder lehren als Magister an einer Akademie.

Erkennbar sind die Pfeile des Lichts an ihren weißen Roben, die mit breiten, mit mondsilbernem Garn bestickten Borten geschmückt sind. Arkane Symbole, zumal aus den Bereichen Schutz, Kampf und Antimagic, erfreuen sich hier besonderer Beliebtheit, und je länger ein Magier im Dienst des Ordens steht, desto reicher ist seine Robe verziert. Neben ihrer weißen Kleidung, unter der sich ein wattierter Waffenrock verbirgt, und dem Magierstab tragen die Ordensmitglieder auch ein Schwert, mit dem sie hervorragend umzugehen wissen.

ALLTAGSLEBEN

Die Aufträge der Pfeile des Lichts sind höchst unterschiedlicher Natur. Der Orden wurde nicht nur zur Verfolgung abtrünniger Kollegen und zur Bekämpfung verbotener magischer Phänomene, sondern auch schon zur Sicherung des Allaventurischen Konvents der Magie eingesetzt. In jüngster Zeit kommen zunehmend Ermittlungstätigkeiten hinzu, wenn ein Magier eines magischen Verbrechens beschuldigt wird.

Der Alltag eines Ordensmitglieds wird von seinem jeweiligen Auftrag bestimmt. Bei ihrem Vorgehen sind die Pfeile des Lichts an das Gildenrecht gebunden, auch wenn dieses bisweilen recht großzügig ausgelegt wird. Weltliche Autoritäten begegnen dem Orden oftmals mit einer Mischung aus Bewunderung, Furcht und Skepsis. Zu Problemen kann es dann kommen, wenn das Auftreten seiner Mitglieder vor

allem durch deren arrogante Haltung bestimmt wird. Die Furcht, die sie auslösen, setzen die Pfeile des Lichts bei ihrer Arbeit bewusst ein, und schon so mancher Flüchtige hat sich aus schierer Panik gestellt, um nicht Opfer ihrer Zauberei zu werden.



Sagitta da Samba,
Hauptfrau der Pfeile des Lichts

GILDENRECHT

Die Pfeile des Lichts verfügen über zahlreiche Privilegien im Vergleich zu anderen Gildenmagiern. So dürfen sie zum Beispiel ein Schwert führen und einen wattierten Waffenrock tragen, auch gelten für sie Sonderregelungen des *Codex Albyricus*². Ihnen muss stets freier Zutritt zu den Akademiebibliotheken der Weißen Gilde gewährt werden, allein die entsprechende Spektabilität kann ihnen dies verwehren. Auch der Umgang mit der Praios-Kirche, die der Magie bekanntermaßen ablehnend gegenübersteht, fällt ihnen sichtlich leichter als anderen Magiern. Einige von ihnen sollen sogar aktiv in die Quinionsqueste³ eingebunden sein. Auch steht dem Orden traditionell ein Sitz im Gildenrat zu.

GEHEIMNISSE DES ORDENS

Die Pfeile des Lichts sind ein überaus erfolgreicher Orden, doch kaum jemand weiß, welchen hohen Preis sie für ihren Erfolg zu zahlen bereit waren. Schon kurz nach ihrer Gründung wurden Gerüchte laut, dass ihr Vorgehen von übertriebener Härte geprägt sei. Die Führung der Weißen Gilde wirkte diesem Leumund zwar energisch entgegen, um den erfolgreichen Ruf ihres neuen Ordens nicht zu gefährden. Mit der Rückkehr Borbarads jedoch kamen neue Gerüchte auf, und im Jahr des Feuers soll

ein Ordensmagier sogar ein kleines Dorf den Untoten Rhazzazors geopfert haben, weil es seiner Mission dienlich war. Dass man bei magischen Verhören mit mutmaßlichen Paktiern nicht gerade zimperlich umspringt, versteht sich vor diesem Hintergrund von selbst. Einst versuchte Carolus von Beilunk sich eines der Legitimationssiegel des Aldinor-Diktats (siehe *MWW* 198) anzueignen, um damit als erster Convocatus Primus der Weißen Gilde in die Geschichtsbücher einzugehen. Dank des Widerstands aus den eigenen Reihen misslang ihm dies zwar, es heißt jedoch, dass beim Endkampf sein Geist mit seinem Magierstab verschmolzen sein soll, der seither verschollen ist. Wem es gelingt, diesen Stab zu finden und zu meistern, dem steht das reichhaltige Wissen von Carolus offen, mit dem er gewiss auch das Geheimnis um die Legitimationssiegel lüften könnte.

DER ORDEN IM SPIEL

◆ **Ein Pfeil des Lichts als Spielercharakter:** Die klar umrissenen Aufträge, die feste Einbindung der Pfeile des Lichts in die Befehlshierarchie des Ordens und die Verpflichtung gegenüber der Gilde machen es schwer, einen solchen Ordensmagier in eine Heldengruppe zu integrieren. Um überhaupt erst als Kandidat für eine Aufnahme in den Orden in Frage zu kommen, muss der Held sich bereits einige Male im Namen der Weißen Gilde verdient gemacht haben sowie sämtliche andere Voraussetzungen erfüllen – was allenfalls gegen Ende der Abenteuerlaufbahn der Fall sein dürfte. Einmal aufgenommen, braucht der Held einen konkreten Auftrag (wie die Jagd nach einem Schwarzmagier), der ihn dazu zwingt, Gefährten zu finden und mit diesen weitere Abenteuer zu bestreiten.

◆ **als Meisterfigur:** Ein Pfeil des Lichts sieht sich als die magische Elite der Weißen Gilde an, als letzte Verteidigungsbastion gegen das magische und dämonische Übel Deres. Dies spiegelt sich in seinem Verhalten und Auftreten wider, was ihn in den Augen der Helden rasch unsympathisch erscheinen lässt. Spätestens nach dem ersten gemeinsamen Kampf mag sich dies jedoch wieder ändern, denn hier kann der Ordensmagier seine gesamte Erfahrung zur Geltung bringen.

Als Verbündeter eignet sich der Orden, wenn sich die Helden mit den Magierkriegen, abtrünnigen Zauberkundigen, Dämonenpaktiern oder magischen Phänomene beschäftigen. Da die Hauptfrau eigentlich – nach einigen schlechten Erfahrungen der Vergangenheit – nicht sehr gut auf Glücksritzer zu sprechen ist, braucht es jedoch einen guten Leumund, um die wertvollen Hinweise zu erlangen. Zu unbittlichen Gegnern können die Pfeile des Lichts werden, wenn die Helden von der Weißen Gilde als Gefahr eingestuft werden. Dann wird es sie viel Geschick, Schweiß und Blut kosten, ihren Ruf wieder herzustellen und sich der Verfolgung durch den Orden zu entziehen.

¹ Gildenrat der Weißen Gilde, 12 Sitze

² Gesetzeswerk der Magiergilden

³ Sinnsuche der Praios-Kirche nach dem *Ewigen Licht*, ihrem verschollenen heiligsten Talisman

DIE RABENMARK

Von Elias Moussa

Mit Beiträgen von Tahir Shaikh und Anton Weste
Dank an Marcus Friedrich und Stefan Küppers

»Wenn des Raben Kinder das Tal der Toten hüten,
wird der Mersinger stolzer Spross erheben sein
Haupt.

Nimmer werden sie ruhen, nimmer werden sie
weichen, bis einst der Menschen Seele kann sicher
ruhen in der Nacht.«

— aus dem Tagebuch des Borotin von Mersingen,
555 BF

dieser Landnahme nach dem Vorbild der berühmten Theaterritter, die auf ähnliche Weise vor acht Jahrhunderten das Bornland von den Goblins eroberten, fruchteten endlich die jahrelangen Bemühungen der Golgaritengroßmeisterin Borondria. Zur eigentlichen Rabenmark, die von den schweigenden Streitern der Golgariten tatsächlich beherrscht und gegen

»So stumm die Golgariten auch scheinen: Ihr Drängen nach einem Ordensland, nach einem Reiche Borons auf Deren, abgetrotzt den Feinden der Welt, war in den vergangenen zehn Jahren an den Fürsten- und Kaiserhöfen nicht zu überhören. Wer hätte es je für möglich gehalten, dass den Bestrebungen der Großmeisterin doch noch Erfolg beschieden sein würde? Kaum ein Leser mag bisher die Rabenmark bereist haben, und so will ich an dieser Stelle festhalten, dass die neu geschaffene Mark mit Abstand die kleinste Provinz des Reiches darstellt.

Das Anspruchsgebiet umfasst zwar zahlreiche Ländereien, welche jedoch allesamt erst noch befreit werden müssen. Effektiv kann der Markgraf nur auf die Baronien Pulverberg und Devensberg (eben erst erobert)¹ zurückgreifen, zwei triste Landstriche im Schatten des Todeswalls. Schlachten und Heerzüge der vergangenen Jahre haben vielerorts an diesem Saum zu den Schwarzen Landen ihre Spuren hinterlassen. Gelänge dem Orden die Rückeroberung der übrigen Lehen, die Zwölfe mögen's fügen, würde der Markgraf über weitläufige, fruchtbare und dicht besiedelte Hügel, Wiesen und Felder herrschen, wo immer sie nicht der Atem der Erzdämonin des Untodes verdorben hat. (...) Die einfache Bevölkerung hat sich rasch an die neue Herrschaft der Kleriker gewöhnt. Man kennt den Markgrafen ja bereits, war er doch lange Jahre zuvor Graf dieser Gefilde, und bei der Weihe des Heiligtums Sancta Boronia hat der Eine oder Andere gar einen Blick auf Seine Erhabenheit, den Raben von Punin, werfen können. So ist man stolz darauf, für den Orden die Äcker zu bestellen, und hegt die Hoffnung, dieser möge die Alpträume lindern und der Gegend wieder Frieden bringen – falls nicht zu Lebzeiten, so doch wenigstens den Gebeinen, wenn das Unvermeidliche eintritt. Ohne abweisend zu sein, wird jeder Neuankömmling doch erst einmal gemustert. Man verliert nicht viele Worte, und selbst in den Gasthäusern geht es ruhiger zu, als ich es gewohnt bin. (...)

Es regnet häufig, als würden die grauen Wolken selbst um all jene weinen, die hier den Tod fanden. Und auch wenn mir die Witterung deutlich kälter vorkam als noch in der Traviemark, so scheinen die Pflanzen doch prächtig zu gedeihen und die Bauern eine reichhaltige Ernte einfahren zu können. Das böse Gerücht aber, dass stets ein süßlicher Leichengeruch in der Luft liege, kann ich definitiv von der Hand weisen.«

— Yangold di Lazaar, Schreiber für den Aventurischen Boten, Praios 1030 BF

Landschaften: Nördliche Ausläufer der Trollzacken, Trollpforte, südliche Ausläufer der Schwarzen Sichel; Hügel, Wälder

Geschätzte Bevölkerungszahl (1030 BF): 7.000 (ca. 60.000 im Anspruchsgebiet)

Wichtige Siedlungen: Devensberg (600), Anderstett (585)

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (im befreiten Teil, vor allem Boron und Travia) sowie verschiedene Kulte und Dämonenanbetungen (im besetzten Teil)

Herrschaft: Markgraf Gernot Aiwulf Lahiris von Mersingen ä.H.

