

Aventurischer Bote

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUG

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 gartischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Diesmal gilt:
Ob Kaiserwort, ob Praios' Wacht,
des Fürsten Lanze laut zerkracht,
ob alter Feind sich wieder regt,
man nach dem Sieg die Wunden pflegt,
selbst wenn Betrügerstreit geschlichtet,
im Boten wird davon berichtet.

Einzelpreis

2,50 EUR

Ausgabe

Februar/März 2007

123

Machtpolitik am Vaquir: Das »Puniner Manifest«

PUNIN. Die kaiserlich-königliche Hofkanzlei zu Punin gleicht seit der Krönung Selindian Hals zum Kaiser des Mittelreichs einem Taubenschlag. Von allen Winkeln des Reichs treffen Boten ein, um den Administratoren Bericht zu erstatten. Gesandte fremder Reiche werden vorstellig, Handelsfürsten werben um die Gunst des Mondenkaisers, und in den Salons diskutieren die Gelehrten hitzig die Rätsel der Vergangenheit. Hinzu kommen Bittsteller und Deputationen, die sich mit Zöllen und Zehntabgaben, Teuerungen, Ross- und Weinpreisen beschäftigen. Immer wieder mischen sich Caballeros, Ritter und Reisende unter die geschäftige Gesellschaft, die die Stadt schon bald wieder mit Sonderaufträgen verlassen.

Über das Geschäft mit der Macht ging der Redaktion des Aventurischen Boten unlängst der ausschliessliche Bericht des Justiziargehilfen Alriko Navorra zu (*Name von der Redaktion geändert*), den wir der geneigten Leserschaft nicht vorenthalten wollen:

»Der 12. Phex 1029 BF war mein erster Tag in der Hofkanzlei, und ich kam viel zu spät. Durch das üppig mit almadanischer Ornamen-



tik verzierte Portal des alten Wasserschlosses schoben sich Menschenmassen, wie ich sie eher beim Borondienst im Gebrochenen Rad¹ erwartet hätte; nur lebhafter ging es hier zu. »Seine Exzellenz zahlt gutes Gold, um Reich und Kaiser zu stützen«, munterte eine Trovera² einen unsicher in Richtung Hofkanzlei bli-

¹ Boron-Tempel zu Punin

² Almadanische Bardin

ckenden Abenteurer auf. »Nur die olle Paligan soll bisweilen noch einen drauflegen. Aber dafür kommen von ihren Kommandos auch deutlich weniger Glücksritter zurück. Also, keine falsche Scheu, hier seid Ihr richtig!«

»Und Ihr? Wollt Ihr denn nicht vom Ruhm des Kaisers singen?«, erkundigte sich der Jüngling im Gegenzug. Die Trovera zuckte traurig lächelnd mit den Achseln: »Ach, wisst Ihr, wo das Geld singt, da schweigt die Musik.«

Im Innern ging es hektisch zu. Der Kaiser hatte seinen Kronrat versammelt, um die Angelegenheiten des Reiches zu erörtern. Wie man mir erzählt hat, werden diese Sitzungen immer

In dieser Ausgabe

Das Puniner Manifest

Seiten 1–3

Des Fürsten letzter Lanzengang

Seite 4

Praios wacht am Greifenpass

Seite 5

Haffax erobert Mendena

Seite 6

Triumphe in der Wildermark

Seite 8

Vermeintlicher Durchbruch
in der Magie

Seite 23

Neues Elixier entwickelt

Seite 25

In aller Kürze

Seite 28

häufiger außerhalb der Eslamidischen Residenz abgehalten.

“Angeblich, um den Fängen der Schwarzen Witwe zu entgehen”, wusste ein Hofschreiber zu berichten. “Die Paligan hält den Kaiser in einem goldenen Käfig gefangen, um ihre tückischen Intrigen zu spinnen. Immer stärker breitet sich die Macht Al’Anfas hinter den Kulissen Punins aus. Der Rabe ist alles andere als amüsiert. Und regelmäßig soll die Kaisergrömmutter Agenten ins Emirat Amhallasih schicken, um dort in der Hauptstadt neue Sklaven für ihren Hofstaat einzukaufen. Auf einer Barke werden sie direkt nach Punin verfrachtet, die armen Seelen. Von mir habt Ihr das aber nicht!”

“Ich denke, es ist eher die Flucht vor seiner Verlobten, Prinzessin Tulameth”, spekulierte eine Dienerin, die herrlich duftendes Gebäck herbeirug. “Der Kaiser tut recht daran, der Wüstennatter aus dem Weg zu gehen. Doch sollte man sie beobachten lassen, ansonsten firmiert Dom Selindian bald nur noch als Emir Al’Madas. Erzählt mir nicht, dass die Prinzessin nicht den Hofstaat für ihren Vater, den Kalifen in Unau, ausspioniert! Was ich da schon gehört habe ...”

Auf dem Flur des ersten Obergeschosses drängten sich Sekretäre, Rechtsgelehrte und Türhörer vor dem Silbernen Kabinett. Als ich mich drinnen zu den übrigen Protokollanten gesetzt hatte, blickte ich mich minutenlang – so schien es mir – mit vor Erstaunen sperrangelweit geöffnetem Mund um: Kunstvolle Landschaftsmalereien, blank polierte Silberkacheln an Decken und Wänden und filigrane Leuchter schmückten den Salon, wohin ich auch schaute. Almada muss reicher sein, als es selbst der Nordmärker für möglich gehalten hätte, wenn es sich eine solche Pracht leisten kann. Vor dem bekannten Gemälde »Raub der Yquirtöchter« saß der Kaiser auf einem mit Rubinen besetzten Thron. Er lauschte mit sorgenvoller Miene den Worten eines wohl genährten Doms, der sich aus der Mitte der Kronräte erhoben hatte.

“Die Schlacht bei Morte Folnor³ war ein Desaster. Ein Desaster! Es war fahrlässig von Euch, Majestät, solch einen Angriff zu befehlen.”

Ein Raunen durchlief den Rat, hier und da nickte man zustimmend.

“Wie konntet Ihr leichtfertig unsere besten Reiter in den sicheren Tod schicken? Wer hat Euch nur eingeredet, dieses Unterfangen hätte erfolgreich sein können? Und was hat uns dieser Leichtsinn nun eingebracht? Das Volk beginnt mehr und mehr an Euch zu zweifeln. Wollt Ihr nicht endlich handeln, bevor Euch Eure Schwester unter ihre kaiserliche Macht zwingt? Was, bei Boron, treibt und bewegt Euch, Majestät? Das Ganze ist ein fürchterlicher Skandal!”

Breitbeinig, mit vor Zorn sprühendem Blick, blieb Dom Alrik Grantelbart von Braast vor

dem Thron stehen. Doch als der junge Herrscher soeben zur Antwort ansetzen wollte, hatte sich bereits Dom Rafik Listhelm Maldonado von Taladur, der almadanische Kanzler, erhoben und empfahl Selindian Hal mit einem höflichen Wink an, ihm selbst die Gegenrede zu überlassen.

“Mutige Worte, Landständesprecher – und überdies, recht viele der Worte”, sprach er mit ruhiger Stimme in den Salon, in dem man nun eine Stecknadel hätte fallen hören können, denn schlagartig war das aufgebrachte Gemurmel der Magnaten erstarben. Wenn Dom Rafik spricht, tut man gut daran zuzuhören – das war jedem von ihnen bekannt. “Doch Ihr müsst aufhören, so viele Fragen zu stellen. Das ist ...”, von Taladur rieb sich verhalten mit gekünstelter Geste die Nasenflügel, “... nun, das ist wie in der Nase zu popeln – eine schlechte Eigenschaft.”

Die rhetorische Ohrfeige wurde von manchem Schmunzeln und einem mürrischen Grummeln des alten Braasters goutiert.

“Nicht Fragen brauchen wir”, fuhr Dom Rafik fort, “sondern Antworten. Um einen Skandal zu vertuschen, inszeniert man am besten einen noch größeren Skandal.”

Mit einem beiläufigen Wink ließ er sich ein Pergament reichen. “Ich habe so etwas einmal vorbereitet:

Ad primum: Unsere Legionen gibt uns das Blutfeld von Morte Folnor nicht zurück. Doch Almada hat andere Lanzen: sein Gold! Es ist an der Zeit, die Handelsbeziehungen insbesondere zu den Nordmarken, zum Kalifen, zu Al’Anfa, Brabak und Khunchom sowie zum Hause Stoerrebrandt zu vertiefen. Wir müssen endlich den Handelsgewinn unserer Lande – der den von Königin Rohaja bei Weitem übertrifft – zum Schmieden starker Allianzen verwenden.

Ad secundum: Euer Majestät, ich empfehle dringend, Eure Diplomatie der wirtschaftlichen Kraft Almadass anzupassen. Ihr solltet fortan einen Alleinvertretungsanspruch erheben und mit dem Abbruch diplomatischer Beziehungen drohen, sobald eine fremde Macht signalisiert, dass sie Rohaja als Kaiserin anerkennen möchte.”

Bei diesem Punkt erhob sich, sichtlich irritiert, der Baron von Khabosa. “Wie, mein Kanzler, wollt Ihr das erreichen?”, wettete er. “Die politischen Beziehungen der anderen Reiche zu Gareth sind lange etabliert.”

“Ja, so war es einmal. Aber das kaiserliche Gareth ist gefallen”, erwiderte von Taladur mit kühler Süffisanz, “und das ist auch gut so. Und nun werden wir unser Ziel ganz einfach erreichen: mit Geld. Je mehr Geld, desto mehr Geschäfte, desto mehr Respekt. Halten wir die Münzpressen also am Laufen – und münzen wir die Dukaten mit dem Antlitz Rohajas ohne Unterlass in die mit dem Konterfei des wahren Kaisers um. Ich fahre fort:

Ad tertium: Wir werden die Ergebenheit des Volkes mehren. Ich ersuche Euch, Majestät,

die Gelehrten des Arkanen Instituts zu Punin nach einem möglichst schnellen Weg forschen zu lassen, um Eure Mutter, die vormalige Reichsregentin Emer von Gareth, aus den Klauen der Warunkel zu befreien. Die Gelehrten sollen sich Tag und Nacht beraten, Recken und Helden um Unterstützung bitten und keine Mühe scheuen, bis das Ziel – in vielen einzelnen Schritten wohl – erreicht ist. Ihr wisst, Majestät, dass Eure Schwester Rohaja dergleichen anstrebt, aber Ihr müsst schneller sein. Befreit Ihr Eure Mutter als Erster, wird Euer Kaiserheil weit über die Grenzen Almadass erstrahlen, und Ihr werdet die abtrünnigen Provinzen für Euch gewinnen.”

Kaiser Selindian Hal stand die Unschlüssigkeit ins Gesicht geschrieben. Sogleich hob Graf Brandil von Ehrenstein an, der sich diese Gelegenheit zunutze machen wollte. “Das ist wider die Moral, Taladur!”, stieß er empört hervor. “Damit geht Ihr zu weit! So ehrenhaft die Queste zur Befreiung der Kaisermutter ist – sie aus machtpolitischem Bestreben zu betreiben, ist unmoralisch!”

Der Kaiser schien Gleiches zu denken, denn er maß erst den Ehrensteiner mit schwermütigem Blick und wandte sich dann mit ernster Miene dem Kanzler zu.

“Majestät”, erwiderte dieser respektvoll, doch fast nur an den Kaiser gerichtet, “Ihr wisst genau wie ich, dass Männer, die an der Macht sind und sich trotzdem noch der Moral verpflichtet fühlen, gefährlich sind – und dumm.” Die abschätzigen Blicke des Grafen mit Missachtung strafend, fuhr von Taladur nun wieder in den Raum gesprochen fort.

Ad quartum: Ich sehe keinen Grund, warum Ihr den Bann wider Eure Schwester Yppolita aufrecht erhalten solltet. Ruft sie mit offenen Armen heim in den Schoß der Familie! Sie begehrt auf gegen Rohajas Anspruch auf die Kaiserkrone⁴. Dieses Problem aber dürfen wir als gelöst betrachten, hat sich durch Euch doch die Erfolgsfolge im Mannesstamm behauptet. Aber bedenkt, welch destruktiver Tumult eine Rückkehr Yppolitas im Hofstaat Rohajas auslösen könnte!”

Dieser Gedanke schien von Taladur besonders zu gefallen – und dem Kaiser ebenso, der nun entzückt in die Hände klatschte.

Ad quintum: Beweisen wir dem Reich, dass es von Punin aus in praisiosgefälliger Ordnung geführt wird, mit einer starken Zentralmacht und einer reibungslos funktionierenden Verwaltung. Tut das, was Rohaja nicht vermag: Ruft den Adel des Reiches Rauls zum Großen Hoftag in Eure kaiserliche Residenz. Und schreiben wir einen, nun, sagen wir: großzügigen Finderlohn für die verschollenen Reichsinsignien aus.