Wappen: im Zackenschnitt Schwarz und Silber getrennt, oben silberne Rabenschwingen

Baronien: Pulverberg (Kennziffer 1 auf beiliegender Karte), Devensberg (2)

Weitere Baronien im Anspruchsgebiet: Aschenfeld (3), Balderweith (4), Westerklötz (5), Trutzenburg (6), Gadang (7), Wassertälern (8), Markgräflich Ältzoll (9), Ostenklötz (10), Rechthag (11), Gorbinger (12), Kaiserlich Gugelforst (13), Tälertort (14), Eckelstor (15), Zumbelweide (16), Ähregatter (17), Hengefeldt (18), Pfalzgrafschaft Trollsgau (19), Trollstätt (20), Rotenzenn (21), Rabenfeld (22), Praiosau (23), Sensenhöh (24)

Sozialstruktur: Ordensherrschaft auf Basis des Feudalismus²

Wichtige Adelsgeschlechter: Mersingen, Rabenmund, Bregelsaum, Greifenstein

Wichtige Befestigungen: Burg Mersingen, Burg Devendoch

Garnisonen: 5 Schwingen¹ des Golgariten-Ordens, Mersinger Ritterschaft, temporäres Aufgebot von Waffentreuen, Gefolgschaft von Exil-Adligen

Wundersame Örtlichkeiten: Sancta Boronia, Todeswall, Schlachtfeld der 3. Dämonenschlacht, Ruinen von Burg Boronia

Wichtige Fest- und Feiertage: 10. Praios (Gedenktag an die Ogerschlacht), 12. Travia (Tag der Treue), 1. Boron (Totenfest), 16. Peraine (Verhüllung Sancta Boronias), 23. Ingerimm (Gedenktag an die 3. Dämonenschlacht)

Stimmung des Landstrichs: in unmittelbarer Nähe zum Todeswall trist und düster, doch aufgrund der Präsenz von Boronis und Ordensrittern in weißen Wappenröcken auch feierlich und klerikal. Die Bevölkerung fühlt sich trotz der nahen Schrecken der Schwarzen Lande sicher – dank der Gewissheit, im Tode ein ruhiges und geweihtes Grab zu finden.

¹ Militärische Einheit bestehend aus nominell 11 Rittern Golgaris sowie Knappen und Waffenknechten und einem mysteriösen zwölften Ritter

Nach dem Jahr des Feuers verließ der Große Hoftag² von 1028 BF (siehe AB 117) dem Orden des Heiligen Golgaris für sieben Jahre die ostdarpatischen Lehen, insbesondere den größten Teil der vormaligen Landgrafschaft Trollzacken. Der überwiegende Teil des Lebens befindet sich aber nach wie vor in der von einem Nekromantenrat regierten Warunkei. Sollte es den Golgariten in dieser Frist aber gelingen, das Land von den Untoten zu befreien und die Warunkei zu zerschlagen, steht eine längerfristige Belohnung in Aussicht. Mit

die Kräfte der Untoten behauptet wird, gehört derzeit nur der westlichste Teil des Gebiets: die Trollpforte mit dem unheimlichen Wall des Todes.

»Dem Bewahrer des Jenseits zu Ehren, für das Reich, für die Kaiserin. Zusammen wollen wir den unheiligen Feind aus den Ländern unserer Ahnen vertreiben. Dass dabei unsere Seelen nicht verführt werden und vom rechten Weg abkommen, dass diejenigen, die nicht mehr sein dürfen, den erlösenden Tod finden – dafür wird der Orden sorgen. Dies bedarf aber eurer vollen Unterstützung.«

— Markgraf Gernot von Mersingen zu seinen Vasallen, Praios 1029 BF

² In unregelmäßigen Abständen einberufene Adligenversammlung, bei der wichtige Beschlüsse für das Mittelreich gefällt werden.

³ Siehe auch AB 121, S. 4

»Mein Vetter aus Eckelstor hat mir von der Mark erzählt, die unter dem Schutz des Rabens steht. Die Götter mögen gepriesen sein! Auch wenn die bohrenden Alpträume und Fleischeskarawanen seit dem Ende des Schwarzen Drachens seltener geworden sind, so frage ich mich doch, ob ich jemals wieder nach Einbruch der Dämmerung ohne Gefahr meinen Nachbarn besuchen kann. Den Sieg wünsche ich der heiligen Ritterschaft, neue Hoffnung und Lebensfreude bringen sie uns. Meine Base wiederum ist bei dem Versuch, sich an der Drachengarde vorbei nach Devensberg zu schleichen, vom Endlosen Heerwurm rekrutiert worden. Nun dient sie, wie zahlreiche andere Kalte Alriks⁴, dem Warunker Nekromantenrat.«

— Mactalene Steinacker, Bäuerin in der Warunkerei, neuzeitlich

»Nur wenig hat sich bei unserem täglich' Handwerk geändert. Der Markgraf und seine streitbaren Mannen und Frauen sind mit den Vorbereitungen auf ihren Krieg gegen die Knochengerippe vollaufbeschäftigt, und statt wie früher die kaiserlichen Soldaten durch den Winter zu füttern, arbeiten wir auf den Feldern nunmehr für den Orden. Dessen Präsenz hat vielen Menschen neuen Mut gegeben. Vielleicht erlebe ich den Tag noch, an dem ich meine Nichte aus Altzoll in die Arme schließen kann.«

— Vargold, Großbauer um Devensberg, neuzeitlich

»Er aber ist der Erzfeind, gesegnet, erhoben, geblendet, gefallen. Vier Schatten sein Eigen, eine leere Hülle, der Seele beraubt. Lucardus von Kémet⁵ sein Name, sein Ende mein Schicksal. Der Meister des Yak-Hais könnte unsere Pläne zum Scheitern bringen, wir dürfen nicht versagen. Seinen Versuche, selbst Herr der Mark des Rabens zu werden, muss Einhalt geboten werden. Ich werde mich auf die Suche machen, nach seinem Geheimnis, nach der Verschwiegenen Kirche.«

— Borondria, Großmeisterin des Golgariten-Ordens zum Raben von Punin, kurz vor dem Beginn ihrer Reise, die sie durch halb Aventurien führen wird, Rondra 1029 BF

»Der Todeswall wird nicht einfach zu überwinden sein. Wir brauchen starke Verbündete oder aber Zeit, um die Ausbildungen voranzutreiben. Denn, wie Späher berichteten, soll es auch im Osten rumoren, der Erzfreuler Lucardus selbst soll seine Truppen formieren (...) Sancta Boronia ist auch weiterhin von einem dichten Nebel umgeben, der an manchen Tagen das gesamte ehemalige Schlachtfeld bedeckt und Freund wie Feind den Blick auf den Todeswall nimmt. Trotz mancher Exorzismen der Geweihten weicht die dämonische Macht nicht aus dem gigantischen Gebilde, gebiert es noch immer lebende Leichen in seinen

Kammern und Höhlungen. Mögen Ihre Gnaden schnellst möglich einen Weg finden, die niederhöllische Präsenz des Walls zu überwinden«

— Welfert von Mersingen, Heermeister⁶ der Rabenmark, Tsa 1029 BF

Ritter von ihrem Hochmut, den blutigen Riten und ihrem Frevel zu befreien.«

— Baronin Wendeholde von Bregelsaum zu Ostenklotz, Exil-Adlige mit Lehen in dem von den Untoten beherrschten Teil der Rabenmark



»Die Präsenz des Ordens und seiner Gebote macht sich in der Bevölkerung immer stärker bemerkbar. So wurde die vor Jahren verhängte nächtliche Ausgangssperre wieder aufgehoben, als Zeichen dafür, dass sich im Schutze von Borons nächtlichem Mantel niemand mehr vor Untoten fürchten muss. Dafür sorgte der Orden.

Die jahrelange Verpflichtung zur Feuerbestattung – die Untotenerhebungen verhindern sollte – wurde ausgesetzt. Nun kann den Gräbern wieder Frieden versprochen werden. Auch dafür sorgte der Orden.

Immer mehr Handwerker widmen sich dem Bau von dunklen Särgen aus Schwarztannen der Sicheln, die bis ins ferne Gareth exportiert werden. Denn wer so gebettet seine letzte Ruhe findet, ist vor dem Zugriff schwarzer Magie geschützt sein, sagt man. (...) In fast jeder guten Stube findet sich mittlerweile eine Statue des mysteriösen Zwölften Ritters⁷, der entweder als Schutzpatron der Rabenmark oder als Erscheinungsform Borons verehrt wird, während einige Golgariten der Ansicht sind, dass es sich bei ihm um einen ihrer Gefallenen handelt.«

— Praiowine Carben, Händlerin aus Rommilys, neuzeitlich

»Den Beschluss des Hoftags und der Kaiserin in Ehren – aber haben die Theaterritter nicht gezeigt, was passieren kann, wenn ein Kirchenorden in Gebieten wildert, die ihm von Rechts her nicht zustehen? Damals brauchte es schließlich den Einsatz der gesamten Praios-Kirche, um die

DIE RABENMARK IM SPIEL

Die Rabenmark ist boronisch-kultisch geprägt: Kultelementen wie Tod, Schweigen und Ablehnung von Nekromantie werden größte Wichtigkeit beigemessen. Borondiener haben nicht nur geistliche, sondern auch weltliche Macht inne. Entsprechend ist in der Rabenmark vieles geheimnisvoller und mystischer als in anderen zivilisierten Orten Aventuriens. Das zweimalige direkte Eingreifen (siehe AB 105 und Rückkehr des Kaisers) einer Heiligen bei Sancta Boronia (einem der wichtigsten Boronheiligtümer) und das schweigsame Auftreten der Golgariten färbt auf die Bewohner ab. Im Schutze der beiden jährlichen großen Pilgerzüge (Anfang Boron und Ende Ingerimm) auf die Schlachtfelder mag so manche mysteriöse Person versuchen, in der Rabenmark Unruhe zu stiften oder sich in die Schwarzen Lande abzusetzen, um dort bei der Gegenseite anzuheuern.

Noch gestaltet sich das Zusammenleben zwischen Orden, einfacher Bevölkerung und altem Adel recht unproblematisch. Ganz anders mag es aber aussehen, wenn erst einmal größere Gebiete zurückerobert worden sind. Wird der alte Adel ohne Weiteres auf sein Lehen verzichten, falls dieses fortan von einem bewährten Ordensmitglied beherrscht würde? Vielleicht ist ja gar das Familienlehen eines Helden davon betroffen. Die Rabenmark ist aber auch aufgrund ihrer Lage am Saum zu Schwarztobrien die letzte Station zum Erholen und Ausrüsten,

⁴ Umgangssprachliche Bezeichnung für Untote

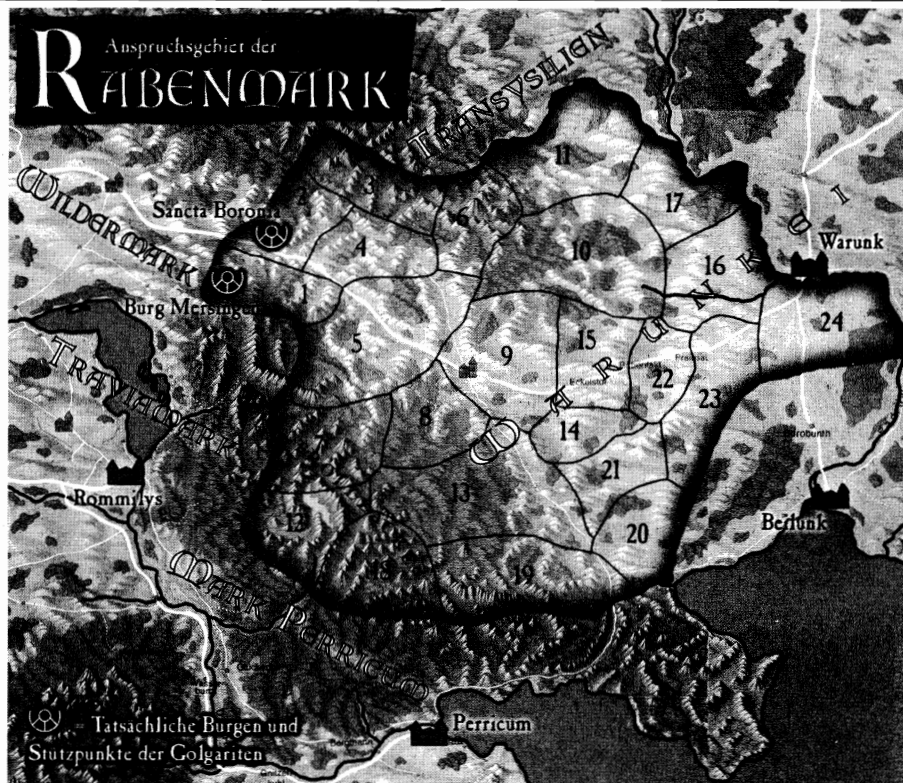
⁵ Ehemaliger Ordensgroßmeister, nun Mitglied des Nekromantenrats zu Warunk, siehe Unter der Dämonenkrone 94.

⁶ Anführer der weltlichen Truppen der Mark.

⁷ Siehe Faktenkasten

ehe die Helden in die Schwarzen Lande eindringen oder die Geheimnisse der Schwarzen Sichel oder der Trollzacken erforschen.

Die beiden Burgen Mersingen und Deven- doch dienen dem Markgrafen als Basis für die mögliche **Rückeroberung** der Warun- kei. Doch will jeder Schritt wohl überlegt und gut geplant sein, weshalb in einer ers- ten Phase die nötigen Ressourcen für den zukünftigen Kriegszug beschafft werden müssen. Helden können im Auftrag des Markgrafen Gernot von Mersingen die Wa- runkei infiltrieren (Anregungen finden Sie z. B. in der Box **Borbarads Erben** und im Abenteuer **Rückkehr des Kaisers**). Sie könnten Informationen über die Lage und Truppenbewegungen beschaffen, einen Ge- fangenen befreien oder ein Mitglied des Ne- kromantenrats ausschalten. Aber auch vie- le Reliquien und Artefakte bedürfen siche- ren Geleits auf ihrem Weg an die Front. Und wie es scheint, wird es nur einem besonders von Boron gesegneten Aventu- rier gelingen, den unheiligen Einfluss des Todeswalls endgültig zu bannen – wer mag diese Person sein, wie kann man sie finden und zur Hilfe überreden?



RUNENSTÄBE UND WINDORAKEL

VON DER PROPHEZIE IN THORWALSCHEN UND GJALSKER LANDEIN

Dieser Artikel stellt den Auftakt einer dreiteiligen Reihe dar, die sich mit aventurischen Orakeln und der Gabe *Prophezeien* im Spiegel verschiedener aventurischer Kulturen sowie mit deren Ausgestaltung im Spiel beschäftigt wird. Einen generellen Überblick über Weissagungen in der Welt des Schwarzen Auges bietet der Band **Mit Geisternacht und Sphärenkraft** ab Seite 23.

Im Blickpunkt des folgenden Artikels stehen die *Goden*, die Runenseher der Thorwaler, sowie die Geister rufenden Schamanen der Gjalskerländer.

RUNJAS UND SCHICKSALSZEICHEN – DIE THORWALER

Die Thorwaler glauben, dass eines jeden Menschen Schicksal von Geburt an vorherbestimmt ist. Die Mächte, die dieses Schicksal formen, sind die *Runjas*, Geschöpfe Ifirns, die die Schaffenskraft und Gnade der milden Göttin, aber auch die Unbarmherzigkeit Firuns in sich tragen. Auch andere Wesen wie die Windgeschöpfe *Hrunir* und *Hrunja* wissen viel von der Welt und können es dem Kundigen verraten. Um sein Schicksal zu erkennen und sich ihm zu stellen, kann man die Hilfe weiser Frauen und Männer in Anspruch nehmen, die das Wesen der Schicksalsmächte zu deuten wissen: der *Godi*.

Godi nennt man die thorwalschen Seher, die durch das Werfen von Knochen und Runen,

durch Kontakt zu den Ahnen, durch Beobachtung der Natur (Wind und Wolken, Vogel- flug, selten Eingeweideschau) oder das Deuten von Träumen die Wege der *Runjas* zu erkunden versuchen. Zuweilen bestimmt ihr Rat den Namen eines Neugeborenen. Viele, jedoch längst nicht alle *Godi* verfügen tatsächlich über die Gabe der Prophetie oder sind zumin- dest latent magisch begabt. Allein anhand ihrer Rituale jedoch ist es kaum möglich, einen ech- ten Seher von einem solchen zu unterschei- den, der sich lediglich dafür hält (oder gar wis- sentlich betrügt).

DAS RUNENWERFEN

Das bekannteste Ritualwerkzeug der *Godi* sind selbst gefertigte Holzstäbchen, Steine oder Knochenstücke, in die alt-hjaldingische Schrift- runen geschnitzt wurden. Es bleibt abzuwar- ten, ob mit dem Wiederentdecken der Runen- zauberei auch die arkanen Zeichen Einzug in die Kunst der Weissagung finden werden. Runen sind als Schicksalszeichen in Thorwal derart bekannt, dass viele glauben, ihre Macht wirke unabhängig von den *Godi* und stünde jedem offen. Das Runenwerfen eignet sich da- her für Thorwaler auch gut zum Ausspielen des Nachteils *Aberglaube*, wobei die Ergebnis- se dann natürlich rein zufällig sind. Es gibt viele Möglichkeiten, mit Runenlesen das Schicksal zu deuten. Während der Som- mersonnenwende wird in einigen Gebieten

Thorwals von den Sippen der Brauch des *Sumarblot* (**Westwind 51**) gepflegt, bei dem hölzerne Runenstäbe in einen Kessel gewor- fen werden, der mit dem Blut eines Opfertieres gefüllt ist. Wie sich die Runen dabei anordnen und ob sie ganz oder teilweise im Blut versin- ken, wird als Schicksalszeichen für die ganze Gemeinschaft gedeutet (und, wenn kein *Godi* anwesend ist, vom Familienoberhaupt inter- pretiert). Oft schwört man im Anschluss an das *Sumarblot*, große Taten zu begehen, die zum von den Runen gewiesenen Weg passen.

Sehr viel geläufiger als das *Sumarblot* ist das Runenwerfen. Hierbei wird eine bestimmte Menge zufällig ausgewählter Runen (meist eine Hand voll) auf ein mit Mustern besticktes, run- des Tuch oder ein Fell gestreut. Gedeutet wird nicht nur die Symbolik der Runen, sondern auch deren Lage zueinander bzw. zu den Mustersegmenten der Stickerei. In der Regel werden die Runen von demjenigen, dessen Schicksal ergründet werden soll, verdeckt aus dem Beutel gezogen und dann einzeln oder nach dem Werfen gedeutet: Nicht der Ratsu- chende wählt die Rune aus, sondern die pas- sende Rune findet den Weg in seine Finger, heißt es.

Runen geben dabei nicht nur einen Laut wieder, wie wir es von den Buchstaben unserer Schrift kennen, sondern besitzen eine überaus kom- plexe Bedeutung. So stehen einzelne Runen für ganze Wörter oder Wortgruppen – die A-

Rune etwa für Vögel, die V-Rune für Vieh, die H-Rune für Schutz und die R-Rune für Krieger oder Kampf. Je nach Ritual kommen für die *Godi* weitere Deutungsmöglichkeiten hinzu, die sich aus der Lage oder Abfolge der Runen ergeben. 16 der insgesamt 38 Hjalldingarun und deren Bedeutungen sind in der Spielhilfe **Unter dem Westwind** (S. 26) abgebildet.

TIERSCHAU UND GEISTERWISSEN – DIE GJALSKERLÄNDER

Bei den Sehern der Gjalsker handelt es sich zumeist um *Brenchi-Dûn* (Schamanen), die Zwiesprache mit Ahnen- und Tiergeistern (*Baryya-Dûn* und *Odûn*) halten, seltener auch um *Durro-Dûn* (Tierkrieger), die dann oft *Rabe* oder *Eule* folgen. Propheten ohne magische Anlagen lösen zuweilen Argwohn aus, da sie zwar offenbar zu Einblicken in die Geisterwelt imstande sind, jedoch nicht von den Geistern initiiert werden können.

Obwohl auch die *Brenchi-Dûn* eine eigene, den hjalldingischen Runen verwandte Schrift kennen, kommt diese in der Weissagung kaum zum Einsatz. Die Zeichen, die die Gjalsker als Omen deuten, entstammen meist der belebten oder unbelebten Natur, die sie umgibt. So deuten ihre Seher zum Beispiel das Spiel des Windes oder andere Wetterphänomene, vor

allem aber das Verhalten all jener Tiere, die als Boten der Geisterwelt gelten.

Schamanen pflegen sich vor seherischen Ritualen Haut und Haare grün zu färben, was Wissen und Hellsicht symbolisiert, und sich mit weißer Farbe – dem Zeichen für Leben, Wille und Weg – stilisierte Tierzeichen auf den Leib zu malen. Dabei werden vor allem jene Tiere abgebildet, die für Weisheit stehen: Vögel etwa symbolisieren den Flug in den *Dûn-thyr*, die Welt der Geister. So ist es auch kaum verwunderlich, dass gerade dem Vogelflug beim Prophezeien große Aufmerksamkeit gewidmet wird. Wichtig für die Deutung sind Art und Anzahl der Tiere, ihre Flugrichtung und ihr Rufen. Ähnlich dem Ritus ihrer Nachfolge¹ kennen die Schamanen auch den Brauch, aus den Eingeweiden von Geistertieren zu lesen – oder besser noch, Herz und Hirn derselben zu verspeisen, um die Weisheit der *Odûn* aufzunehmen.