Und schließlich ad sextum: Gehen wir noch einen Schritt weiter auf das Volk zu und bestätigen ihm in Zeiten der Wirren und Unsicherheit die Freiheit seines Glaubens. Ihr selbst, Kaiserliche Majestät, seid stets ein Verfechter dieses Rechts gewesen. Wirklich neu wäre das

³ Siehe AB 120

⁴ Siehe AB 94

für unser Almada zwar kaum, aber ein derartiges Edikt aus Eurem kaiserlichen Munde würde Euch ein für alle Mal die Massen gewonnen halten."

Nach diesen Worten ließ sich der Kanzler nieder und griff zum Kristallpokal, um sich die trockene Kehle zu benetzen. Was würde der Kaiser auf diese unerhörte Folge an Provokationen für die Herrschaft Rohajas erwidern? Ich sollte es sogleich mit eigenen Ohren vernehmen, denn schon erhob sich der junge Regent und erwiderte: "Ihr solltet den Landständesprecher nicht zu vieler Worte schelten, mein lieber Dom Rafik – dieser Kunst befleißigt Ihr selbst Euch im Übermaß."

Dies hätte eine Abmahnung werden können, doch der Tonfall des Regenten drückte allenfalls gespielte Strenge aus, was von Taladur mit feinem Lächeln quittierte. "Zwar bezweifeln Wir den Wert eines Hoftages, zu dem wohl kaum ein Fünftel des Reichsadels erscheinen dürfte, doch ansonsten wissen Eure wohl ge-

setzten Worte zu gefallen, Reichserzkanzler." Das Lächeln auf Dom Rafiks Zügen wandelte sich bei dieser Anrede in unverhohlene Genugtuung.

"Ja, Wir wollen Euer Manifest gutheißen", fuhr der Kaiser fort, "wenn der Kronrat es geschlossen mittragen möchte. Denn nur gemeinsam mit Euch, Magnaten, werden Wir die großen Aufgaben, die Uns der Reichserzkanzler gestellt hat, zum Erfolg führen können."

Von da an wurde diskutiert. Lange, laut und heftig. All die Reden können im Archiv der Hofkanzlei nachgelesen werden, doch glaubt mir, es lohnt der Mühe nicht. Am Ende aber, nach zahlreichen Zusätzen, Kompromissen, Seiten- und Geheimabkommen, wurde das 'Puniner Manifest' mit den zitierten Punkten von allen Kronräten gesiegelt und schließlich vom Kaiser persönlich gezeichnet. Da hoben die erlauchten Damen und Herren zu lautem Applaus an und ließen das Reich, Almada, den Kaiser und auch den sichtlich zufriedenen Dom

Rafik hochleben. Noch einmal erhob sich der Reichserzkanzler, um die Sitzung zu schließen: "Kaiserliche Majestät, das gesamte Reich steht in Eurer Schuld ob der Weisheit Eurer Regentschaft. Lasst uns nun feiern, denn wir wollen nicht vergessen, dass sich heute Euer Tsafest zum achtzehnten Male jährt. Der ganzen Stadt wurde Euch zu Ehren ein Fest bereitet, das wir gemeinsam genießen wollen."

Der Kaiser jedoch schien diese Überraschung eher verstimmt zur Kenntnis zu nehmen. "Diese Volksfeste sind ja eine schöne Sache, aber sie haben doch einen Nachteil: das Volk", hörte ich ihn sagen. Doch von Taladur wiegelte seine Bedenken mit einem lässigen Wink ab. "Ich finde, man sollte die Feste immer mit dem Volk feiern. Auf diese Weise wächst die Ergebenheit – und der Respekt", gab er dem Kaiser einen letzten Rat und verließ beschwingten Schritts den Raum. «

Niklas Reinke

Die Puniner Hofkanzlei ist das politische Herz Almadas. Während nur erfahrene Helden eine Audienz beim Kaiser in der Eslamidischen Residenz gewährt bekommen, ist es relativ einfach, Zugang zu den Administratoren der Hofkanzlei zu erhalten. Hat man sich bereits mit erfolgreichen Aufträgen einen Namen gemacht, wird man auch zum Reichserzkanzler selbst vorgelassen. Er ist der leichteste Zugang zum Kaiser und der mächtigste Almadaner im direkten Umfeld des Regenten.

Reichsritter Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H., Reichserzkanzler und Erster Kronrat

Der Abkömmling des alten Waldwacher Adelsgeschlechts hat sich seine hohe Stellung im Reich mit Fleiß, Talent und – wie böse Zungen behaupten – allerlei 'Geschmeidigkeit' hart erarbeitet. Er schloss das Beilunker Rechtsseminar als Jahrgangszweiter ab, nach Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, mit dem ihn eine innige Hassfreundschaft verbindet. Insofern ist es dem ebenso schmucken wie eitlen Lebemann eine innere Genugtuung, jetzt ebenso wie Hartuwal das Amt eines Reichserzkanzlers zu bekleiden.

Seit 1020 BF führt er die Administration Almadas an. Für seine Verdienste wurde er von Reichsbehüter Brin zum Reichsritter geschlagen. Die Hofkanzlei am Fuße des Puniner Residenzhügels gleicht seither einem Bienenstock.

Nichts liebt der Kanzler mehr, als sich bei erlesenem Puniner Marzipan, Tee und Gebäck ausführlich über die Lage im Reich berichten zu lassen. Vergleichsweise selten kommt es vor, dass er die Bequemlichkeiten der Metropole verlässt, um vor Ort nach dem Rechten zu schauen. Dieser Umstand ist den Magnaten draußen im Land alles andere als unangenehm, doch sie wissen nicht, dass Dom Rafik an vielen Ecken des Reiches unabhängige 'Sonder-



Reichsritter Rafik Listhelm Maldonado von Taladur älteren Hauses, Reichserzkanzler und Erster Kronrat

beauftragte' postiert hat, die ihn bestens auf dem Laufenden halten.

Seit Alara Paligan und Prinzessin Tulameth Einzug in der kaiserlichen Residenz gehalten haben, quält ihn die schon fast zur Paranoia angewachsene Befürchtung, die eben gewonnene Souveränität Almadas werde bereits von fremden Mächten ausgehöhlt. Am Kaiserhof tritt er als offener Gegenspieler der Prinzessin auf und unterstützt im Geheimen die Reconquista. Das verbindet ihn mit der Kaisergrömmutter, deren durchtriebenes Spiel er jedoch gleichfalls erahnt. Auch gegen sie schmiedet er ständig neue Intrigen, die er sich gut und gerne schon einmal einen aufwändigen Ball, eine rustikale Fiesta kosten lässt.

Auch wenn mutige Helden scheinbar aus eigenem Antrieb Rauschkrauthöhlen oder Al'Anfaner Totenkulte aufdecken, steckt häufig – als

ihr Auftraggeber – der Kanzler dahinter. Am Hofe hingegen wahrt Dom Rafik weiterhin die Maske eines loyalen Administrators der kaiserlichen Familie. Er berät den jungen Herrscher, dessen Vertrauen er genießt, mit klugen, zuweilen auch weisen Ratschlägen im Sinne seiner Ideale eines starken und kulturell überlegenen Almadas. Oft entsendet er Spitzel an die Höfe verfeindeter oder befreundeter Mächte, um stets zu wissen, was Almada, dem Kaiser oder auch ihm selbst nutzen oder schaden könnte.

Wer immer ihn bei seinen Zielen unterstützt, ist ein willkommener Gast. Dom Rafiks größte Schwächen sind Eitelkeit und Naschsucht; sie könnten ihn zu mancher Unvorsichtigkeit verleiten.

Geboren: in der Nacht des 30. Rahja 989 BF
Größe: 1,76 Schritt

Augenfarbe: smaragdgrün

Haarfarbe: schwarz gelockt, Kinnbart

Kurzcharakteristik: meisterlicher Advokat und Reichsadministrator

Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 15; Eitelkeit

Herausragende Talente und SF: Betören 13, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde 15, Staatskunst 14

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß (als Verwalter der kaiserlich-königlichen Staatskasse)

Verwendung im Spiel: Auftraggeber beim Aufdecken politischer Intrigen – oder Initiator derselben; Rafik lässt Probleme lösen und agiert selbst im diplomatischen Hintergrund.

Zitat: »Wenn es gelingen könnte, dass Soberran von Viryamun dem Jennbacher den Fehdehandschuh wirft, muss der Stadtrat von Taladur im Handelsstreit auf der Eisenstraße Partei ergreifen und wäre für unser Intermezzo mit den Nordmarken abgelenkt. Sagt mir: Bis wann wäre das zu bewerkstelligen?«

Fürst Blasius' letzter Lanzengang

Vom großen Turnier zu Angbar

ANGBAR. Eine große Volksmenge drängte sich am Morgen des 20. Ingerimm auf dem freien Feld vor Angbars Mauern, um dem Fürstenturnier beizuwohnen, zu dem Seine Durchlaucht Blasius vom Eberstamm geladen hatte. Die Zahl der Schaulustigen war umso größer, als es der Tag vor der alljährlichen Warenschau war, zu der auch diesmal unzählige Besucher angereist waren.

Fanfarenschall kündete den Einzug der Streiter an, die aus allen Landen, am zahlreichsten aber aus Weiden und Garetien, erschienen waren. Nach alter Koscher Sitte teilte man die Ritter durch das Los in zwei Parteien: Die sogenannten Reizer wählten nacheinander aus der Gruppe der Trutzer ihre Gegner, mit denen sie zum Lanzenkampf in die Schranken ritten.

Drei Streiter waren es vor allen, die die Gunst und Achtung der jubelnden Menge fanden: Der Baron Rondrian von Blauenburg aus Weiden erwies sich als zäher und erfahrener Kämpfer, der unter anderem den nostrischen Edelgrafen Muragio Anfinion von Kendrar mit einer nie gesehenen Wucht aus dem Sattel stieß, wobei

manch einer in der Ferne ein Donnerrollen gehört haben will, als spende die Herrin Ronda diesem Siege Beifall.

Als Favorit galt der garetische Baron Nimmgalf von Hirschfurten. Sein dritter Kampf wird allen Koschern wohl auf immer im Gedächtnis bleiben, denn er trat gegen Fürst Blasius selbst an. Dieser hatte, seinem fortgeschrittenen Alter zum Trotz, an dem Tag bereits einen beachtlichen Sieg errungen, nun aber erwartete ihn einer der stärksten Gegner des Turniers. Während es auf dem Platze ganz still wurde, riss mit einem Male die dichte Wolkendecke am Himmel auseinander, und ein heller Sonnenstrahl spiegelte sich auf des Fürsten prachtvoller Rüstung, auf dem glänzenden Harnisch, dem mächtigen Eberhelm, verziert mit goldenen Hauern – Meisterwerke, die die Hüterin der Flamme höchstpersönlich für den Landesvater gefertigt hatte.

Dann gab er seinem Ross die Sporen, und der Herr Nimmgalf ebenfalls. Furchtbar war der Aufprall, laut traf Lanze auf Schild, Lanze auf Schild – und der Fürst stürzte rückwärts in

den Staub. Rasch eilten seine Getreuen herbei, um dem verletzten Monarchen aufzuhelfen.

„Meine Jugend“, sprach dieser, „ist schon lange vorüber, und vielleicht war es töricht, in meinem Alter einen solchen Ritt zu wagen. Euch, Herr Nimmgalf von Hirschfurten, gebührt die Ehre, mich in meinem letzten Lanzengang ritterlich besiegt zu haben.“

Der Angesprochene dankte dem Fürsten für die wohlwollenden Worte, doch wirklich freuen mochte er sich nicht über den Sieg.

Dem Koscher Junker Ungalf Refardeon von Roterz kam es zu, nicht nur die Niederlage seines Landesherrn zu rächen, sondern auch den Siegeskranz zu erringen: In einem denkwürdigen Lanzengang trat er zuletzt gegen Baron Nimmgalf an und warf ihn beim dritten Ansturm mit einem herrlichen Stoß vom Pferd. Niemand missgönnte dem jungen Recken den Sieg, hatte er sich doch im Laufe des Turniers als wahrer Ritter und Ehrenmann erwiesen.

Kai Rohlinger,

mit Dank an alle Teilnehmer des Turniers

Kosch-Kurier, Ingerimm 1029 BF

Alle Räder stehen still

Grolmenzauber auf der Angbarer Warenschau

ANGBAR. Unzählige Handwerker, Händler, Reisende und Pilger waren wie in jedem Jahr nach Angbar gekommen, um vom 21. bis 23. Ingerimm die größte Warenschau des Mittelreiches zu besuchen. War die Zahl der Fremden auch kleiner als in vergangenen Götterläufen, so fand sich doch bereits um die Mitte des Feuermondes kaum ein freies Bett mehr in der für ihre Gastfreundschaft berühmten Stadt, und alles wartete ungeduldig auf die traditionelle Eröffnung der Warenschau. Niemand ahnte, dass diesmal alles anders kommen sollte als sonst.