Die Gabe der Prophetie kann auch mit magischen Ritualen wie der FREIEN SEELENFAHRT oder dem RAT DER AHNEN (siehe **Aventurische Götterdiener**) zu einem seherischen Akt verschmelzen.

¹ Hierbei verspeist der Schüler Herz und Hirn seines verstorbenen Lehrers, um sich dessen Weisheit zu Eigen zu machen.

BERÜHMTE SEHER THORWALS UND DES GJALSKERLANDS

In Thorwal gilt der *Godi Runwolf Laeskirsson* (Westwind 171) als begnadeter Runenleser, Zeichendeuter und Namensfinder. Von Swafnir mit besonderen Ahnungen gesegnet scheint der Premier Geweihte *Jurge Swafnirsgrehd* (Westwind 172). Auch der Skalde *Iskir Ingibjarnsson* aus Enqui (Westwind 167) erhielt wiederholt rätselhafte Visionen, seit ihm die Riesin *Yumuda* geweissagt hat – die ihrerseits als herausragendes, aber zutiefst rätselhaftes und fremdartiges Orakel gilt.

Im Gjalskerland hat sich unter anderem die alte, unberechenbare Schamanin *Marthai dūr Krommegh* (Westwind 175) einen Namen als Seherin gemacht.

Auch *Brenoch-Dûn Donnachadh dūr Mekklodh* sollte hier genannt werden, ein junger Schamane, der durch seine auffällige, seherische Gabe schon früh regionalen Ruhm erlangt hat und den etliche Gjalsker, bisweilen auch durchreisende Nivesen um Rat fragen. Ähnlich exotisch wie die Riesin *Yumuda* ist wohl der Drache *Odûn-Brass* aus den Donnerzacken (Westwind 69), von dem sich einige verwegene *Durro-Dûn* zuweilen Einblicke in die Wege der Geister und des Schicksals erbitten.

Lars Feddern

Salamander

Durchbruch in der Magica Phantasmagorica II

ZORGAN. Nachdem bekannt wurde, dass es dem einfachen Adeptus minor *Rohaldor von Mersin* gelungen ist, die Thesis des *Auris Nasus Oculus* um einen weiteren Aspekt zu ergänzen¹, überschlugen sich die Ereignisse in Zorgan.

»Ich verstehe ja nicht viel vom magischen Brimborium und so, aber all diesen fremden Besuchern nach zu urteilen, die den Innenhof der Akademie seit Tagen bevölkerten, muss etwas Bedeutendes passiert sein. Allenthalben angeregte Diskussionen, mal verwunderte, mal begeisterte Ausrufe oder skeptische Blicke. Jeder wollte der Erste sein, der mit seinen eigenen magischen Sinnen die Meldung überprüfen oder widerlegen würde. Nur der Hauptakteur, ein gewisser Rohaldor, der sich wohl für einen Schüler Rohals hält, ließ sich nicht blicken, ja, ist wohl wie vom Erdboden verschluckt.«
—ein Bewohner Zorgans, der anonym bleiben möchte, Ende Tsa 1029 BF

»Ein bemerkenswerter Junge, dem die Götter eine große Zukunft beschieden haben. Welch vollendete Bilder und Eindrücke er doch zu erschaffen vermochte! Möge Er Ihre Spektabilität aufsuchen

und nach dem Preis fragen, den sie für seine Dienste verlangt.«

—Mhaharani Eleonora Shahi von Aranien zu einem ihrer Leibdiener, 1. Tsa 1029 BF

»Ich selbst habe es gesehen – oder besser gesagt, nicht gesehen. Kaum zu glauben, als wäre alles echt, keine Spur von Madas Fäden. Das widerlegt eindeutig die These des geschätzten Collega Melwyn Stoerrebrandt, wonach es mit Magie nicht möglich ist, Illusionen zu schaffen, die nicht als solche zu erkennen sind. Hier werden veritable Realitäten erschaffen, was eigentlich nur den Zwölfen vorbehalten ist. Ich frage mich nur, ob ich mich wirklich darüber freuen soll.«

—reisender Magus, Anfang Tsa 1029 BF

Die wissenschaftliche Sensation, die der Schar der Gildenmagier zahlreiche begeisterte wie skeptische Reaktionen entlockte, führte relativ rasch zu einem Schlagabtausch zwischen den beiden Zorganer Koryphäen der Illusionsmagie – die einander, wie es heißt, spinnenfeind sind –, Spektabilität Methellessa ya Comari und Hofmaga Perishan Yezeminsunyara al'Jhalafai. Die Intrigen um die Lorbeeren der Arbeit Rohaldors wurden zwar größtenteils abseits der Öffentlichkeit ausgetragen, einige Äußerungen

fanden ihren Weg dennoch an die Ohren unserer Schreiberlinge und dürften wohl für Missstimmung in der Grauen Gilde sorgen.

»Es stimmt, dem Adeptus minor ist ein Meisterstück gelungen. Aber vergessen wir nicht, auf wessen Aufzeichnungen er sich berufen hat, wer ihm eine strenge, aber gute Lehrmeisterin war. Nicht anderes als meine eigenen Forschungen hat Collega Rohaldor weitergeführt, welche ich seinerzeit wegen anderer Verpflichtungen auf die Seite legen musste. Dies soll in keinem Falle seine Arbeit schmälern, ich möchte es an dieser Stelle einfach noch einmal anmerken. In Absprache mit Collega Rohaldor wird der neue Zauber erst einmal nicht weiter verbreitet. Ich behalte mir auch Schritte vor dem Gildengericht vor, sollte jemand versuchen, die Frucht dieser Arbeit auf unerlaubte Art und Weise zu ernten. Laut Codex Albyricus² wäre es mir möglich, der entsprechenden Lehranstalt das Lehrrecht auf die von mir entwickelten Zauberthesen zu entziehen.«

—Methellessa ya Comari, 14. Tsa 1029 BF

Freundlicherweise war Seine Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Leiter der Schule der Austreibung zu Perricum und verbrieft

¹ Nämlich Illusionen so zu tarnen, dass sie auch mittels den gängigen Analysezauber nicht als solche zu erkennen sind, siehe AB 121, S. 8

² Gesetzeswerk der Magiergilden

Kenner des *Codex Albyricus*, bereit, letztere Aussage Methellessas zu überprüfen:

»Die Collega beruft sich dabei auf Fol. I/32f. und ist dabei nicht die erste. Tatsächlich lässt sich aus dieser Passage je nach Auslegung eine Art Eigentumsrecht an einer selbst entwickelten Theses ableiten. Doch stellt sich hier eine gewichtige philosophische Frage: Kann das Wissen um Magiewirken jemandem wirklich gehören? Ist es nicht viel-

mehr Hesindes Geschenk an die Menschen, die sie so sehr liebt? Steht es nicht jedem zu, der über Madas Gabe verfügt, auch zu wissen, wie man diese Gabe lenken kann?«

Magistra Perishan ihrerseits dementiert aufs Heftigste jegliche Gerüchte um Intrigen, die sich im Hintergrund der sensationellen Entdeckung abspielen sollen:

»Meine Sorge gelten ganz und gar Adept Rohal-

dor, den man seit Bekanntgabe seiner Forschungsergebnisse nicht mehr gesehen hat. Nichtsdestotrotz begrüße ich die Tatsache, dass es ihm nicht zuletzt dank eines entscheidenden Hinweises von meiner Seite gelungen ist, auf den Spuren unserer uraltamidischen Vorfahren zu wandeln. Vielleicht erlebe ich den Tag ja doch noch, an dem die Illusionsmagie zu neuer Blüte heranreift.«

Elias Moussa

Aventurischer Bote, Travia 1029 BF

Krieg über Eslamsgrund?

Scharmützel an der garetisch-almadanischen Grenze

GARETH. Beunruhigende Kunde erreichte die Kaiserstadt Anfang des Efferdmondes aus dem Süden des Königreichs Garetien. Von Krieg an der almadanischen Grenze war die Rede, gar von einem hinterhältigen Überfall durch ragatische Adlige. Zwar stellten sich diese Berichte bald als übertrieben heraus, doch hielt es der Bote dennoch für angebracht, etwas Klarheit in die verworrenen Geschichten aus Eslamsgrund zu bringen und einen Berichterstatte in die Grafschaft zu entsenden. Und in der Tat gelang es diesem, einige Augenzeugen zu befragen und die Ereignisse des letzten Mondes in Teilen zu rekonstruieren.

Wie es scheint, kam es an der Grenze der almadanischen Baronie Jurios und der garetischen Baronie Fremmelsfelde zu einem Scharmützel zwischen einem kleinen Trupp *Almadaner Hakenspieße* und einem Banner des Söldnerhaufens *Schwarze Parde*. Ein Angehöriger der *Hakenspieße* teilte dem Boten mit: »Jau, kurz aber heftig, würd' ich dat nennen. Eigentlich hieß es ja nur, wir würden leichtes Spiel haben, da wären nur ein paar Büttel und so. Aber auf einmal tauchte da hinter einem Hügel ein anderer Trupp auf, ganz wild sah'n die aus. Der Hauptmann hat dann auch gleich zum Sturm geblasen und wir sind wie ein heißes Messer durch Butter durch ihre Reihen gefahren.

Schienen nicht weniger verdutzt als wir, hatten wohl gerade eine Marschpause eingelegt. Jedenfalls sind wir dann bis zum Tross durch und haben da 'nen Wagen erbeutet – wie sich später herausstellte mit 'ner ganzen Truhe voll Silber! Der andere Haufen hat sich dann jedenfalls Hals über Kopf zurückgezogen und auch unser Hauptmann hat dann erstmal den Rückzug hinter die Grenze befohlen. Sicher ist sicher und so – Ihr versteht?« Zwar wollte der Söldling nicht den Auftraggeber seines Banners verraten, doch ist seinen

Ausführungen zu entnehmen, dass sein Trupp geradewegs aus der Baronie Jurios gekommen sein muss. Das zweite Söldlingsbanner indes wandte sich auf seiner Flucht zurück nach Fremmelsfelde, in Richtung eines kleinen Weilers. Nach ihrer Niederlage und dem Verlust der Bannerkasse fürchteten die Korsjünger wohl um ihren Lohn, so dass sie mit der Plünderung der Höfe begannen. Die Lage geriet

wurden von den entfesselten Söldnern niedergebrannt, und auch einige mutige Bauern, die sich ihnen mit Mistgabeln und Sensen in den Weg stellten, wurden erschlagen. Dem Großteil der Dörfler gelang jedoch die Flucht in die benachbarten Wälder – von den Mördern indes fehlt jede Spur.

Doch mag man dies noch als kleine Grenzstreitigkeit zweier Barone mit tragischem Ausgang abtun, so nahmen die Ereignisse noch am selben Tag eine weitere unheilvolle Wendung. Gegen Abend erreichte ein Bote zwei in Königlich Halhof stationierten Banner der *Greifengarde* und überbrachte einen Hilferuf des Barons von Fremmelsfelde, Darulf von Corish. Dieser berichtete von einem feigen und hinterhältigen Angriff durch almadanische Truppen und bat um rasche Hilfe – dass bis zu diesem Zeitpunkt aber nur Söldner unter eigener Flagge und nicht etwa Streiter des Königreichs Almada an seiner Grenze erschienen waren, schien ihm nicht aufgefallen oder mitteilenswert gewesen zu sein. Der Hauptmann der Garde indes sandte Boten nach Gareth und in die Grafenstadt Eslamsgrund und setzte seine Truppen in Marsch, schärfte seinen Leuten jedoch ein, ohne seinen direkten Befehl nichts zu unternehmen. Und dies war auch gut so, denn als die Gardebanner am nächsten Tag den Ort des Geschehens erreichten, standen ihnen zwei gefechtsbereite Schwadronen der *Ragather Schlachtreiter* gegenüber. Sie waren anscheinend mit einer ähnlichen Nachricht aus Königlich Franfeld herbeigerufen worden – diesmal jedoch durch Baron Amos von Jurios älteren Hauses. Einzig der Besonnenheit der beiden Hauptleute ist es zu verdanken, dass es

an diesem Tag nicht zu einem Kampf zwischen den Heeren des Reiches und Almadas kam, der wohl schnell einen Krieg zwischen den beiden Königreichen nach sich gezogen hätte. Stattdessen bezogen beide Haufen in der Nähe des Grenzsteins und in Sichtweite voneinander Lager und warteten auf weitere An-



jedoch bald, als sich die Dorfälteste den Söldnern entgegenstellte, außer Kontrolle. Dem Bericht eines Überlebenden ist zu entnehmen, dass es zu einem Streit kam, in dessen Folge der Anführer der *Schwarzen Parde* die alte Frau im Zorne erschlug und die Brandschatzung des Dorfes befahl. Die wenigen Höfe

weisungen aus Gareth und Punin. Als diese nach bangeren Tagen des Wartens endlich eintrafen, zogen sich sowohl die *Greifengarde* als auch die Schlachtreiter wieder in ihre Garnisonen zurück – der Frieden war gesichert. Aus Eslamsgrund und Ragath ist indes nur wenig zu erfahren. Graf Brandil von Ragath und Graf Siegeshart von Eslamsgrund trafen sich im Rahmen einer Jagdgesellschaft in den Wäldern nahe Franfeld, um über die Lage zu beraten. Die beiden Adligen sind durch verwandtschaftliche Bande verbunden und gelten als Garant des Friedens zwischen Almada und Garetien, weshalb nicht nur höfische Kreise munkeln, dass sie sich über die Ereignisse an der Grenze ihrer Grafschaften nur wenig erlaubt zeigen. Bei ihrem Treffen betonten sie, keinen Zwist zwischen ihren Grafschaften zu wünschen, da dies nur Leid über ihre Unterta-

nen brächte. Graf Brandil erklärte außerdem, dass seine Lehensleute selbstverständlich das Recht hätten, sich zu befehlen. Ihm sei in diesem Fall jedoch nichts von einer offiziellen Fehdeerklärung einer der beteiligten Seiten bekannt.

Aus dem Umfeld des Grafenhofes zu Eslamsgrund sind indes Gerüchte zu vernehmen, dass Graf Siegeshart "fähige und unabhängige Ermittler" nach Fremmsfeld entsandt habe, um die treibende Kraft hinter den Ereignissen an der Grenze zu finden. Zwar pfeifen die Spatzen im gesamten Grenzgebiet von den Dächern, dass Baron Amos von Jurios, der sich als Landgraf von Caldaia¹ sieht, schon lange ein Auge auf die Nachbarbaronie geworfen habe, doch soll auch Baron Darulf neidisch auf die reichere Baronie seines südlichen Nachbarn sein. Was sich einer von beiden oder gar

eine dritte Partei von einem Krieg erhoffen würde, weiß jedoch niemand zu sagen.

Bemerkenswert ist indes, dass weder Kaiserin Rohaja noch Kaiser Selindian zu einer Stellungnahme bereit waren. Die Kanzleien in Punin und Gareth ließen lediglich verlauten, dass sich "das Reich nicht in Missverständnisse zwischen seinen Vasallen einmischen" würde.

Uli Lindner

*Mit Dank an Björn Berghausen,
Daniel Jödemann und Anton Weste.*

¹ Die alte almadanische Landgrafschaft Caldaia wurde im Jahre 602 BF durch Kaiser Eslam den Münzreichen aufgelöst und zwischen den Grafschaften Ragath und Eslamsgrund aufgeteilt. Der Kaiser hoffte auf diesem Weg eine Klammer zwischen den beiden Provinzen Almada und Garetien zu schaffen, legte hiermit jedoch den Grundstein für einen Streit, der bis in unsere Tage anhält.

Aventurischer Bote, Ingerimm 1029 BF

Endlich Frieden in der Markgrafschaft Perricum?

PERRICUM. Nachdem die Lage in der Markgrafschaft zunächst weiter eskalierte (vgl. *Aventurischer Bote* 121), scheint nun wieder Ruhe in der Provinz eingekehrt zu sein, was nicht zuletzt der Rondra-Kirche zu verdanken ist. Dass sich die Lage so schnell entspannen würde, war zunächst nicht zu erwarten gewesen. Der zunächst noch unblutige Konflikt zwischen Neu- und Alt-Perricumern, der sich das erste Mal auf der Handelsmesse im Städtchen Wasserburg entladen hatte, eskalierte – allen Beschwichtigungsversuchen des Adels zum Trotz – immer weiter.

Hatte es sich zunächst noch um lokale Fehden gehandelt, so begannen sich rasch die Fronten zu verschieben, und bald hatte man den Eindruck, dass neuerdings jeder gegen jeden kämpfen würde: Da gab es Bündnisse von Nebachoten, mittelreichischen Alt-Perricumern und einstmalen süddarpatischen Neu-Perricumern, die sich mit Angehörigen der gleichen Gruppen bekriegten. Denn der Aufruf Markgraf Paligans zu Ruhe und Einigkeit hatte den Adel nicht etwa beruhigt, sondern lediglich in zwei neue Lager gespalten: Nun standen diejenigen, die dem Landesherrn und der Idee der neuen Markgrafschaft zugetan waren, gegen diejenigen, die auch weiterhin den Darpat als Grenze ansahen (und damit der Meinung waren, dass die Neu-Perricumer besser auch weiterhin zu Darpatien gehören würden).

Aus anfänglichen Schmähungen wurden handfeste Fehden, die vielerorts Tod und Verwüstung hinterließen. Die Rondra-Kirche, deren Haupttempel in Perricum liegt, forderte bald energisch einen Friedensschluss: Man habe

schließlich in den Grenzmarken des Reiches schon genug Sorgen, und der Adel möge doch lieber in der Wildermark sein Mütchen kühlen – und damit auch gleichzeitig ein göttergefälliges Werk vollbringen. Als dieser Aufruf keine Wirkung zeigte, sprachen Emissäre der Kirche schließlich bei Kaiserin Rohaja vor, die äußerst ungehalten auf die Vorgänge im Südosten ihres Reiches reagierte.

Mit aller Entschlossenheit forderte die Monarchin die streitenden Adligen auf, ihren Zwist beizulegen. Anderenfalls werde man aus ihren Lehen Ländereien herauslösen und diese der Kirche der Himmelsleuin überantworten.

Jenes Machtwort von allerhöchster Stelle zeigte nun endlich Wirkung: Nur wenige Wochen später kamen die betreffenden Adligen im Städtchen Dergelmund zusammen, berieten sich einige Tage lang und schickten dann eine Gesandtschaft nach Perricum. Hier erklärte man sowohl dem Markgrafen als auch einem Stellvertreter des Schwertes der Schwerter, dass man sich darauf geeinigt habe, Zwist und Hader mit sofortiger Wirkung beizulegen. Als Zeichen der Reue und des guten Willens sei man bereit, aus freien Stücken in den Lehen der bisher verfehdeten Adligen der Rondra-Kirche Land zu überantworten.

Wie zu vernehmen war, soll in den vorhergegangenen Beratungen gerade um die künftige Rolle des Schwertbundes in diesen Gebieten erbittert gestritten worden sein. Es bleibt also abzuwarten, ob die neuesten Beschlüsse der Markgrafschaft Perricum wirklich der Weg in eine friedliche Zukunft gebnet haben.

Marcus Friedrich

*Aus einer nordmärkischen Verlautbarung
in Honingen*

Großzügige Geste unserer geliebten Gräfin

HONINGEN. Obwohl noch immer Kämpfe gegen die Aufständischen geführt werden und die Ordnung im Land durch die Verbrecherbande der Blauen Füchse in ständiger Gefahr ist, soll ein großes Fest den Beginn einer neuen Zeit markieren, einer friedvollen und glücklichen Zeit in und um Honingen.

Gräfin Rhianna Conchobair wird ein großes Fest, das Albernian-Fest, veranstalten – im Herzen in unserer aufblühenden Stadt. Gaukler und Barden werden anreisen, sie sollen das Volk zehn Tage lang unterhalten. Außerdem werden sich die besten Bogenschützen des Landes messen, und auch ein großes Immannturnier soll stattfinden. Sowohl das Fest wie auch die Turnier werden für jeden zugänglich sein – selbst die Aufständischen dürfen anreisen. So will es ein von der Gräfin verkündeter Turnierfrieden, der für jeden gilt, der ohne feindliche Absicht ist. Darum sei ein jeder aufgerufen, selbst dem Feind ein guter Gastgeber zu sein und die Gebote der Götter zu achten, so wie es auch die Gräfin machen wird.

Nachdem sich erst kürzlich viele Spieler der Honinger Wölfe im Streit von der Immanmannschaft abgewandt haben, wurde nun bekannt, dass unsere Stadt gleich von drei Mannschaften repräsentiert wird. Neben den Wölfen hat sich eine weitere Truppe formiert, im Kern aus jenen Spielern bestehend, die sich zuvor im Streit von den Wölfen getrennt hatten. Darüber hinaus hat die Gräfin angeregt, eine dritte Mannschaft ins Rennen zu schicken, die sich vornehmlich aus jenen Soldaten rekrutieren soll, die im Alten Immanstadion stationiert sind. Zudem soll erstmals eine 'Vorrunde' bei dem Turnier stattfinden. Dabei werden verliebte Mannschaften nicht sofort ausscheiden, sondern insgesamt drei Mal antreten müssen, bevor feststeht, wer ins Viertelfinale einziehen darf.

Sebastian Thurau

ÜBER KAPERBRIEFE

Königs'. Stattdessen handelt es sich um einen oftmals hochkomplizierten Vertrag, der die Rechte und Pflichten beider Parteien festlegt.