Schon drängten sich die Gläubigen auf dem weiten Platz vor dem Tempel der Ewigen Flamme – denn unter Ingerimms Schutz steht die Warenschau, und mit seinem Segen wird sie begonnen. Aber mitten in die Zeremonie, die von der Hüterin der Flamme höchstpersönlich geleitet wurde, drängten sich einige Gestalten in dunklen Kapuzenmänteln. Grolme waren es, wie der Reichsvogt Bosper zu Stippwitz sofort erkannte; als er die ungebetenen Gäste jedoch der Stadt verweisen wollte (denn seit Jahrhunderten ist den 'Feilschern' der Aufenthalt in Angbar untersagt), wirkten diese einen mächtigen Fluch, der alle Räder – seien es Wagenräder, Seilwinden, Zahnräder, selbst Mühlenräder im fließenden Bach – in der gan-

zen Stadt zum Stillstand brachte. Machtlos standen die Angbarer vor diesem magischen Bann, und es war weder ein Hochgeweihter des Herrn Praios noch ein kundiger Erzmagus zur Stelle, der rasche Abhilfe hätte schaffen können.

So musste sich der Reichsvogt auf einen Handel mit den Grolmen einlassen. Diese versprachen, den Fluch wieder aufzuheben, wenn man ihnen binnen zehn Stunden eine Reihe von Dingen brächte, worunter sich bekannte alchemistische Stoffe, aber auch sonderbares Zeug wie „der Schweiß vom größten Faulpelz aus Heimthal“ und andere Absonderlichkeiten fanden. Den Angbarern und ihren Gästen gelang es aber, all diese Dinge herbeizuschaffen. Daraus brauten die Grolme ein Elixier, mit dessen Hilfe sich jeder beliebige Stoff in Gold verwandeln ließ, wie sie am Beispiel einer Rose zeigten. Nachdem ihr Vorhaben gelungen war, verließen die Feilscher hämisch feixend die Stadt, freilich nicht ohne zuvor den Fluch aufzuheben.

Die Angbarer setzten den unterbrochenen Gottesdienst fort. Dabei entdeckten sie, dass die von den Grolmen verwandelte Rose wieder zu einer gewöhnlichen Blume geworden war – den Feilschern war es also nicht gelungen, ihrem Elixier dauerhafte Wirkung zu verleihen.

Inzwischen hatten einige Helden herausgefunden, auf welche Weise man vor Jahrhunderten die Grolme aus der Stadt verbannt hatte: Am Ende der Magierkriege schuf der mächtige Erzmagus Grownian Rotberg auf Geheiß des Stadtrates magische Steintafeln, die ringsum in die Stadtmauer eingelassen wurden und einen Bannkreis bildeten, der Grolme fernhielt. Durch den Angriff des Alagrimm im vorletzten Götterlauf (vgl. AB 111, S. 6f.) wurde die Stadtmauer zum Teil zerstört und der Bannkreis unterbrochen. Damals wurden jedoch in weiser Voraussicht einige zusätzliche Steintafeln als Ersatz gefertigt und an einem geheimen Ort versteckt. Mit ihnen konnten die Angbarer den Bannkreis wieder herstellen.

Das Rezept der Grolme, mit dem man – ob nun dauerhaft oder nur als kurzzeitige Verwandlung – Gold herstellen kann, nahm die Hüterin der Flamme an sich. Sie prangerte mit flammenden Worten das Goldmachen als Ingerimm lästerliche Tat an, da das edle Metall ein Geschenk des Schmiedegottes sei und mit ehrlicher Arbeit verdient werden müsse.

Kai Rohlinger

Dank an alle Mitwirkenden und Gäste des
Allaventurischen Konvents auf Burg Bilstein
im November 2006

Das Banner Albernias

Die Krönung Rohajas von Gareth zur Kaiserin des Mittelreichs lag noch nicht lange zurück, als sie eine Delegation ihrer Tante Invher ni Bennain, der in Aberacht gefallenen ehemaligen Königin Albernias, empfing.

Die Delegation bat im Namen Invhers darum, dass das Königsbanner Albernias wieder in die Hände der ehemaligen Königin gegeben werde. Das Kronenbanner, wie es genannt wird, zeigt drei silberne Fürstenkronen auf blauem Grund. Es geht auf Niamad ui Bennain, den ersten Fürsten Albernias aus der Familie Bennain in der dritten Fürstendynastie zurück. Nach der Ernennung Cuanu ui Bennains zum König Albernias durch Reichbehüter Brin im Jahre 1014 BF wurden die drei Fürstenkronen durch Königskronen ersetzt.

Dieses Kronenbanner war in der Schlacht auf Crumolds Auen in die Hände der siegreichen Kaiserlichen gefallen und von da an von Isora Ulaman von Elenvina als ihr fürstliches Banner geführt worden, das nun von

der geächteten Königin zurückerbeten wurde. Wenn auch sonst zwischen den beiden Reichen keine Einigung gefunden werden konnte, so entschied sich Ihre kaiserliche Majestät Rohaja von Gareth als Zeichen Ihrer Gnade, zumindest diesem Wunsch ihrer Verwandten Invher ni Bennain nachzugeben.

Fürstin Isora Ulaman von Albernia hatte der Kaiserin nach deren Krönung mit ihrem Gefolge den Treueeid geleistet. Dass die junge Kaiserin das Banner ihres Fürstentums an die Geächtete geben wollte, ließ sie fast einen Boronschlag erleiden.

Die Kaiserin in ihrer Weisheit versprach der Gesandtschaft der Reichsvertreterin Invher das Banner unter dem Gebot, dass ein leuinfälliges Duell zwischen der alten und der neuen Herrin Albernias darum gefochten werden solle.

Für beide Damen, Fürstin und Königin, wurde je ein Streiter bestimmt, und man einigte sich auf einen Burgfrieden, der andauern solle, bis das Duell beendet sei.

Hart war der Kampf, fochten doch beide wild und allezeit nach den Regeln der Herrin Ronda. Und so war es nach ehrenhaftem Kampf der Recke der geächteten Invher ni Bennain, der den Sieg davontrug.

Isora Ulaman von Elenvina, die Fürstin Albernias, war damit wieder ohne Banner. Doch schon seit ihrer Erhebung zur Fürstin war fraglich, ob sie das heutige Kronenbanner Albernias rechtmäßig führe: Frau Isora beruft ihre Abkunft auf Egtor II. Ulaman. Der letzte Fürst Albernias aus der Ulaman-Dynastie war im Jahre 338 von Getreuen des Priesterkaisers Aldec, dem Wahrer der Ordnung Greifenlande, gewaltsam abgesetzt worden.

Fürstin Isora trägt nun als persönliches Wappen die Farben der Ulamans, auf goldenem Grund eine schwarze Hellebarde. Als Herrscherin des Fürstentums führt trägt sie den Wappenschild der zweiten albernischen Fürstendynastie: die goldene Krone auf Blau.

Salvador Arenas / Tina Hagner

Kosch-Kurier

Praios wacht am Greifenpass

Auch wenn am Tag der Praioswende ungewohnt dicke Regenwolken an den Hängen der Koschberge standen, fiel der Glanz des Gottes von Recht und Ordnung dennoch auf den Greifenpass. Am Greifenfelsen hatten sich an diesem hohen Festtage Nordmärker und Koscher versammelt, um die Wacht zurück in Koscher Hände zu geben.

Vor über zwei Jahren, in den loderndsten Tagen des Jahres des Feuers, als die Heptarchen im Herz des Reiches wüteten, der Alagrimm sengend durch den Kosch zog und die Truppen der Provinz gebunden waren, zogen Soldaten des herzoglich-nordmärkischen Koschwacht-Regimentes auf den Pass, um diesen bedeutenden Weg vor all jenen Gefahren zu sichern – eine hehre Tat, so schien es. Doch auch als die Schurken vertrieben und die Brände gelöscht waren, blieb die 'Schutzwacht' der machtbewussten Nachbarprovinz des Kosch bestehen.

Als die Einheimischen zudem vernahmen, dass der Hauptmann dieser Wacht kein Geringerer als Garmwart Harckenhundt war, der einst schon unter dem Gratenfelsen Grafen Baldur Greifax über besagten Pass gezogen war – damals mit dem Ziel, Wengenholt zu erobern –, wurden allmählich Zweifel daran laut, ob die Wacht wirklich unein-

gennützig oder vorübergehend war. Ob die Beaufsichtigung des winterlichen Schippdienstes oder die Sichtung einer Diebesbande, die es zu verfolgen galt – immer wieder fand der alte Veteran Gründe dafür, warum seine Krieger an ihren Posten am Pass unabkömmlich seien. Es seien schließlich gefährliche Zeiten und die Koscher Armee arg geschwächt, so dass man den Koscher Brüdern an dieser wichtigen Stelle des Reiches gerne weiterhin nachbarschaftlich unter die Arme greifen wolle.

Im vergangenen Winter gab es erste Reibereien zwischen den Frondienstlern des Örtchens Passwacht und den Nordmärker Soldaten, bei denen letztlich das Hinterteil eines Weibels aus Gratenfels die Qualität Koscher Mistforken zu spüren bekam.

Um weiteren Hader oder gar ein Blutvergießen zu verhindern – und zugleich die arg geschundene Kirche des Herrn Praios in den Zeiten ihrer Not zu stützen –, hörte unser guter Fürst auf den weisen Rat seiner langjährigen Hofgeweihten Ulabeth vom Pfade und übergab die Lande am Pass kurzerhand als Lehen der Praios-Kirche.

Tarjok Boquoi, der Oberste Geweihte von Angbar, soll nun auf Lebenszeit den Titel des Barons vom Greifenpass tragen. Eine Entscheidung, die zwar nicht von jedem

befürwortet wird, aber zumindest dazu führt, dass die bekanntlich praiosfürchtigen Nordmärker nun endlich ohne weitere Widerworte und Verzögerungen in ihre Heimat zurückkehren.

So war es denn zunächst auch eine von tiefem Ernst geprägte Zeremonie, als Hauptmann Harckenhundt mit sichtlichem Unbehagen das symbolische Greifenbanner unter den gestrengen Augen einiger Sonnenlegionäre in die Hände Derian Palagions von Solfurt legte, der als Vertreter von Lichthüter Boquoi teilnahm und künftig als dessen Vogt die Geschicke des Lehens führen wird. Erst kürzlich hatte man den Nordmärker Palagion zum neuen Abt des Hüterklosters ernannt, wohl auch als weiteres Zeichen der Versöhnung zwischen den Provinzen.

Unter diesem Motto stand auch der anschließende Umtrunk und Festschmaus, zu dem der Ehrwürdige Abt die Koschwächter zu deren Überraschung einlud. Und wahrlich ließ sich der Gastgeber nicht lumpen, öffnete seine Vorratskammern weit und gab ein Fest, wie es der Greifenpass wohl schon lange nicht mehr gesehen hat, so dass die Nordmärker letztlich doch zufrieden den Heimweg antraten.

Martin Lorber

Haffax erobert Mendena

Gründung des Fürstprotektorats Tobimora

Ein Bericht unserer Mitarbeiterin Leomelia Winterbach aus Tobrien.

Die Entscheidung im Krieg der dunklen Herrscher ist gefallen. In den letzten Wochen überschlugen sich die Ereignisse, als der maraskanische Fürstkomtur Helme Haffax die Piratenküste überfiel. Die Küstenstädte waren auf den Angriff nicht vorbereitet, schnell fiel Südwall nach heftigem Kampf, und Shamaham kapitulierte.

Doch der Vormarsch des Fürstkomturs auf Mendena fand sein Ende an der Tobimora. Dort, an der Mündung des großen tobrischen Stromes, gibt es keine Furt zum Queren, die einzige Brücke war beim Angriff Borbarads zerstört worden und wurde nie wieder aufgebaut. Die Fluten der Tobimora beherbergen seltsame Kreaturen und Monstrositäten – gar Dämonen –, und niemand würde es wagen, den Fluss zu durchschwimmen.

Der Plan des Fürstkomturs sah vor, mittels Zauberei die Wasser zu beruhigen und das Heer hinüberzuführen. Über das, was dann geschah, gibt keine gesicherten Informationen. Aus dem Heeresstab des Maraskaners war zu hören – natürlich nur unter der Hand und 'im Vertrauen' –, dass dieses Unterfangen in einer Katastrophe endete.

Ein Vorauskommando sollte unter magischem Nebel die Tobimora überqueren, die Dämonen im Wasser wurden von einem aranischen Zauberer besänftigt. Doch in der Mitte des Stromes riss der Himmel auf und dämonische Schatten, rasende Ungeheuer, sprangen hervor und fielen über die Magier her. Sie zerrten sie unter Wasser, und bald sah man nur noch die schäumenden Fluten, in denen rote Fetzen schwammen. Der Nebel verflüchtigte sich und das Kommando war enttarnt. Von der Grafenburg und den Befestigungsanlagen der Stadt aus wurde es unter Beschuss genommen.

Der Fürstkomtur befahl einen zweiten Angriff, mit purer Gewalt sollten zahlreiche kleine Gruppen in Fischerbooten über den Fluss rudern, doch wer nicht von widernatürlichen Mächten unter Wasser gezogen wurde, sah sich am anderen Ufer grässlichen Fisch- und Hummerwesen gegenüber, die mit den Überlebenden keine Gnade hatten.