VOM PUTZEN EINES KAPERBRIEFS

Sowohl der Freibeuter als auch die Seemacht, die den Kaperbrief ausstellt, profitieren von der Übereinkunft – sonst gäbe es die Freibeuterei nicht. Für den Kaperfahrer besteht der größte Vorteil darin, dass ihm fortan die Häfen seiner Hausmacht offen stehen, so dass er immer einen Abnehmer für seine Beute und einen Werftplatz findet¹. Selbst fernab der heimischen Gestade kann der Freibeuter auf Hilfe hoffen: Alle Verbündeten seiner Hausmacht sind dazu verpflichtet, ihn wie einen offiziellen Gesandten zu behandeln.

Während ein Pirat einfach an der nächsten Rah aufgeknüpft wird, steht einem Freibeuter eine ehrenvolle Gefangenschaft zu, aus der er freigekauft werden kann – zumindest in der Theorie. In Al'Anfa werden Freibeuter nämlich wie gemeine Piraten hingerichtet, und auch in anderen Reichen kommt es zuweilen vor, dass ein Gericht den Kaperbrief als 'unleserliches Gekrakel' abtut, so dass der Gefangene dennoch am Hanfstrick tanzen darf.

Mit den Rechten des Freibeuters gehen auch Verpflichtungen einher. Dazu gehört vor allem die Abtretung eines vorher festgelegten Beuteanteils. Jede Seemacht achtet darauf, dass keiner ihrer Freibeuter Gelder unterschlägt, und wer sich dabei erwischen lässt, muss mit harten Strafen rechnen. Sogar eine längere Zeit ohne Beute kann einen Kaperfahrer in die Breidouille bringen, da keine Seemacht gerne untätige Freibeuter beschäftigt. Und natürlich beschränkt ein Kaperbrief die Zahl der möglichen Angriffsziele.

Wer sich mit dem Gedanken trägt, Freibeuter zu werden, sollte sich das Für und Wider also gut überlegen. Allerdings darf auch nicht vergessen werden, dass so mancher die Freibeuterei nicht des Geldes wegen betreibt, sondern weil er seinem Land dienen will. Der Brabaker Amirato Delazar etwa gilt als Patriot, der für seinen König lachend in den Tod gehen würde.

Für die ausstellende Seemacht liegen die Vorteile eines Kaperbriefes auf der Hand: Dem Freibeuter muss kein eigenes Schiff gestellt werden, er verlangt keinen Sold und

füllt sogar das Staatssäckel. Allerdings werden Kaperfahrer manchmal abtrünnig und wenden sich gegen ihre Hausmacht. Ebenfalls kann es vorkommen, dass ein Freibeuter das falsche Schiff kapert und einen Verbündeten gegen seine Hausmacht aufbringt – solche Situationen werden in der Regel durch Abenteurer bereinigt, um diplomatische Verwicklungen zu vermeiden.



Suldokan
(Gydon Suleimen von Nierenfeld)

Zwischen Freibeutern und Piraten gibt es einen entscheidenden Unterschied: den Kaperbrief. Dieses Dokument adelt einen Kapitän zum Kaperfahrer und berechtigt ihn, im Namen der ausstellenden Macht feindliche Schiffe aufzubringen. Entgegen weit verbreiteter Gerüchte ist ein Kaperbrief jedoch nicht einfach ein Freibrief für 'Piraterie im Namen des



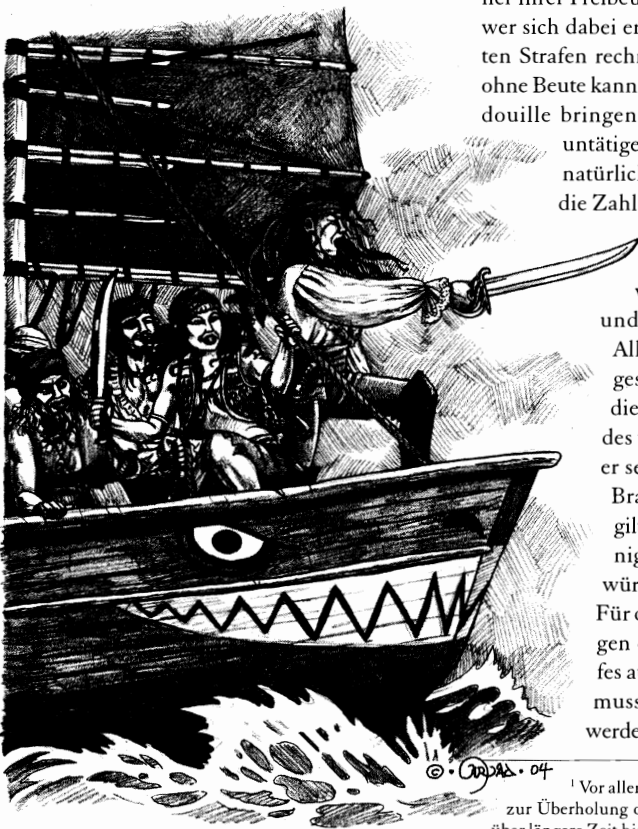
Hamarro, der sanfte Pirat

WER STELLT KAPERBRIEFE AUS?

Im Prinzip kann die Regierung jeder aventurischen Seemacht einen Kaperbrief ausstellen. Auch wenn Fälle belegt sind, in denen Orden oder Gilden Kaperbriefe ausstellten, blieben dies doch stets Ausnahmen, da ihnen die Mittel fehlen, um ihre Freibeuter ausreichend zu versorgen.

Freibeuter werden dabei meist zu einem bestimmten Zweck angeworben. Wenn ein Reich kurzfristig seine Flotte verstärken will oder Geld zum Bau eigener Schiffe benötigt (beides ist üblicherweise vor einem Seekrieg der Fall), ist das vermehrte Schreiben von Kaperbriefen die übliche Vorgehensweise. Ebenfalls ist es eine gängige Strategie, Piraten Kaperbriefe in Verbindung mit einer Amnestie anzubieten. Wer auf diese Weise einen Piraten auf seine Seite zieht, gewinnt doppelt: Der Seeräuber wird fortan die eigenen Schiffe unbehelligt lassen, die des Feindes dagegen auch weiterhin aufbringen. Fast alle Regenten erlassen von Zeit zu Zeit eine solche Amnestie.²

Wie viele Kaperbriefe ausgestellt werden, ist



¹ Vor allem wegen der häufigen Gelegenheiten zur Überholung des Schiffes 'wirken' viele Freibeuter über längere Zeit hinweg als die meisten Piraten.

von Reich zu Reich unterschiedlich. Wer nur über wenige Kriegsschiffe verfügt, nimmt besonders häufig die Hilfe von Kaperfahrern in Anspruch.

Gerade in den südlichen Stadtstaaten wird die Freibeuterei daher besonders kultiviert: Den vier Schiffen der syllanischen Flotte etwa stehen über vierzig 'Haie von Sylla' gegenüber, die Jagd auf die Schiffe der Schwarzen Allianz machen. Starke Reiche wie das Horasreich vertrauen dagegen meist auf ihre eigenen Kriegsschiffe.

Ein Sonderfall sind die 'Korsaren', wie sich die alananischen Freibeuter nennen. Bei ihnen handelt es sich weniger um Kaperfahrer als um Söldner, die auf den Schwarzen Galeeren ihren Dienst verrichten.

² An dieser Stelle muss aber auch erwähnt werden, dass die Loyalität von ehemaligen Piraten oft sehr niedrig ist. So ließ sich etwa der Pirat *Dalido Silberhaken* um 870 BF in Mengbilla einen Kaperbrief ausstellen, lief mit dem Haikopfbanner am Mast aus und brachte noch in Sichtweite des Hafens zwei Mengbillaner Potten auf.



Dagon Lolonna

BEISPIELE FÜR KAPERBRIEFE

Wie ein Kaperbrief aussehen kann, soll an zwei Beispielen verdeutlicht werden. Zum einen handelt es sich um den Kaperbrief von *Käptn Siebenwind*, einem zeitgenössischen bornischen Freibeuter, zum andern um das als 'Segensbrief' bekannte Dokument der Efferdbrüder, das bei einem an der Südküste Maraskans an Land gespülten Leichnam gefunden wurde.

Tobias Radloff



KAPERBRIEF DER EFFERDBRÜDER

Der Besitzer dieses Dokumentes ist ermächtigt, alle Maßnahmen zu ergreifen, die der Säuberung der aventurischen Meere von dämonischem Gezucht dienen und nicht mit den Gesetzen des Herrn E.F.Ferd und Seiner göttlichen Geschwister in Widerspruch stehen. Dazu gehören insbesondere das Aufbringen oder Versenken aller Schiffe, die unter xeraanischer oder schwarzmaraskanischer Flagge fahren, sowie die Vernichtung von unheiligen Kreaturen des Meeres.

Der Besitzer dieses Dokumentes erhält in jedem Hafen freie Kost und Logis bei den Efferdbrüdern. Er hat den Segen der E.F.Ferkirche empfangen und wird im Falle seines Todes Einlass in E.F.Ferds himmlisches Reich finden.

Dieses Dokument ist ausgestellt auf

(ab hier ist die Schrift mit Blut geschwärzt und unleserlich)

KAPERBRIEF DES HAUSES STÖERREBRANDT

Kraft des Privileges, welches dem Handelshause Stöerrebrandt übertragen wurde von Seiner Exzellenz dem Adelsmarschall und seinen Adminälen, und welches ebendieses Handelshause dazu auffordert und ermächtigt, Untertanen des Bornlandes oder andere Personen von ungewisshafter Befähigung zu bevollmächtigen, allerlei Schiffe und Güter ihrem Besitz zugezuführen, die davor im Besitz von solchen waren, die als Feinde von Bornland und Adelsversammlung gelten oder vom Besitzer dieses Dokumentes für Feinde von Bornland und Adelsversammlung gehalten werden, und welches den Besitzer dieses Dokumentes verpflichtet, die in Ausführung dieser Aufgabe festgesetzten Personen der Gerichtsbarkeit des Bornlandes zugezuführen oder, wenn dies unter den gegebenen Umständen nicht möglich ist, selbst über sie Recht zu sprechen im Geiste Seiner Exzellenz des Adelsmarschalls und der Interessen der Adminalität, und welches den Besitzer dieses Dokumentes darüber hinaus dazu verpflichtet, die solchenmaßen sichergestellten Schiffe und Güter in einen sicheren Hafen innerhalb der bornischen Landesgrenzen zu bringen oder, wenn das nicht möglich ist, in einen sicheren Hafen eines mit dem Bornland befreundeten Landes oder, wenn das nicht möglich ist, in einen neutralen Hafen, berechtigt dieses Dokument Kapitän Pedder ter Jescha, bekannt als Käptn Siebenwind den Kommandanten des Schiffes

Jedelame,

zu ebenjenen Maßnahmen. Der Inhaber dieses Dokumentes soll die Häute und Häfen des Bornlandes schützen, das Meer von Piraten befreien und von solchenlei Schiffen, die nicht den Seewolf an ihrem Mast hissen, sondern die Flagge eines Landes, welches nach dem Rurge Seiner Exzellenz des Adelsmarschalls und der Adelsversammlung trachtet, und er soll die sichergestellten Güter von solchen Schiffen an die Gestade des Bornlandes zurückbringen. Als Lohn für die Erfüllung dieser Aufgaben soll ihm gehören der

4te

Teil allen Gütern, welche er sicherstellt, und er soll das Recht haben, Männer und Frauen unter seinem Kommando die Patente „Matrose“, „Seefunker“ und „Seoffizier“ zu verleihen. Alle Freunde und Verbündete von Seiner Exzellenz dem Adelsmarschall und der Adelsversammlung sind hiermit aufgefordert, dem Besitzer dieses Dokumentes all jene Gastfreundschaft und Gefälligkeit zu erweisen, welche sie einem offiziellen Abgesandten Seiner Exzellenz des Adelsmarschalls erweisen würden, und seien darauf hingewiesen, dass die Nichterfüllung dieser Bitte so aufgefasst wird, als sei die Unannehmlichkeit einem offiziellen Gesandten des Bornlandes widerfahren.