Helme Haffax beendete den grauslichen Angriff, nicht ohne den verantwortlichen Späh-Offizier zu enthaupten. Das Heer zog sich vom Ufer zurück, der schnelle Überfall war misslungen. Auf See formierten sich die Schiffe der Fürstkomturei zu einer Kette – kein Boot sollte den Hafen Mendenas mehr verlassen oder erreichen. Doch ein Angriff vom Meer

auf die Küstenbastionen wurde schnell verworfen. Haffax' Schwerpunkt lag auf dem Land.

Mendena fällt an Haffax

In Mendena selbst herrschte ungewöhnliche Gelassenheit, obwohl vor den Toren der Stadt das Heer des Fürstkomturs drohend aufmarschiert war. Die Bürger gingen ihrem Tagwerk



Reichsverräter Helme Haffax

nach und achteten die von Xeraan erlassenen Notstandsverordnungen nur widerwillig. All die Jahre zuvor hatte man hier, in der Hauptstadt des Reiches des Buckligen, von dessen Geschäften profitiert. Dass er nun bei der Zurückschlagung Haffax' einen derart schnellen Erfolg errungen hatte, ließ die Bürger sorglos werden.

Als Haffax' Heer flussaufwärts nach Westen marschierte, feierte man den Sieg über den Feind ausgelassen. Schon bald wurden die Notstandsverordnungen weitgehend ignoriert oder gebeugt. Die nächtlichen Ausgangssperren etwa bewirken nur eines – sie ließen die 'Nebeneinkünfte' der Stadtbütel sprunghaft ansteigen, die den nächtlichen Kneipengängern 'Bußgelder' auferlegten und diese in die eigene Tasche steckten. Auch das Aufführungsverbot in der mit dämonischer Hilfe errichteten *Arena Aquatica* wurde umgangen, indem bei den Wettkämpfen keine Menschen, sondern Tiere gegeneinander antraten.

Derweil standen sich Haffax' Truppen und ein von Xeraan eilig zusammengerufenes Heer rund 150 Meilen flussaufwärts gegenüber – auf beiden Seiten der breiten Tobimora. Jedes Mal, wenn die Maraskaner überzusetzen versuch-

ten, wurden sie von Xeraan und seinen Gefolgsleuten durch Zaubermacht zurückgeschlagen: Was dem bunt zusammengewürfelten Haufen an Disziplin und Erfahrung fehlte, machte der Portifex Maximus¹ Xeraan durch Zauberei wett. Es kam zu Scharmützeln, etliche Späher und Saboteure wurden enttarnt und hingerichtet.

Wenig später brach aus ungeklärten Gründen im Heerlager Xeraans ein Aufstand aus. Die *Mactaleänata*, die man auch die 'Schwarzen Amazonen' nennt, gingen dem Buckligen von der Fahne und liefen zu Haffax über. Die daraus entstehende Unruhe konnten die Maraskaner zu einer Finte nutzen. Mit Hilfe schwimmender Plattformen, die man hastig aus Bootsrümpfen und in den naheliegenden Wäldern geschlagenen Baumstämmen zusammengezimmert hatte, konnten mehrere Banner Soldaten unbemerkt übersetzen und das Heerlager Xeraans attackieren.

Was in dieser Schlacht geschah, lässt sich aus der Ferne nicht beurteilen. Fest steht nur, dass Haffax' Heer den Sieg davongetragen hat. Die xeraanischen Kompanien wurden zerschlagen, ungeordnet zogen sich die Besiegten zurück. Als Heerführer versagte Xeraan, der in den Wochen zuvor den Maraskanern verblissen die Stirn geboten hatte. Gerüchten zufolge soll er während des Gefechts gar nicht bei seinen Soldaten gewesen sein, sondern im Schutze seiner Leibgarde, der *Unbesiegbaren Legion*, der Schlacht ferngeblieben sein.

Nach der Schlacht tauchten schon bald die Lilienbanner des Fürstkomturs vor den Mauern Mendenas auf. Die Stadt war auf sich alleine gestellt, von den zerstreuten Bannern des Buckligen war keine Hilfe zu erwarten. Nur wenige Soldaten hatten sich auf der Burg Talbruck versammelt, die nun von den Maraskanern umringt wurde. Offenkundig stellten sich die Verteidiger auf eine Belagerung ein und wollten die Stadt mit ihren sechs- bis sieben-tausend Einwohnern derweil ihrem Schicksal überlassen. Die Bürgerwehr, die die Mauern Mendenas bemannte, wurde schon bald durch heftige Angriffe in Aufruhr versetzt. Drei Tage hielt sie stand, doch dann hatten sich die Angreifer den Weg gebahnt. Als Haffax sein Banner vor dem Rathausurm hissen ließ, sahen auch die Verteidiger auf Burg Talbruck keinen Ausweg mehr. Die Stadtkommandantin, Yasmina von Darbonia, begab sich in die Gewalt des Fürstkomturs und wurde für ihre Kooperation mit Gnade belohnt.

¹ Titel für den höchsten Priester der neu geschaffenen Borbarad-Religion

Nur wenige Tage später verkündeten Herolde den Menschen an der Küste eine wichtige Neuigkeit: Helme Haffax ist der neue Herr an der Tobimora. Alle von ihm eroberten Gebiete sollen als *Fürstprotektorat Tobimora* von Mendena aus verwaltet werden.

Unter der Kontrolle des 'Protektors', wie sich Haffax nun nennt, befindet sich fast das gesamte xeraanische Gebiet bis an die Grenzen der Warunkei. Während die Menschen unter Xeraan nur die Steuereinträiber fürchten mussten, besteht jetzt eine Gefahr für Leib und Leben – Haffax' Soldaten sind für ihre Blutrünstigkeit gefürchtet.

Wo ist Xeraan?

Bis zur Drucklegung des Artikels konnte die wichtigste aller Fragen nicht geklärt werden: Wo befindet sich Xeraan? Der Untergang seiner Hauptstadt fand ohne Beteiligung des Buckligen statt, auch vor der entscheidenden Schlacht an der Tobimora scheint er sich gedrückt zu haben. Zeugen wollen ihn gesehen haben, wie er nachts an der tobrischen Küste ein Boot bestieg, das aus den Nebeln gekommen war, und hinaus auf See gefahren sei. Andere vermuten ihn im *Goldenen Haus*, seinem Palast, wohin er sich zurückgezogen habe, um seine Schätze zu beschützen: Und anderen

Gerüchten zufolge soll er sich mit einigen Vertrauten – seiner Unbesiegbaren Legion und den hummerischen Gefolgsleuten – Richtung Ilsur zurückgezogen haben. Von dort gibt es seit Wochen jedoch keine Kunde.

Der bucklige Magier hat so manche Niederlage erleiden müssen, doch gelang es ihm stets, sein Leben zu retten. Niemand weiß, wann und wo er wieder auftauchen wird – irgendwo in Aventurien. Die Menschen an der tobrischen Küste jedoch haben jetzt einen neuen Herrn: Helme Haffax, den blutigen Fürstkomtur Markaskans.

cg

Münzenwurf und Rabenflug

Von der Wahrsagekunst der zwölfgöttlichen Kirchen

Dieser Artikel ist der zweite in einer Serie, die *aventurische Techniken des Prophezeiendens thematisiert*. Den vorausgegangenen Artikel zu *thorwalschen Runenstäben, Gjalsker Windorakeln und Vogelflug-Deutungen* können Sie im *Aventurischen Boten* 122 nachlesen. Eine kurze Übersicht über verschiedene *aventurische Wahrsage-Techniken* finden Sie in *Mit Geistermacht und Sphärenkraft*, S. 23.

Mit ihren bängigen Fragen, was die Zukunft bringen möge, wenden viele zwölfgöttergläubige Aventurier sich an die Geweihten ihrer Götter. Diese kennen die unterschiedlichsten Methoden, um – im Auftrag eines Gläubigen oder aus eigenem Interesse – auf den Willen der Götter zu schließen, und nicht wenige Geweihte richten ihr alltägliches Handeln nach den Orakeln aus, die sie erhalten haben.

Eine in allen Kirchen gebräuchliche Technik ist das *Buchorakel*. Vor allem die gelehrten Geweihten Hesindes nutzen es gerne, aber auch so mancher Praios-Priester verschafft sich so für jeden Tag einen Leitspruch, den es zu befolgen gilt. Bei dieser Art der Prophezeiung wird ein geeignetes Buch – etwa das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung* – blind irgendwo aufgeschlagen und der Finger auf eine Stelle gelegt. Der dortige Text soll einen Hinweis geben, was zu tun oder zu lassen ist.

»Wir also mit Elfenzungen auf sie eingeredet, dass sie wenigstens was Dunkles überziehen soll, sonst warnt das halbe Südquartier den Hehler, bevor wir ihn gefunden haben. Aber du weißt ja, wie Praioten sind. Aber dann schlägt sie doch dies komische Buch auf, An Aalen vom Götteralter' oder so, sagt: "Herr, erleuchte mich!" und liest vor: "Ilkhold aber zog die Tarnkappe über und stieg hinab in die Niederhöhlen." Volltreffer! Hat Ihre Gnaden sich dann doch verkleidet. Ich sag dir, Alrik, Bücher sind doch zu was nützel«

—gehört in einer Garetherr Tavernen, neuzeitlich

Ebenfalls verbreitet ist die *Traumdeutung*, in der sich vor allem die Geweihten des Boron auszeichnen. Zwar können prinzipiell alle Geweihten im Traum Botschaften ihrer Götter erhalten oder solche Traumgesichte sogar mittels der Liturgie PROPHEZEIUNG herbeiführen. Doch vor allem die Boronis tun das regelmäßig, und an sie würden viele Aventurier sich am ehesten wenden, um nach der Bedeutung eines ungewöhnlichen Traums zu fragen. Im Puniner Ritus sind Kräuter, die rauschhafte Träume verursachen, den Geweihten vorbehalten, während solche Mittel im alafanischen Kult auch einfachen Gläubigen verabreicht werden. Nicht selten befragen die Geweihten die berauschten Gläubigen dann direkt und zeichnen auf, was für sie von Interesse ist.

*Sterne*deutung zählt vor allem zu den Interessen der Kirchen Hesindes und Phexens, wird aber auch von vielen weltlichen Astrologen betrieben. Details zu dieser Wahrsage-Technik finden Sie in der *Geographia Aventurica*, S. 195 ff. Daneben werden in der Kirche des Mondgottes Münz- und Würfel-Orakel praktiziert, die vom simplen Werfen eines 'Glückskreuzers' bis zu komplizierten Würfelorgien tulamidischer Zahlenmystiker reichen. Vielen Tulamiden gilt Feqz/Phex, der Herr des Sternenhimmels, auch als Schicksalsgott, denn das Schicksal steht bekanntlich in den Sternen.

Die *Eingeweideschau* an Opfertieren ist Bestandteil des alafanischen Boron-Dienstes, kommt aber auch in anderen Kulturen gelegentlich vor, vor allem in solchen, die Blutopfer praktizieren, wie etwa in der Kor- und der Rondra-Kirche. In der Efferd-Kirche ist sie sehr verbreitet, wobei zumeist Fische untersucht werden. Womöglich deutet auch der eine oder andere Geweihte Firuns die Zukunft aus den Innereien seiner Jagdbeute. Im Mittelpunkt des Interesses steht meist die Leber. Aus ihrer Beschaffenheit – Größe, Farbe, Form, Lage der Gallenblase etc. – werden viele Schlüsse gezogen. Eine verwachsene, knotige oder auch beim

Opfervorgang beschädigte Leber bedeutet Unglück. Im südaventurisch-tulamidischen Raum kann vielerorts jeder Gläubige mit einem Huhn, Hund oder anderen Opfertier einen geeigneten Tempel aufsuchen, um dort sein Anliegen vorzubringen, der Gottheit Blut darzureichen und aus den Eingeweiden eine Antwort zu erhalten. In Mittel- und Nordaventurien sind Tieropfer seltener und meist auf Staatsakte oder kircheninterne Feierlichkeiten beschränkt.

Geweihte des Aves beobachten gern den *Vogelflug* und deuten diesen, wobei nicht nur die Art der Vögel eine Rolle spielt, sondern auch deren Flugrichtung und -formation. Daneben kennen sie *Landschaftsorakel*, nach denen einige von ihnen sogar die Wanderoute auswählen. ("Ist jener Baum am Horizont eine Firunsföhre, so will ich nach Norden ziehen, ist es aber Efferds Zeder, dann nach Westen.") Weitere selten praktizierte Wahrsagetechniken sind das, travianische *Gänselocken*, das über Eheglück Auskunft geben soll, indem das Brautpaar die Gänse mehr oder weniger schnell ins neue Heim zu locken vermag, sowie das Bleigießen mancher Ingerimm-Geweihten.

Zum Volksglauben gehört es, die heiligen Tiere der Götter zu beobachten und ihre Erscheinung als Fingerzeig zu deuten. Ein Rabe auf dem Dach eines Kranken soll dessen Tod verheißen, ein Storch hingegen baldige Genesung. Wer die Pferde scheu macht, ist unglücklich verliebt; wer eine Eidechse beobachtet, die sich häutet, soll in seinem Leben etwas ändern. Ein Paradiesvogel ruft zur Reise; rätscht die Elster, dann sind Diebe in der Nähe. Delphine im Hafen verheißen gutes Wetter. Ziehen Wildgänse übers Haus, soll man die Vorräte überprüfen. Wenn die Schwäne keine Nester bauen, kommt der Winter früh.