Dieser Kaperbrief verliert seine Gültigkeit

3

Götterläufe nach dem Tag seiner Ausstellung. Sein Inkrafttreten beginnt am heutigen Tage, welchen ist der

1. Efferd des Jahres 1028 BF

und wird bestätigt durch das Große Wappensiegel des Bornlandes sowie das Falkensiegel des Handelshauses Stöerrebrandt.

Albernia-Fest in Honingen

HAVENA. Ausgerechnet die Landesverräterin Rhianna Conchobair ruft in Honingen zum Albernia-Fest, einem Volksfest mit Turnier für Immanspiel, Bogenschützen und Barden. Doch die Königin reagiert besonnen – und schickt gar die Havena-Bullen aus, den Feind auch beim Immanspiel zu schlagen! Wie Kanzleirätin Gryndwyn Seelhoff erst kürzlich bekannt gab, bereiten die Besatzer in Honingen ein großes Volksfest vor, zu dem neben zahlreichen Gauklern und Barden auch Bogenschützen und Immanspieler aus dem ganzen Land eingeladen sind. Offenbar wurden im Vorlauf auf dieses Fest auch Verhandlungen mit Vertretern unserer geliebten Königin geführt, um auch Teilnehmer aus den freien Gebieten des Landes gewinnen zu können. Beide Seiten haben sich nach Worten der Kanzleirätin "auf einen stabilen und unbedingt achtenswerten Turnierfrieden" geeinigt, der von niemandem gefährdet werden sollen. So werden von beiden Seiten aus jedwede Kampfhandlungen im Honinger Umland eingestellt, um allen Immanmannschaften, Schützen, Barden, Gauklern und Besuchern eine sichere An- und Abreise zu ermöglichen. Auch für Handelszüge gelte diese Vereinbarung, allerdings werden die horrenden Zölle des gierigen Feindes viele Händler abschrecken.

Von der Kanzleirätin war ebenfalls zu erfahren, dass die Herausforderung der Verräterin nicht unbeantwortet bleiben soll, weshalb die Königin dafür eintritt, unsere Heimatstadt durch die Havena-Bullen vertreten zu lassen. Mit einem Sieg beim Turnier würden die Bullen einen symbolischen Sieg für ein freies Albernia erringen, eine Demonstration der Stärke, die den Honinger Bürgern Hoffnung geben und ihren Besatzern Furcht einflößen sollte. In den nächsten Wochen sollen sich daher alle Immanspieler der Bullen zweimal wöchentlich auf dem Exerzierplatz einfinden, um sich auf das Turnier vorzubereiten. Rhys Burrigh, Spielführer unserer geliebten Mannschaft, erklärt dazu: "Noch immer werden tatkräftige Spieler und Spielerinnen gesucht, die mit dem Eschenschläger umgehen können. Wer sich selbst für fähig genug hält, soll einfach zum nächsten Übungsspiel kommen." Die Königin wünscht, dass unserer Stadt von einer schlagkräftigen und erfolgreichen Truppe repräsentiert wird, die die ruhmreiche Tradition der Bullen fortschreiben wird. Darum seien noch einmal alle Zünfte dazu aufgerufen, ihre Gesellen für die Übungseinheit freizustellen und dafür zu sorgen, dass die besten von ihnen nach Honingen reisen können.

Sebastian Thureau

Aushang der Königlichen Kanzlei für Geheimhaltung und Kriegswesen

Hiermit geben Wir bekannt, dass es in diesen schweren Zeiten der Entbehrungen und des Leidens eine kurze Phase des Friedens geben soll. Nachdem die nordmärkischen Besatzer in Honingen zum Albernia-Fest gerufen haben, einem Turnier für Immanspieler, Bogenschützen und auch Barden, wollen auch Wir Uns der Herausforderung des Feindes stellen und einen symbolischen Sieg über den Feind erringen.

Auf die ungeheuerliche Provokation, ein Fest zu Ehren Unseres Landes ausgerechnet von der Verräterin Rhianna Conchobair austragen zu lassen, wollen Wir nicht mit dem Schwert, sondern besonnen, nachsichtig und doch siegreich reagieren! Zum Albernia-Fest sollen Mannschaften aus allen Teilen des Landes anreisen, aus den besetzten wie den freien Gebieten, weshalb Wir hiermit die Verkündung eines Turnierfriedens durch die Feindin bestätigen. Von Ende Rahja 1029 BF bis Ende Praios 1030 BF soll ein jeder unbehelligt nach Honingen reisen, der selbst keine feindlichen Absichten verfolgt, ganz gleich, aus welchem Teil Albernias er auch kommen mag.

gez. Kanzleirätin Gryndwyn Seelhoff, i.A. Ihrer Königlichen Hoheit

Ein unerklärlicher Fund

Aus dem Bericht von Marlik Belkensen an die Admiralität von Al'Anfa

"Es war der heftigste Sturm, den ich je erlebt habe. Nachdem sich am Morgen die See wieder etwas beruhigt hatte, strömten die Fischer zum Hafen – oder besser, an den halb fortgespülten Strand, auf den sie für gewöhnlich ihre Boote zogen.

Doch das, was sie nun zu Gesicht bekamen, verschlug ihnen schier die Sprache. Nicht nur, dass ihre Boote mehrere Dutzend Schritt vom Strand entfernt zwischen den Palmen lagen – das war, bei einem derartigen Unwetter, zu erwarten gewesen. Nein, dort unten im nassen Sand lag ein riesiges Schiff, wie sie es noch nie zuvor im Leben gesehen hatten. Wir stürmten darauf zu, versuchten mit lautem Rufen und mit Klopfen auf den Schiffsleib auf uns aufmerksam zu machen, und begannen dann, als sich nichts rührte, zögerlich mit dem Entern. Obwohl der Schiffsleib arg zerschunden war, konnten wir uns ein gutes Bild von der ehemaligen Pracht des Seglers machen. Der schlanke Rumpf war aus hellem, bläulich schimmerndem Holz gefertigt, einem überaus merkwürdigem Baustoff.

Das Schiff besaß keine Vordertrutz, wies jedoch einige Aussparungen in der Reling auf, wo einst die Geschütze gestanden haben müssen. Im Gegensatz zum flachen Vordeck be-

saß es jedoch einen hohen Achteraufbau, dessen Heck über und über mit einem grün-goldenen schimmernden Metall verziert war. Anders als bei den mir bekannten Schiffstypen vergleichbarer Größe wurde hier der Kurs offenbar nicht über ein Steuerrad, sondern über eine große Ruderpinne eingestellt.

Innerhalb der Laderäume und Decks, von denen jedes einzeln abgeschottet werden konnte, fand man jedoch noch weit Eigentümliches: Zwischen allerlei einheimischen, offenbar noch recht frischen Früchten und Tierkörpern verdarben auch fremdartig geformte Früchte und absonderliches Getier, wie sie keiner von uns je gesehen hatte. In einer Kabine lagen, sauber aufgereiht, eigenartig geformte Waffen und Schussgerät. Manches glich altertümlichen Sichelschwertern, anderes war gänzlich unbekannt und wurde auch nicht angetastet.

Unheimlich wurde es uns zumute, als wir nun in die Kapitänskajüte vorstießen. Dort stand hinter dem Kartentisch, der mit dem Deck fest verschraubt war, die grässlich verwesene Leiche eines Menschen – oder besser sollte ich sagen: von etwas, das menschenähnlich war.

Schneller, als ich ausatmen konnte, waren die abergläubischen Fischer daraufhin wieder bei der Kajütentür und stürmten an Deck. Der

letzte von ihnen packte mich, als ich gerade einen flüchtigen Blick auf die Karte werfen wollte, die auf dem Tisch fixiert war, und brüllte mich an: "Schnell, weg von hier! Sonst werden wir mit verbrannt!"

So kam es, dass ich nichts von all dem sonderbaren Zeugis sicherstellen konnte, das ich gesehen hatte. Nichts blieb übrig von diesem Schiff und seiner Mannschaft, wo sie auch immer hergekommen waren. Nur nach den Bildern aus meiner Erinnerung vermag ich einiges wiederzugeben. Und noch eine andere Frage zermarterte mir das Hirn: Wieso war der Leichnam in der Kapitänskajüte derartig verfault, während doch die Lebensmittel aus der Ladung den Eindruck machten, als seien sie gerade einmal zwei Wochen alt?

Am erschreckendsten jedoch war, dass ich in der darauffolgenden Nacht im Traum plötzlich wieder die Karte vor mir sah, gestochen scharf, als stünde ich davor: eine lückenhafte, aber dennoch detaillierte Karte der syllanischen Halbinsel und Altoums, versehen mit fremdartigsten Schriftzeichen – ganz so, als wäre man an Bord des Schiffes auf Entdeckerfahrt gewesen, als habe man von weit her die Gesteade Aventuriens studiert."