Hier geht Prophetie in Aberglauben über, und es gibt unzählige nur regional bekannte Faustregeln und Bauernweisheiten, die von gebildeten Geweihten bestenfalls belächelt werden.

Stephanie von Ribbeck

Triumphe in der Wildermark!

AUEN/NÖRDLICHE WILDERMARK. Frohe Kunde erreichte uns unlängst aus der nördlichen Mark: Seine Exzellenz *Ludalf von Wertlingen*, der von der Kaiserin bestellte Marschall zur Befriedung der Wildermark, konnte bei seinem jüngsten Heereszug Gesindel, Geächtete und Raubadlige zur Strecke bringen. Heil und Glorie seinem Banner!

Bereits zum 15. Tsa lud der Marschall und Heroe vieler Kämpfe den reichstreuen Adel der Wildermark und der angrenzenden Provinzen auf seine Burg. Nach langen Beratungen forderte Seine Exzellenz im Namen der Kaiserin die Heeresfolge der Adligen ein. Am 15. Peraine wollte er bei der Weidener Stadt Auen, am nördlichen Saum der Wildermark gelegen, eine Heerschau abhalten, zu der all die Edlen mit ihren Rittern, Söldlingen und Waffentreuen geladen waren. Von dort wollte man tief in die Wildermark vorstoßen, um marodierende Kämpferhaufen zu zerschlagen, eidbrüchige Vasallen ihrer gerechten Strafe zuzuführen und die Lehen der Geächteten in verantwortungsvolle Hände zu übertragen.

Die Zahl der Adligen, die dem Aufruf zur Heerschau Folge geleistet hatten, war Legion. Voller Tatendrang zeigten sie ihre Tugenden als Darpatier und ließen es weder an Loyalität noch an Stolz oder Zuversicht missen. Alle, vom Baron bis zur Landwehrfrau, waren sich bewusst, welche hehre Aufgabe vor ihnen lag: Wort und Gesetz der Kaiserin in die nördliche Wildermark zu tragen und die von den Idealen des Raulschen Reiches abgefallenen Machthaber zu richten. So wurde die Heerschau ein prächtiges Ereignis, zu dem sich viele Zuschauer eingefunden hatten, um das stolze Heer zu verabschieden und ihm eine siegreiche Rückkehr zu wünschen. Die Götter selbst sahen herab auf Dere und ließen ihre geweihten Diener den Segen über die Bewaffneten sprechen. Am folgenden Morgen marschierte die gewaltige Streitmacht gen Süden ab, um ihre Pflicht gegenüber dem Reiche und den Zwölfen zu

erfüllen. Marschall Ludalf teilte sein Heer in zwei Teile: Den größeren befehligte er selbst, den kleineren sein Stellvertreter Oberst Fenn Weitenberg von Drölenhorst. Dadurch hoffte man die Geächteten zu überraschen: Wer hier, in der Abgeschiedenheit des Landes, sorglos seinem schändlichen Treiben nachging, sah sich unvermittelt einem großen Heerbann gegenüber. Wenn er nun sein Heil in der Flucht suchte, lief er geradewegs dem anderen Haufen in die Klingen. Nur wer sich beugte, konnte auf Gnade hoffen; wer sich jedoch widersetzte, wurde gebrochen. Drei Raubritter und Edle wurden in Ketten gelegt oder per Richtspruch mit dem Schwerte dem Herrn Boron zum weiteren Urteil übergeben. Drei Dutzend der umherstreunenden Gesetzlosen und Plünderer sowie elf Freie und vierunddreißig Leibeigene wurden Leibesstrafen unterworfen, die vom Abtrennen der 'Diebeshand', des 'Flüchtelefußes' oder der 'Verräterzunge' bis zum Tod durch Erhängen, Vierteilen oder Rädern reichten. Besonderen Ruhm lud Oberst von Drölenhorst auf sich, dessen Banner sich in der Zahl der erfolgreichen Vollstreckungen hervortat. Am Ende dieser Heerfahrt hatte das kaiserliche Heer eine lückenlose Folge glanzvoller Triumphe errungen. Da das Aufgebot an Adligen und Gemeinen nur für eine gewisse Zeit zur Heerfahrt verpflichtet war, ließ die bevorstehende Ernte den Streitzug Mitte Ingerimm enden. Zum Ende dieses Monats kehrte die stolze Schar ruhmbedeckt nach Auen zurück. Beim Heereslob dankte der Marschall seinen Gefolgsleuten mit bewegenden Worten und ließ ihnen für ihre großen Taten manche Ehrung zuteil werden.

So soll sich ein jeder Schurke vorsehen! Es ist wohl nur eine Frage weniger Götterläufe, bis die Gesetzlosen und Untreuen der Wildermark allesamt ihre praisorgerechte Strafe erhalten haben und das Land wieder zur Gänze den Vasallen unserer Kaiserin ergeben ist.

Marcus Friedrich, AW

Bornischer Freibeuter von Al'Anfa gefangen genommen

BRABAK/KANNEMÜNDE. Käpt'n Siebenwind, Träger eines Kaperbriefes des Bornlands (der Bote berichtete), ist in alananische Gefangenschaft geraten. Wie in Kannemünde zu erfahren war, soll ihm in der Pestbeule des Südens der Prozess gemacht werden. Sein Todesurteil wegen Piraterie gilt angesichts der Tatsache, dass Siebenwind in den vergangenen Jahren vierzehn alananische Schiffe kaperte und den Königspalast von Mirham plünderte, als sicher.

Vibart Stoorrebrandt, Leiter des Stoorrebrandt-Kontors von Kannemünde, ließ dazu Folgendes verlauten: "Käpt'n Siebenwind ist ein Freibeuter, kein Pirat, und ihm gebührt die gleiche Behandlung wie einem Flottenoffizier. Ich vertraue auf die Weisheit der alananischen Richter, Siebenwind unversehrt auszulösen."

Vibart Stoorrebrandt kündigte an, mit Al'Anfa in Kontakt zu treten, sobald der Perainekonvoi nach Festum in See gestochen sei. Auch seine bevorstehende Hochzeit mit Mascha Hademann, der Tochter des Gouverneurs von Port Stoorrebrandt, könne ihn nicht davon abhalten, sich um Siebenwind zu bemühen.

Gut informierte Kreise bezweifeln hingegen, dass der Herrscher jede beliebige Summe an Lösegeld zahlen zu bezahlen bereit sei, da er und sein ehemaliger Freund Siebenwind mittlerweile zerstritten sind. Zankapfel ist Siebenwinds Schiff *Jadedame*, das der Pirat dem Handelshaus gestohlen haben soll. Eine Stellungnahme Stoorrebrandts zu diesem Sachverhalt steht bislang noch aus.

Tobias Radloff

Piratenschiff unter ungeklärten Umständen zerstört – Charyptik wieder sicherer

BRABAK/CHARYPTIK. Wie die Besatzung der Zedrakke *Sternenstaub* berichtete, sammelte sie Anfang des Monats vor der Nordküste Altoums verbrannte Trümmerteile eines anderen Schiffs auf. Erste Vermutungen, es handle sich um das Opfer eines weiteren Piratenüberfalls, bestätigten sich nicht: Die Trümmer stammten von der *Knochensäbel*, dem Schiff des berühmten Piraten Condiogo Witwenmacher, dessen Leiche in den Wrackteilen gefunden wurde.

Schon seit Monaten beklagen die Reeder und Handelsfahrer der Stadt, dass die Piraterie in der Charyptik gefährlich angestiegen sei. Vor allem von der südlichen Küste und Altoum aus bedrohen Seeräuber den Handel. Erst im Peraine warf Familie Geraucis der Audienzia Untätigkeit bei der Bekämpfung der Verbrechen vor: Die Mächtigen ließen die Charyptik "zur Piratensee verkommen". Unklar bleibt, wer die *Knochensäbel* zerstörte. Die Zahl der Kapitäne, die den Sieg für

sich beanspruchen, ist mittlerweile auf vierzehn angewachsen. Einen Beweis für seinen Anspruch konnte noch niemand liefern, so dass die fünfzig Dublonen Kopfgeld noch nicht ausgezahlt wurden.

Auch die Gerüchte von der Sichtung einer schwarzen 'Vigilantenflotte', die gezielt Jagd auf Piraten macht, muss wohl ins Reich der Legenden verwiesen werden.

Tobias Radloff

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,
Thomas Römer

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

S. Arenas, M. Friedrich, T. Hagner, A. Heines,
M. Lorber, N. Mehl, O. Michel, E. Moussa, T.
Radloff, N. Reinke, S. v. Ribbeck, K. Rohlinger,
P. Seeger, J. Suberg,

Illustrationen: Björn Berghausen (1), Esther
Brendel (2), Caryad (3), Max Degen (3), Jens
Haupt (2), Nicole Schmidt (2)

Motto: Maria Czernuch

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. 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 unbeabsichtigt.
Abonnementbedingungen siehe unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

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

IN EIGENER SACHE

DSA
Intern

- Liebe Leser, liebe Inserenten!
- In Anbetracht dessen, dass die Zusendungen von Kleinanzeigen in letzter Zeit mehr als drastisch abgenommen haben, können wir auch weiterhin nur sehr unregelmäßig Kleinanzeigen abdrucken.
- Wir bitten um Verständnis dafür, dass wir auch künftig Anzeigen sammeln werden, bevor wir sie veröffentlichen.
- Hier aber auch gleich der Aufruf - Lasst die Kleinanzeigen nicht sterben!
- 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 08⁰⁰-17⁰⁰ Uhr FR 08⁰⁰-15⁰⁰ 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. Bitte 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 Leserinnen 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 123:

Efferd 1029: Helme Haffax erobert Mendena und ruft das *Fürstprotectorat Tobimora* aus.

Tsa 1029 BF: Marschall Ludalf von Wertlingen hält in der Wildermark Kriegsrat.

7.–10. Peraine 1029 BF: Graf Ghambir von Isenhag feiert die Feuertaufe seiner Tochter Ganbrixa.

Peraine bis Ende Ingerimm 1029 BF: Heerfahrt kaiserlicher Soldaten und Waffentreuer in der Wildermark

Ingerimm 1029: Invher ni Bennain erhält das Dreikronenbanner vom Kaiserreich zurück, Fürstin Isora wählt das alte Banner der Fürsten Ulaman zum Zeichen.

Rahja 1029 BF: Ein Todesfall in der Baronie Liepenstein schürt die Feindschaft der Reichsvögtinnen von Weidleth und Albengau.

1. Praios 1030 BF: Die Nordmärker Besatzer übergeben die Wacht am Greifenpass an die Praios-Kirche.

Machtpolitik am Yaquir: Das »Puniner Manifest«, Seiten 1 bis 4

Das **Puniner Manifest** bietet Ihnen vielfältige Möglichkeiten, den Streit um die Kaiserkrone an den Spieltisch zu holen. Die einzelnen Punkte dieses Manifests sollen darum im Folgenden kommentiert werden.

● Zu den **Handelsallianzen:** Der Handel gehört zu den wichtigsten Waffen Almadass. Es sind seitens der DSA-Redaktion keine Setzungen geplant, wie genau zu einem bestimmten Zeitpunkt die Handelsbeziehungen Almadass zu seinen Nachbarn beschaffen sind. Sie können demnach nach Gutdünken Helden anheuern, um Warenzüge über die gefährlichen Passstraßen zu begleiten, von deren Erfolg die politischen Beziehungen der nächsten Monate abhängen können. Auf Seiten Rohajas können Sie diese im Gegenzug umlenken, blockieren oder überlaufen lassen.

Sowohl in Punin als auch in den Handelsmetropolen Aventuriens sitzen Kommissäre des Kaisers, die immer wieder Reisende suchen, die im Verlauf ihrer eigentlichen Quest Botschaften oder kleinere Güter von Ort

zu Ort transportieren. Hinzu kommt eine schleichende Teuerung, die in den nächsten Monaten und Jahren durch das inflationäre Prägen neuer Taler und Dukaten das gesamte (!) Kaiserreich heimsuchen wird und für die, so steht zu befürchten, vielerlei Gründe gefunden werden – nur nicht die richtigen. Mischen Sie hier den Volkszorn auf die Obrigkeit und die Reichen mit allerlei Aberglaube.

● Der **Herrschaftsanspruch** Selindians respektive Rohajas bietet Stoff für ausgefeilte Politabenteuer. Beide Kaiser werben um die Gunst der auswärtigen Mächte – mit allen Mitteln der Diplomatie: Verhandlungen und Verträge, Spionage, politische Morde, magische Analyse, Verschwörungen, falsche Dokumente, Entführungen etc. Keiner von beiden verfügt über ein 'Diplomatisches Corps'. Vielmehr sind sie beim Kampf für ihre Sache auf die Mitarbeit von Helden angewiesen – und können dabei nie ausschließen, dass sich in die eigenen Reihen Doppellager eingeschlichen haben.

Vor diesem Hintergrund können Sie in allen Hauptstädten und Residenzen Aventuriens Polit-Questen ansiedeln, in die auch unbeteiligte Helden unversehens hineinschlittern können.

● Der **Befreiung Emers** liegt ein Langzeitplot der DSA-Redaktion zugrunde, der sich zu gegebener Zeit in aktuellen Publikationen niederschlagen wird. In der Zwischenzeit jedoch können die Helden bereits wertvolle Informationen sammeln: Was genau ist mit Emer passiert? Wie wirkt der Bann, der sie an die Pyramide in Warunk fesselt? Wie könnte man sich möglichst unbehelligt dorthin begeben? Mit welchem Widerstand ist zu rechnen? Wie können Pläne Rohajas/Selindians durchkreuzt werden?

Hilfreiche Informationen finden Sie in der Kampagne **Jahr des Feuers** und im **AB 117**.

● Zur **Rückkehr Yppolitas:** Wir werden nicht festlegen, wo genau sich Rohajas Zwillingsschwester zu welchem Zeitpunkt befindet. Im Gefolge Nahemas oder alleine kann sie ständig überall auftauchen. Helden können von Selindian ins Bornland geschickt werden, um die Schwester zurück ins Reich zu rufen, wobei die Helden Yppolita (siehe

Am Seeufer, AB 24, bzw. Das Land an Born und Walsach 141) zunächst einmal finden und dann sie – und Nahema – überzeugen müssen.

Es liegt am Geschick Ihrer Helden, welche Rolle Yppolita in nächster Zeit im Kampf um die Kaiserkrone (und die Befreiung Emers) einnehmen wird. Ihr 'erster Wohnsitz' wird gewiss noch einige Zeit lang in Festum liegen, was jedoch einen Besuch in Almada nicht ausschließt.

● Zum **Hoftag in Punin:** Dieses Thema werden wir zunächst nicht wieder aufgreifen. Sie können es für eine – wahrscheinlich peinliche und daher politisch totgeschwiegene – Episode im Bemühen Selindians nutzen, den Rest des Reiches auf seine Seite zu bringen: "Stell dir vor, es ist Hoftag, und keiner geht hin."

● Auch in den Wettstreit um die **Reichsinsignien (Herz des Reiches 22)** könnten die Helden involviert werden. Beide Kaiser versuchen, ihre 'Sammlung' so weit wie möglich zu vervollständigen – und es ist eine phexgefällige Queste, ihnen hierbei behilflich zu sein.

● Die **Glaubenskonflikte** schließlich sind ein zentrales Thema für Almada (**HdR 132 ff.**), und gerade für Spieler von Geweihten gibt es hier viel zu tun. Sie können im Sinne ihrer Gottheit vermitteln, von anderen Kulturen entweihte Orte wieder der ursprünglichen Bestimmung zuführen oder durch die Wunder ihrer Gottheit und dadurch ausgelöste Bekehrungen (oder Kämpfe) das Blatt im Ringen um den 'wahren' Glauben zu Gunsten ihres Gottes wenden. All dies kann – gepaart mit der typisch almadanischen Heißblütigkeit – einen Geweihtenspieler so sehr beschäftigen, dass er schon fast die eigentliche Queste vergisst.

Praios wacht am Greifenpass, Seite 5

Der sich in Serpentina über die Koshberge schlängelnde Greifenpass ist die einzige ausgebaute Passage über dieses Massiv und als solches Teil der Reichsstraße zwischen Angbar und Gratenfels. Nicht nur Händler, sondern auch so manche Helden nutzen ihn

immer wieder auf ihren Reisen. Künftig werden die neuen Herren dem Pfad ihren Stempel aufdrücken – nicht nur der schon lange als heilig verehrte namensgebende Greifenfelsen auf halbem Wege, sondern viele kleine, mit Opferstöcken versehene vergoldete Votivtafeln und die Präsenz einzelner Wächter der Sonnenlegion begleiten den Reisenden auf den meist zweitägigen Querungen. Die meisten Reisenden übernachten im Pilgerhaus des Dorfes Dunkelhain unweit des Klosters der Hüter, in dem die Praios-Kirche ketzerische und unheilige Artefakte vor dem Zugriff Verführbarer schützt. Das Pilgerhaus ist ein karger Saal mit strengen Wächtern und täglichen Messen zu Ehren des Götterfürsten bei Sonnenaufgang, Mittag, Sonnenuntergang und Mitternacht, so dass manch zwielichtiger Wanderer die Herberge geläutert wieder verlassen haben soll. Doch immerhin sind die Betten ordentlich (sollen allerdings auch von den Gästen wieder tadellos verlassen werden), das Essen einfach, aber frisch und die Übernachtung kostenlos – ganz im Gegensatz zum Wegezoll am Pass übrigens. Dieser wurde in Greifenzoll umbenannt, dem hehren Zweck des Wiederaufbaues der Garethir Praios-Kirche gewidmet und kurzerhand, je nach Stand, auf zwölf Kreuzer bei Tagelöhnern oder bis zu zwölf Silberlingen bei Söldnern erhöht. Für Warentransporte sind zwölf Prozent des Warenwertes zu entrichten. Einzig Pilger, die nicht mehr als einen schlichten Überwurf, Gehstock, Wasserschlauch, trockenes Brot und einfaches Schuhwerk bei sich tragen, dürfen umsonst passieren.

Haffax erobert Mendena, Seite 6

Mit diesem Artikel enden fürs Erste die Berichte aus Schwarztobrien. Die Errichtung eines maraskanischen Protektorats auf dem Grund des früheren Xeraaniens soll von Dauer sein. Xeraans Schicksal wird sich in der kommenden Boten-Ausgabe klären.

Triumphe in der Wildermark, Seite 8

Der Bericht des *Darpatischen Landboten* ist aus Gründen der Propaganda erheblich geschönt. Die Gazette, die in etlichen Städten und Dörfern der östlichen Grenzmarken verbreitet ist, versucht die Erfolge der Provinzherrn und Ordnungshüter hervorzuheben und dem Volk Mut zu machen. In Wahrheit sind die Aussichten, in der Wildermark in nennenswertem Ausmaß Verräter zu fangen oder das Gebiet gar zu befrieden, ebenso bescheiden wie der tatsächliche Erfolg des beschriebenen Heerzugs: Schon

auf dem Kriegsrat verfolgten viele Adlige ihre eigenen Interessen, und ihre Ergebenheit Marschall Ludalf gegenüber war oft nicht mehr als ein Lippenbekenntnis. Viele verweigerten ihm bei der Heerschau die Gefolgschaft – offen oder mit allerlei Ausreden. Zum Streitzug selbst erschienen nur wenige Waffentreue – die hier zitierten Berichte über Glanz und Größe dieses Aufgebots sind maßlos übertrieben. Hinzu kommt, dass der Marschall selbst im Falle eines Erfolges nicht die Mittel besitzen würde, größere Lehen langfristig zu besetzen und zu schützen. Die so genannten Triumphe in der Wildermark waren nur ein Tropfen auf dem heißen Stein: Wirklich gefährvolle Kriegsfürsten der Wildermark konnten den Kaisertreuen Paroli bieten, sich auf ihre starke Befestigung verlassen oder sich in dem weitläufigen, unwegsamen Gebiet rechtzeitig zurückziehen. Unter den von Marschall Ludalfs Leuten Gefangenen und Gerichteten befanden sich auch manche, die aus Not zu Verbrechen wurden oder gar vollends unschuldig waren – denn in der chaotischen Mark ist es oft schlicht unmöglich, die Rechtmäßigen und Gesetzestreuen zweifelsfrei von den Gesetzlosen zu trennen.

Marschall Ludalf, insbesondere aber Oberst Fenn wollten vor der Kaiserin Erfolge vorweisen. So schönte man die Berichte, setzte die Zahl der 'gerichteten Verbrecher' freimütig hoch – und der Oberst knüpfte lieber einen Unschuldigen mehr auf, als dass ihm mutmaßliche Feinde und Gesetzlose entwischen könnten. Den Besitz der Delinquenten beschlagnahmte er im Namen des Reiches (und ließ einen guten Teil in die eigene Tasche wandern). Seither genießen die kaiserlichen Soldaten bei den Wildermärkern keinen besseren Ruf als die Söldner all der anderen Potentaten von eigenen Gnaden. Stimmung und Alltagsleben in der Wildermark werden im **AB 121**, S. 26–27 illustriert. Mehr zum Spiel in der Region finden Sie in der Spielhilfe **Schild des Reiches**.

Marcus Friedrich, AW

ven Blasius als zu ihrem eigenen Herzog geben oder ob auf diese Weise die Nordmärker auch den Kosch zu infiltrieren versuchen.

Auch die Helden können in die Knappenauswahl des Koscher Fürsten verwickelt werden – indem sie einen Adelsprössling im Auftrag seiner Eltern (oder gar den eigenen Nachwuchs) nach Fürstenhort geleiten. Während der Prüfung und Auswahl durch den Fürsten mag es Momente geben, in denen die Adelsjugend auf den Beistand von Helden angewiesen ist – denn Konkurrenzdenken und Ehrgeiz lassen manchen Bewerber von den ritterlichen Idealen Abstand nehmen.

Später, wenn sich die Knappenschar formiert hat, bietet sich ein Abenteuer im Internatssetting an. Wohlweislich sind in dem Artikel keine Namen genannt, so dass Platz für eigene Knappen bleibt. Wer am einem Briefspiel um die Knappenschule interessiert ist, wende sich an: knappen@angbar.de

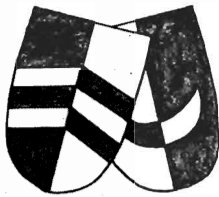
Anzeige



Nordmärker wollen dem Koscher Fürsten dienen, Seite 28

Abenteuervorschlag: Es ist ein viel versprechender, aber gewiss kein problemloser Haufen an Adelsprösslingen, den Fürst Blasius da (mit der Hilfe seiner Waffenmeister) in den nächsten Jahren zur Schwertleite heranziehen wird. Dafür sorgt allein die Tatsache, dass sich fünf Nordmärker darunter befinden, was für manchen Streit unter den Heranwachsenden sorgen wird. Politisch lässt sich mutmaßen, ob da die Grafenfelder Adligen ihre Erben lieber zum bra-

DANOS UND TSALINDE



DAS VERMÄCHTNIS DER ALTEN DAME



Ein Szenario für einen Meister (möglichst mit Erfahrung mit – eigenen? – Kleinkindern)

und eine Gruppe von 3 bis 6 Spielern

von Philipp Seeger und Jürgen Suberg

Mit Dank an Dennis Aßmann, Björn Berghausen, Marcus Friedrich, Simone Salzmann, Ullrich Schneider, Jeannette Speicher und Daniel Simon Richter sowie die Testspieler Benjamin, Julian und Nicole Schmidt, Martin Mußmann und den Testmeister Thorben Rump

VORWORT

Dieses Abenteuer spielt vor dem politisch brisanten Hintergrund der Natterndorner Fehde, in der *Luidor von Hartsteen* und *Geismar II. von Quintian-Quandt* um die Herrschaft über die Grafschaft Hartsteen ringen. In dieser Region geht Garetien in die Wildermark über und gerade in dieser Zeit, etwa um das Jahr 1030 BF, ist die Lage überaus verworren. Dennoch ist dieses Abenteuer auch für Spieler geeignet, die der aventurischen Politik weitgehend gleichgültig gegenüberstehen.

Wenn man den Helden ihre Aufgabe unterbreitet – es soll ein Kleinkind aus einem Travia-Kloster entführt werden –, werden sie vermutlich nachhaken, worum so etwas notwendig sein soll. Bei einer derart brisanten Queste werden sie sich kaum mit Pauschalaussagen – der Versicherung, dass es einen guten Grund für ihre Aufgabe gibt, dem Hinweis, dass sie vor Ort niemandem trauen können, usw. – zufrieden geben. Die Helden – und damit Ihre Spieler – möchten gewiss von Anfang an die Hintergründe kennen, die zu dem seltsamen Plan geführt haben. Damit Sie als Meister die Fragen angemessen beantworten können, bekommen Sie hier in aller Ausführlichkeit die Vorgeschichte erläutert. Lassen Sie sich aber nicht abschrecken – wie viel Sie davon an Ihre Spieler weitergeben, ist allein Ihre Entscheidung.

WAS BISHER GESCHAH

Vor etwa drei Jahren, als die Natterndorner Fehde (siehe Kasten) soeben begonnen hatte, wurde *Tsalinde von Quintian-Quandt*, die jüngste Schwester den Grafen *Geismar*, auf einem Ausritt von Wegelagerern angegriffen und ihre Begleiter niedergemacht. *Danos von Hartsteen*, der älteste Sohn Graf *Luidors*, kam hinzu und vertrieb die Räuber. Auch *Tsalinde* ergriff in ihrer Panik die Flucht. Doch fortan war in ihr die Liebe geweckt – und in dem jungen Ritter ebenso.

Während er jedoch nicht wusste, welche Edeldame er aus der Not gerettet hatte, hatte sie ihn erkannt. Über einen Boten gestand sie ihm ihre Zuneigung, die er inniglich erwiderte – und so

kam es, dass *Tsalinde* wenig später bei einem der geheimen Treffen den Segen *Tsas* empfing. Durch die Hilfe ihrer Amme und anderer Getreuer gelang es ihr, Schwangerschaft und Niederkunft vor ihrer Familie zu verbergen.