Stefan Trautmann

Aventurisches Adels-Calendarium

Addenda
&
Corrigenda

Der Kanzler der u. g. Regionen,
Marcus Friedrich, ist via E-Mail un-
ter nachfolgender Adresse zu errei-
chen:
marcus_friedrich@t-online.de

Traviemark Rommilys

- Dar-I-11bP: streiche av. Name> Ucurian Mukus von Greifenberg-Rabenmund ä.H.
streiche> Ragnar Schwefel
setze av. Name> Landvogtin Tsalinde von Hauern des
setze> Schloss Neuschwanen, Junkerin Morgause
von Rabenmund-Weltengrund;
Marita Wasner, Arnswaldtstrasse 23, 30159 Hannover
Dar-I-10: setze av. Name> Baronin Janore von Rabenmund-Streitzig

Marschallsland Wildermark

- Dar-I-02: streiche> Simone Jakobs-Gersdorf
Dar-I-03P: streiche> Christian Stern
Dar-I-07: streiche> Markus Brohasga
setze> Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin
Dar-II-01: korrigiere av. Name> Baronin Sylvina von Forsthawellingen
streiche> Daniel Johann
Dar-II-03: setze> Bärbel v. Zedlitz, Breslauer Str. 88, 53340 Meckenheim als
Spielerin des hiesigen Barons
streiche> Tobias Frischhut
streiche bei „Gut Groß Donnersfelden“> Bärbel v. Zedlitz
Dar-II-04: setze> Katja Reinwald, Brunnenpfad 12, 68259 Mannheim als Spielerin
der hiesigen Baronin
Dar-II-06: streiche> Sebastian Zanke
Dar-II-14: streiche> Andreas Kötting
Dar-II-15: streiche> Frank Wagner
Dar-II-16: korrigiere av. Name> Baron Adran von Berlinghan-Oppstein-Mersingen
Dar-III-03: setze av. Name> Baronin Alveria von Lodenbach
streiche> Reinhard Bär

Markgrafschaft Rabenmark

- Dar-I-06: korrigiere av. Name> Baron Corvinus Thýrian Bertind von Rabenmund-
Mersingen ä.H.
Dar-IV-02: setze av. Name> Baronin Fiana von Kalmansweide
Dar-IV-07: setze av. Name> Baronin Irmegunde Fenia von Greifenstein j.H.
Dar-IV-12: setze av. Name> Baron Ralmir Arnwulf von Tsafelden
Dar-IV-17: streiche> Jan Eike Köppe

Markgrafschaft Perricum

- Dar-IV-21: streiche> Markus Klocke
Dar-IV-26: streiche av. Name> Wehrvogt Travinian von Rosenbusch-Sturmfels
streiche av. Name> Wehrvogt Leobrecht von Ochs auf dem Arvepaß
setze av. Name> Landvogt Aldron von Firunslicht; Christian-André
Meiners, Leibnitzstr. 20/123, 38678 Clausthal-Zellerfeld
Dar-IV-27: streiche> Gut Cravolds Haag, streiche Junker Edrich, streiche
Christian-André Meiners
Dar-IV-28: setze av. Name> Baron Malik Saljim de Meridianora; Marianne Herdt,
Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen
streiche> Fstl. Gut Praioshaven, streiche Junker Alrik,
streiche Marianne Herdt

Der schwarze Ritter

Einst war ein Ritter aus dem stolzen Weiden.
Es war ein Mannsbild einem Leuen gleich.
Er konnte sich in Tapferkeit gut kleiden.
Sein Herz war mutig und an Güte reich.

Einst war ein Land so treu
und gut im Glauben.
Es war so friedlich voller Lieblichkeit.
Bis dass das Böse kam es zu berauben.
Es nahm den Frieden und gab endlos Leid.

Der Ritter zog im Tross mit hundert Mannen
in dieses schwarze Land, es zu befrei'n,
das Böse zu besiegen und zu bannen,
zu kämpfen auf Verderben und Gedeih'n.

Doch nicht das Schwert
des Feindes traf den Ritter.
Es war die Schwärze, die sein Herz berührt'.
Selbst jeder Sieg, er schmeckt ach so bitter,
war in der Brust zur Aufgabe verführt.

Er sah die Leuenmutter ehrlos fallen,
dahingestreckt durch Gift und böse Art.
Er kämpfte gegen dunkelste Vasallen,
nach deren Anblick man schon irre ward.

Er sah an seiner Seite Freunde sterben,
die nun erwacht sich wandten gegen ihn.
Er sah so viele in dem Land verderben,
in deren Brüsten
schließlich Schwärze schien.

Er hörte in den kalten Nächten Weinen
von Kriegersmännern
vormals stark und gut.
Er traf ein Kind getrennt wohl
von den Seinen,
in seinen Armen starb es ohne Mut.

Die Kindertränen ließen ihn ertrinken.
Die stummen Schreie jenseits jeder Schlacht,
sie ließen ihn in tote Hoffnung sinken
und haben ihm sein Herz zu Blut gemacht.

Des Mutes Flamme sich in ihm so senkte.
Es war nicht mehr der Leuin, der er schwor.
Es war der Rabe,
der ihm Rettung schenkte,
wenn er an Gulgari sein Herz verlor

Doch so sehr er auch nach Erlösung fragte,
nach dem Vergessen
durch des Rabens Hauch.
Der Tod sich ihm in jedem Kampf versagte.
Er lebte fort, mit ihm die Bilder auch.
So reitet er auf seinem kalten Rappen.
Schwarz färbt er alles,
was sein Herz berührt.
Er hat die Unvergesslichkeit als Knappen
und keine Wärme, die er jemals spürt.

Tobias Hamelmann

Aventurischer Bote, Rendra 1029 BF

Diener des Lebens vermisst

ZORGAN. Eine entsetzliche Nachricht erreicht uns aus Aranian: Der künftige Patriarch des Peraine-Kultes, *Leatmon Phraisop der Jüngere*, ist aus dem Kloster Nasir Malkid, wo er seine Ausbildung zum Priester absolviert, verschwunden. In den letzten Wochen sah man viele Geweihte durch die Dörfer ziehen, ein paar Wochen zu früh für die Erntefest-Zereimonien. Gerüchte machten die Runde, welches Ziel die Peraine-Priester verfolgten, doch nach einigen anonymen Hinweisen aus Nasir Malkid löste sich das Rätsel auf: *Leatmon Phraisop* wird vermisst und niemand weiß, wo er sich aufhält.

Der vierzehnjährige zukünftige Kirchenführer ist der letzte Überlebende seiner Familie, die durch die Machenschaften der ehemaligen Hochfrevlerin *Dimiona von Oron* fast vollständig ausgelöscht wurde. Vor einem Jahr bereits war sein Leben in Gefahr, als Orons Kriegszug den Ort Nasir Malkid schwer verwüstete, doch damals gelang ihm die Flucht vor den Häschern der Moghuli Dimiona (nachzulesen im *Aventurischen Boten* 113). Auch diesmal sollen angeblich oronische Umtriebe hinter dem rätselhaften Verschwinden stehen. Fellachen berichteten, geheimnisvolle Fremde in der Nähe des Klosters gesehen zu haben. Es steht zu befürchten, dass überlebende Frevler Orons eine späte Rache an der Peraine-Kirche verüben wollen.

Mögen die Götter ihre schützenden Hände über *Leatmon Phraisop* halten, auf dass wir ihn eines Tages lebend wiedersehen!

cg

Nordmärker Nachrichten, Traovia 1029 BF

Delkessir wieder gesichtet

Delkessir ist ein alter Höhlendrake, dessen Revier weitab von den Zwergenbingen in den Koschbergen liegt. Lange ist es her, seit sich das Ungeheuer zum letzten Mal zeigte. Die Nordmärker Baronien Schwertleibe, Galebquell und Gernebruch hatten unter dem Wurm schon viel zu leiden, doch in den letzten zwanzig Götterläufen war es ruhig um ihn geworden. Nicht einmal die Zwerge fanden ein Lebenszeichen des alten Drachen.

Doch dies hat sich nun geändert: Ein Köhler aus dem Dorf Eckernwalde berichtete, wie er unlängst das Biest sah, als es des Nachts durch den Wald kroch. Erkannt habe er das Tier an einer großen Narbe am Hals, die ihm einstmals der Edle von Lovast bei einer vergeblichen Drachenhatz beigebracht haben soll. Delkessir war schnell wieder verschwunden und hinterließ keinerlei Spuren – ein sicheres Zeichen seiner verruchten Drachenmagie!

Baron Riobhan von Leihenhof zu Galebquell ließ die Wachgänge in den Dörfern nahe der Berge erhöhen, doch geschah in den folgenden Wochen nichts weiter. Auch der Drache zeigte sich nicht mehr.

Doch was treibt das Untier nach all den Jahren wieder in die Ebene?

Nils Mehl

Nordmärker Nachrichten, Boron 1029 BF

Erneut Schattenwölfe in den Koschbergen:

Viele brave Koscher und Nordmärker Bürger hofften, dass mit dem Tode der Anglinde von Treublatz (siehe *Tod einer Verräterin*, AB 121, S. 4) die Eskapade um Lechdan von Gareth endlich ihr Ende gefunden habe. Doch Bauern in der Umgebung der geschleiften Burg Wolfenzahn im Galebqueller Land berichteten abermals von schattenhaften Wölfen, die Schafe und Bauern anfielen. Solche unheiligen Kreaturen hatten schon im Gefolge des Usurpators Lechdan von Gareth (AB 116, S. 26) die Lande zwischen Kosch und Galebra heimgesucht. Nach dem Sieg über den Thronräuber schien es zunächst, als seien auch die Schattenwölfe vernichtet.

Nun aber, im Herbst 1029 BF, streunte doch noch ein solches Untier, das der bauerliche Aberglaube rasch diesen Tieren gleichsetzte, umher und versetzte alle Menschen, vom Baron bis zum Leibeigenen, in Angst und Schrecken. Erst als die örtlichen Adligen sich zusammenschlossen, konnten sie mit blankem Stahl und mit Göttermut dieser Plage Herr werden und die unheilige Kreatur bannen.

Nils Mehl

Nordmärker Nachrichten, Phex 1029 BF

Wohnungsnot in Elenvina

Als Sitz der Reichsverwaltung wird die nordmärkische Herzogsstadt als Wohnort immer beliebter, und mittlerweile treibt die Platznot immer bedenklichere Blüten. So werden von Adligen, wie es heißt, um ein Haus in guter Lage bereits Duelle ausgefochten. Die Handwerker sind an immer strengere Zuzugsbeschränkungen der Zünfte und Gilden gebunden, und auch noch längst nicht jedem Zauberkundigen wird Zutritt gewährt: Ohne Zustimmung der ortsansässigen Akademie darf kein Angehöriger der grauen – oder gar schwarzen – Gilde die Stadt betreten. Freie Bürger werden häufig Opfer oder Zuarbeiter von Banden, die schlechten Wohnraum für gutes Gold verkaufen oder vermieten. Im Stadtteil Güldenschatten unten am Fluss ist es schon mehrfach vorgekommen, dass Makler, Wucherer und Schläger überzogenen Mietzins eingetrieben und jeden, der nicht zahlen konnte, aus dem Haus geprügelt haben. Jenseits der Stadtmauer bauen die ärmsten Neusiedler Hütten gleich am Ufer des Stroms, wo das nächste Tshochwasser sie wegsülen wird. So kann man für die Menschen in der nordmärkischen Kapitale nur hoffen, dass die Umsetzung der vom herzoglichen Landtag beratenen Erschließung von Bauland nicht mehr lange auf sich warten lässt.

Wolf-Ulrich Schnurr



Nachtrag der Redaktion: Beim Artikel über 'Zoll und Wegegeld' von Tina Hagner, abgedruckt im AB 121, hat der Fehlerdämon eine Zeile unterschlagen. Hiermit nachgereicht sei die Danksagung der Autorin an Volker Weinheimer, Martin Lorber und Kai Rohlinger, für ihre Anregungen und Ideen. Weiterhin möchten wir uns bei Ihnen dafür entschuldigen, dass der aktuelle Bote ohne der üblichen Farbteil auskommen muss.