Die Amme *Tsalindes* nahm den jungen *Hartudan*, wie das Kind genannt wurde, bei sich auf und brachte ihn zur früheren Gräfin *Thuronia*. Sie wusste, dass diese als 'Schwester *Thuronia*' im Travia-Kloster zu Hutt gefangen gehalten wurde und die Aufnahme des 'Waisenkindes' dort kein Aufsehen erregen würde. Doch als sich *Danos* und *Tsalinde* wenig später erneut trafen, wurden sie belauscht. Dabei ist nicht nur das Geheimnis ihrer verbotenen Liebe ans Licht gekommen, sondern auch das eines heimlichen Kindes.

Als *Danos* zum nächsten Tsatag ein Schwert geschenkt bekam und sein Vater ihm die Waffe mit der Spitze voran überreichte, wusste der junge Ritter, was er zu tun hatte: Er entleibte sich auf der Stelle, und *Tsalinde* ertränkte sich aus Kummer über den Tod des Geliebten im Fluss *Natter*. Der kleine *Hartudan* schwebt seither in Lebensgefahr. Er hat von seiner Ver-

wandtschaft väterlicher- wie mütterlicherseits den Tod zu erwarten, denn es gibt niemanden – von *Thuronia* einmal abgesehen –, der sich eine Versöhnung der beiden Familien wünscht.

DIE ANWERBUNG

Thuronia muss nun unbedingt den jungen *Hartudan* in Sicherheit bringen, denn sie ahnt, dass die Schergen ihres Sohnes und dessen Widersachers dem Kleinen auf der Spur sind. Sie selbst ist aufgrund ihres Alters und ihrer Gebrechen nicht mehr in der Lage, eine Reise zu unternehmen, zumal sie unter Bewachung steht. Daher nimmt sie auf geheimem Wege Kontakt mit *Baron Arbolof von Pandlaril* auf, dessen Burg bei *Anderath* in *Weiden* steht.

Sie möchte, dass das Kind unerkannt bei ihm aufwächst und auf seine Rolle als künftiger Graf vorbereitet wird. Es weiter in der Obhut der Travia-Kirche zu belassen, erscheint ihr zu unsicher – schließlich unterhält das Haus *Quintian-Quandt* rege Kontakte zum Stammhaus der Travia-Kirche, den *Rabenmunds*. Der Baron von *Pandlaril* sucht nun vertrauenswürdige Leute, die nach Hutt reisen und den Jungen abholen. Um zu verhindern, dass die *Quintian-Quandts* und *Hartsteens* die Spur aufnehmen, sollte es sich am besten um Fremde handeln, die nicht mit ihm in Verbindung gebracht werden.

Falls zumindest einer der Helden einen hinreichend hohen Sozialstatus aufweist, kann die Gruppe direkt für diese diffizile Aufgabe angeworben werden. Andernfalls könnten die Gefährten auf einen reisenden Ritter treffen, der vom Baron von *Pandlaril* mit der Bergung des Jungen betraut wurde und sie als Verstärkung anheuert. Ebenso könnte die eigentlich beauftragte Person die Mission an Ihre Helden weitergeben, ohne diese zu begleiten – zum Beispiel, weil sie im Sterben liegt oder sich nach einem unerwarteten Zwischenfall zunächst um andere Dinge kümmern muss.

Auf jeden Fall erhalten die Helden die unmissverständliche Aufgabe, *Hartudan* aus dem Travia-Kloster zu entführen und dem Baron von *Pandlaril* zu überbringen. Wie der Kleine aussieht, wurde in *Thuronias* Brief detailliert beschrieben.

DIE NATTERNDORNER FEHDE

In der Natterndorner Fehde (benannt nach dem Sitz der Grafen von Hartsteen) stehen sich die Häuser *Quintian-Quandt* und *Hartsteen* mit ihren jeweiligen Gefolgsleuten gegenüber. Schon lange schwelte der Konflikt zwischen dem altehrwürdigen Geschlecht derer von *Hartsteen*, die über Jahrhunderte hin die Grafen von *Hartsteen* stellten, und den 'Emporkömmlingen' des Hauses *Quintian-Quandt*, die in der Kaiserlosen Zeit durch geschickte Parteinahme diese Würde errangen.

Auslöser des jüngsten Ausbruchs der Zwistigkeiten war das Verschwinden von Gräfin *Thuronia* von *Quintian-Quandt* im Jahre 1026, für das ihr ältester Sohn *Geismar* und das Oberhaupt des Hauses *Hartsteen*, *Luidor*, einander gegenseitig verantwortlich machten. Beide riefen sich in Folge zum Grafen von *Hartsteen* aus. Näheres zur Natterndorner Fehde finden Sie in der Spielhilfe *Herz des Reiches* 75 ff.

DIE ANREISE

Die Helden werden mit großer Wahrscheinlichkeit von Norden her, durch die Wildermark, nach Hutt reisen. Hier bietet sich insbesondere die Dergelstraße an, die von Perz bei Wehrheim über Rankaliretina nach Rommilys führt. Wehrheim selbst ist tagsüber ein schwieriges Pflaster (eine Söldnergruppe, die sich *Wehrheimer Waldlöwen* nennt, haust in den Ruinen und treibt Zoll von Reisenden ein) und nachts nicht geheuer (Geister gehen umher). In der ganzen Wildermark kann man von Schergen lokaler Kriegsfürsten und hungernden Gesetzlosen bedroht werden.

In Rankaraliretana sind weniger Probleme zu erwarten. Zwar haben sich hier ein paar Dutzend Söldner eingestellt, doch solange die Helden sich halbwegs unauffällig verhalten, droht ihnen (jetzt noch) keine Gefahr. Auf der Ostseite des Dergels jedoch lagert eine Schar Gänseritter, die ein wachsames Auge auf die Söldner hat. Genaueres zur Wildermark und zu Wehrheim wird in der Spielhilfe **Schild des Reiches** zu finden sein. Bis zu deren Erscheinen können Sie mit den Informationen aus den **Aventurischen Boten** 105, 114 und 121 arbeiten.

DIE BARONIE HUTT

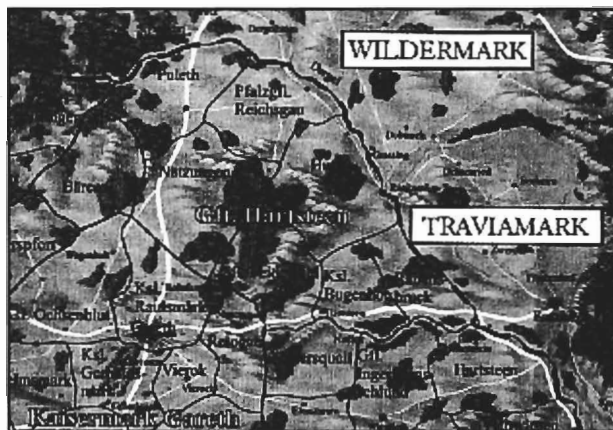
Hutt ist eines der Stammlehen des Hauses Hartsteen, und *Baron Alrik von Hartsteen* residiert auf der gleichnamigen Burg. Dennoch ist auch der Titel eines Barons zu Hutt umstritten: *Anselm von Quintian-Quandt* beansprucht ihn ebenfalls und hat ausgerechnet das Wehrkloster der Travia zu seinem Sitz erkoren – unter anderem, um damit die *Äbtissin Firine von Luring* gleichsam als Geisel zu nehmen und so das Haus Luring von einem Eingreifen auf Hartsteenscher Seite abzuhalten. Seither gibt es nicht nur zwei Grafen zu Hartsteen (Geismar von Quintian-Quandt und Luidor von Hartsteen), sondern auch zwei Barone zu Hutt: Alrik von Hartsteen und Anselm von Quintian-Quandt.

Die Burg Hutt ist eine uneinnehmbare Festung, die auf den Hügeln oberhalb eines Dorfes thront. Trutzig zeigt man hier das Wappen des Hauses Hartsteen, der Halbmond in der Phase des Kelches in Silber und Schwarz. Etwas abseits davon, am anderen Ende eines Waldstücks, liegt das Wehrkloster. Das Land hier ist durch die Ausläufer des südwestlich liegenden Feidewaldes geprägt, eines verwunschenen Teils jenes inneraventurischen Urwaldes, zu dem auch der Reichsforst gehört.

DAS WEHRKLOSTER
DER HERRIN TRAVIA
ZU HUFF

Auf einem gerodeten Hügel gelegen, gleicht das Travia-Kloster zu Hutt fast einer Burg. Die dicken hohen Mauern versprechen nicht nur

Stille und Abgeschiedenheit, sondern auch Schutz. Auf den Türmen wehen die goldschwarzen Sparren der Baronie Hutt, das



Orange der Travia-Kirche, der silberne Igel auf grünem Grund der Grafschaft Hartsteen und das weiß-blaue Wappen mit Rad und Waage des Hauses Quintian-Quandt.

Im Inneren der Anlage gelangt man zunächst in einen von Gästehäusern und Stallungen umgebenen Vorhof. Durch den Tempel selbst führt der einzige Weg ins eigentliche Kloster, dessen Grundriss von einem viereckigen Säulengang dominiert wird. Von diesem zweigen Zugänge zu den Schlaf- und Arbeitshäusern ab sowie ein Pfad, der zum Klostergarten führt. Im Zentrum des Säulenganges werden die Heiligen Gänse gehalten. Die Insassen des Klosters, so auch Thuronja und Hartudan, verlassen den inneren Bereich fast nie, während umgekehrt Fremden der Zugang hierher verwehrt bleibt. Im Vorhof sind die Getreuen des 'Barons' Anselm von Quintian-Quandt untergebracht. Den Befehl führt hier *Jolea von Schwingenfels*, da der Baron selbst derzeit im Auftrage des Grafen Geismar unterwegs ist.

Εἰς Κῖον
 ΖΥ ΕΠΤΨΗΡΕΠ

Es gibt sicher viele Wege, wie man den kleinen Hartudan aus dem Kloster Hutt entführen kann. Man könnte einbrechen, als Gast Aufnahme erbitten oder Magie einsetzen und dergleichen mehr – je nachdem, wie es zu den Möglichkeiten und der Gesinnung Ihrer Gruppe am besten passt.

Wenn die Helden sich im Schutz der Nacht einschleichen möchten, bekommen sie es vermutlich mit den Gänsen zu tun, die hervorragende Wächter abgeben und neben ihrem ohrenbetäubenden Schnattern auch noch äußerst schmerzhaft zubeißen können.

Vielleicht kommen die Gefährten auch auf die Idee, sich als Verwandtschaft des Kindes auszugeben. In diesem Fall könnte es passieren, dass Thuronia allzu erleichtert wirkt und die Helden so im Nachhinein verrät.

Bei einer Entführung könnte ein Klosterinsasse, der Hartudan besonders ins Herz geschlossen hat, den Jungen um jeden Preis zurückhalten wollen ("Nur über meine Leiche!"). Wollen die Helden dann wirklich einen Mord

auf heiligem Boden begehen? Oder nehmen sie die Person als Betreuer für den Jungen mit? Und, falls ja: Was soll später mit dem Mitwisser geschehen?

Außerdem könnten die Gefährten auf die Idee kommen, das Kind zu verändern, indem sie ihm die Haare färben oder gar Magie einsetzen. Solche passenden Ideen sollten nach Möglichkeit belohnt werden – und sei es nur, indem die Spieler später das Gefühl haben, es wäre ohne die Tarnung noch viel schwieriger geworden.

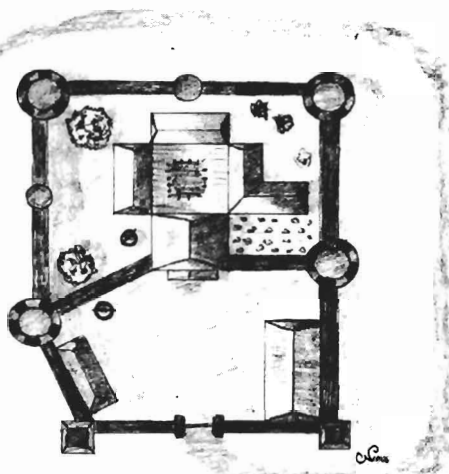
Für das weitere Abenteuer wird davon ausgegangen, dass die Helden Hartudan unverseht herausholen konnten, jedoch entweder die Entführung selbst oder kurz darauf das Verschwinden des Jungen bemerkt wurde.

DIE FLUCHT DURCH DIE BARONIE HUTT

Selbst wenn es den Helden gelingen sollte, Hartudan ohne Aufsehen zu erregen aus dem Kloster zu entführen, wird dessen Verschwinden doch nach kurzer Zeit bemerkt – und Jolea von Schwingenfels wird sich zusammenreimen, um wen genau es sich bei dem 'Waisenkind' gehandelt hat.

Sogleich schickt sie den Helden einen Trupp Bewaffneter hinterher. Dies wird natürlich auch von den Hartsteenschen auf Burg Hutt bemerkt, die ihrerseits Reiter aussenden. Um das Verwirrspiel komplett zu machen, tragen beide Gruppen das Wappen von Grafschaft und Baronie, den golden gekrönten silbernen Igel auf grünem Grund und die schwarz-goldenen Sparren. Ihre jeweiligen Hausfarben sind nur klein, als Gürtelwappen, auszumachen. Wann immer es den Helden gelingt, einen der Trupps abzuschütteln, tauchen die gleichen Widersacher, so scheint es, wie von Zauberhand erneut auf – erst allmählich sollten die Gefährten begreifen, dass es sich tatsächlich um zwei unterschiedliche Verfolgergruppen handelt.

Sofern sich die Helden nicht gänzlich dumm anstellen, sollten sie einen kleinen Vorsprung haben. Selbst zu Fuß sind sie nur unwesentlich langsamer als Reiter, da sie in dem verwunschenen Urwald der Hartsteener Hügel Unterschlupf finden können. Sollten sie jedoch



auf die Idee kommen, die beiden Gruppen gegeneinander auszuspielen, werden sie eine böse Überraschung erleben: gegen einen gemeinsamen Feind – und das sind die Beschützer Hartudans alle Male – schließen sich die beiden Parteien nach kurzem Kampf und rascher Verständigung zusammen.

Auf keinen Fall jedoch sollten Sie als Spielleiter die Gelegenheit auslassen, das Abenteuer der ganz eigenen Art zu thematisieren, das eine Reise mit einem Zweijährigen bedeutet – ein Erlebnis, das bei manchem gestandenen Helden lange brach liegende Talente fordert (siehe Kasten **Ein Kind zu betreuen**).

Für die Helden stellt sich spätestens jetzt die Frage, welchen Weg sie mit dem kleinen Har-

Wehrheim herum, weiter nach Norden. Sollten die Helden sich dennoch entscheiden, die Dergelbrücke zu meiden und sich zum Beispiel von einem Fischer übersetzen zu lassen, müssen Sie als Meister das Finale ein wenig variieren. Ähnliche Söldnerhaufen wie den dortigen gibt es in der Wildermark und deren Ausläufern viele.

DAS FINALE BEI RANKARALIRETEŃA

Wahrscheinlich lassen sich die Helden mit entsprechenden Hinweisen auf den Weg nach Rankaraliretena lenken. Vor den Toren dieser Kleinstadt an der garetischen Grenze, in der

jetzt sollte dieser die Helden über die Hintergründe der Entführung aufklären und ihnen das Ehrenwort abnehmen, über die Existenz des Kindes und dessen Verbleib Stillschweigen zu bewahren.

Eine Neuigkeit hält er überdies für sie bereit: Er weiß um das Ende der alten Gräfin Thuronia. Diese nämlich wurde zur Strafe dafür, dass sie es wagte, dieses 'unmögliche' Kind zu retten, von Graf Geismar bei lebendigem Leibe eingemauert.

Die Helden hingegen haben sich neben der Dankbarkeit eines angesehenen Weidener Adligen **200 Abenteuerpunkte** verdient. Spezielle Erfahrungen könnten sie zum Beispiel auf den Gebieten *Schleichen*, *Orientierung*, *Heraldik* und *Hauswirtschaft* (denn darunter fällt die Versorgung eines Kleinkindes) erworben haben.

DRAMATIS PERSONAE

THYRONIA VON QUINTIAN-QUANDT, RECHTMÄßIGE GRÄFIN VON HARTSTEEN
Die Altgräfin zu Hartsteen war zeitlebens auf Ausgleich und Versöhnung innerhalb ihres Lebens bedacht, was ihr in den Häusern Hartsteen und Quintian-Quandt viele Feinde einbrachte. Bevor sie ihr Werk vollenden konnte, ließ ihr ältester Sohn Geismar sie im Jahre 1026 BF gefangen nehmen und setzte sie im Kloster Hutt unter Arrest, um sich selbst zum Grafen auszurufen.

Thuronia ist trotz ihres Alters von über 70 Jahren und ihrer schlechten gesundheitlichen Verfassung, die ihr das Reisen verbietet, ungebeugt und ungebogen.

FIRINE VON LURING, ÄBTISSIN DES KLOSTERS HUTT

Firine ist die jüngere Schwester Graf Danos' von Luring zu Reichsforst. Die sanftmütige, kluge, aber dennoch standesbewusste und durchsetzungsfähige Frau ist bemüht, sich selbst und ihr Kloster aus den Fehden in Hart-

Ein Kind zu betreuen

Ein zweijähriges Kind zu transportieren, das das Reisen nicht gewohnt ist, dürfte die Helden vor einige Schwierigkeiten stellen. Der Junge kann – für einen Zweijährigen – schon ganz gut laufen. Es hält das Gehen aber nur kurze Zeit durch, lässt sich andauernd durch irgendetwas ablenken und kann unmöglich die Geschwindigkeit erreichen, die für eine Flucht notwendig ist. Für den unebenen Waldboden mit all seinen Hindernissen sind die kurzen Beinchen definitiv nicht geschaffen. Da heißt, dass das Kind getragen werden muss, was den Träger behindert und seine Beweglichkeit einschränkt. Vor allem jedoch *will* das Kind nicht getragen werden. Es möchte selbst laufen, die Umgebung erkunden und zum Schlafen (was es auch am Mittag ausgiebig zu tun pflegt) in seinem eigenen Bett liegen. Es ist es gewohnt, beim Essen am Tisch zu sitzen und den üblichen Brei aus den üblichen Tonschalen zu löffeln. Wenn es seine Gewohnheiten nicht bekommt, kann es die Helden mit seinem Plärren in des Namenlosen Küche bringen – und sich selbst ins kühle Grab, denn dann ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Verfolger zur Stelle sind. Man muss das Kind also mit kleinen Spielen bei Laune halten, damit es sich doch tragen lässt oder die ungewohnte Kost häppchenweise zu sich nimmt. Alternativ könnten natürlich auch landesübliche Prügel helfen, aber – da war doch was, gerade was das Geschrei anging ...

Vernunftgründe anzuführen ist bei einem Zweijährigen vergebliche Liebesmüh. Ein Kind in diesem Alter hat einen sehr geringen aktiven und einen etwas größeren passiven Wortschatz, Kommunikationsprobleme mit eloquenten Helden sind demnach vorprogrammiert. Hinzu kommt, dass der Junge noch nicht trocken ist. Für gewöhnlich tragen Kleinkinder mehrere Hemdchen übereinander. Sind diese durchnässt oder verschmutzt, müssen die Helden rasch aus Decken und Stoffstücken behelfsmäßigen Ersatz basteln – und sich ansonsten mit der Reinigung die Zeit vertreiben.

tudan einschlagen möchten. Ideal wäre, wenn sie sich schon vor der Flucht, zum Beispiel bei einem geheimen Treffen mit Thuronia, informieren konnten. Anderenfalls können sie etwa im Gespräch mit einem ortskundigen Hirten die wichtigsten Punkte in Erfahrung bringen.

- Nach Norden bietet sich lange keine Brücke über den Darpat, so dass es schwer sein dürfte, die Häscher abzuhängen. Falls die Helden diesen Weg einschlagen, können Sie entweder das Finale nach Gassel verlegen, wo sich eine ähnliche Situation wie in Rankaraliretena bietet, oder die Fliehenden werden entsprechend Ihren Vorstellungen abgedrängt.

- Nach Westen und Süden geht es tiefer ins Hartsteensche, wo die Häscher erst Recht zuschlagen können. Nur wenn es den Helden gelingt, bis zuletzt den Anschein einer legalen Überführung zu wahren, mag sich dieser Weg anbieten. In diesem Fall müssen Sie das Finale entsprechend anpassen.

- Nach Osten führt in Rankaraliretena eine Brücke über den Dergel, die die Helden vielleicht auch schon von der Anreise kennen. Von hier aus führt die Straße nach Gallys, Berler und Zweimühlen und, in einem Bogen um

eine beachtliche Anzahl Zwerge lebt, dürfte es dann zum Abschlusskampf kommen.

Im Idealfall preschen den Helden just, als sie auf das Stadttor zueilen, beide Verfolgertrupps hinterher. Die Söldner werden eine Gruppe, die von beiden Grafen Hartsteens verfolgt wird, nicht einfach passieren lassen, da sie vermuten, dass für eine Ergreifung der Helden gutes Gold gezahlt wird. Derart von drei Seiten eingekeilt sollten die Gefährten es nicht leicht haben zu entkommen. Als 'rettende Kavallerie' könnten die Gänseritter eingreifen. Um diesen jedoch zu erklären, warum man ein elternloses Kleinkind bei sich hat, das man auf keinen Fall in die Obhut der Travia-Kirche geben möchte – und ins Kloster Hutt schon gar nicht! –, ist ein gutes Stück Überredungskunst nötig.

EPILOG

Für den weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte gehen wir davon aus, dass die Helden es tatsächlich geschafft haben, den Spross der Liebe von Danos und Tsalinde zum Baron Arbol von Pandlaril zu bringen. Spätestens



steen herauszuhalten. Derzeit ist sie vollauf damit beschäftigt, die innerkirchlichen Auswirkungen zu bewältigen, die die neu gegründete Traviemark mit sich bringt. Darum empfindet sie die Anwesenheit der Quintian-Quands zwar als lästig, unternimmt jedoch nichts gegen sie, zumal sie gute Beziehungen zur Travia-Kirche unterhalten.

BARON ARBOLF VON UND ZU PANDLARIL

Der Baron von und zu Pandlaril residiert auf der Feste Efferddorn, direkt am namensgebenden Fluss Pandlaril in Weiden gelegen. Nach den kaiserlichen Baronen gilt er als ranghöchster Freiherr des Reiches.

Der kleine, recht feiste Mann mit Hängebacken, der ständig Balihoer Bärenod oder guten Almadaner Wein griffbereit hat, macht einen gutmütigen Eindruck. Erste graue Sträh-

nen durchziehen sein schwarzes, sanft gewelltes Haar.

IOLEA VON SCHWINGENFELS, ANFÜHRERIN DER BESATZUNG AUF DEM KLOSTER

Die etwa 50-jährige Frau ist eine durchschnittlich begabte Kriegerin, die fest zu Graf Geismar steht. Mit schnodderigem Umgangston, schwarzem Humor und gellendem Lachen versucht sie ihr hartes und rücksichtsloses Vorgehen zu verbrämen.

HARTUDAN VON HARTSTEEP- QUINTIAN-QUANDT, EIN KLEINKIND

Der zweijährige Hartudan ist ein rechter Quälgeist, der gern im unpassendsten Moment zu quäken beginnt und seine Retter vor so manches Problem stellen mag. Mit seinen dunkelblonden Locken und graubraunen Augen sieht

er durchaus seinen Eltern ähnlich. Näheres zur Reise mit einem Kleinkind finden Sie im Kasten **Ein Kind zu betreuen**.

DANOS VON HARTSTEEP, TOTE JUNGER RITTER

Der älteste Sohn des Grafen Luidor war ein Ritter, der fest in der jahrhundertealten Tradition seiner Familie erzogen wurde. Offiziell heißt es, er sei bei einem Scharmützel in der Wildermark gefallen.

TSALINDE VON QUINTIAN- QUANDT, TOTE JUNGE EDELDAME

Die jüngste Schwester von Graf Geismar stand ihrer Mutter Thuronia im Geiste besonders nahe. Die sanfte Frau nahm sich aus Schmerz über den Verlust ihres Geliebten das Leben.

JAGD AUF DEN GEKRÖNTEN

Ein Abenteuerszenario für drei bis fünf Helden
von Tobias Radloff

Im Praios 1030 wird die Charyptik von Kriegsgaleeren und Freibeuterschiffen aufgewühlt. Nachdem Al'Anfa das bornische Port Stoerrebrandt erobert hat, stellt das Stoerrebrandt-Kontor eine Freibeuterflotte zusammen, die den Handelsposten im Handstreich zurückzuerobern soll. (Eine ausführliche Darstellung dieser Ereignisse finden Sie in dem Abenteuer **Klar zum Entern!**)

In Al'Anfa hat man jedoch von den Freibeutern erfahren und versucht, die Besitzer von Port Stoerrebrandt vor der nahenden Gefahr zu warnen. Gleichzeitig sticht eine Galeere in See, die eine wichtige Fracht in die Kolonie transportiert – eine Fracht, die für die Al'Anfaner von hohem strategischem Wert ist.

In diesem Szenario erhalten die Helden die Gelegenheit, dieses Schiff aufzubringen. Dabei winkt nicht nur reiche Beute, sondern sie ermöglichen auch indirekt den Sieg der Freibeuterflotte in Port Stoerrebrandt. Das Szenario eignet sich vor allem für Helden aus dem Süden. Sie sollten Al'Anfa keine Loyalität entgegenbringen und der Seefahrt prinzipiell zuneigt sein. Zauberer und Geweihte sind nicht erforderlich.

IM LEUCHTTURM VON SYLLA

Es ist die zweite Praioswoche 1030 BF, die Helden befinden sich in Sylla. Eines Mittags werden sie von *Dendra Alschera*, der Tochter der Harani, um Hilfe gebeten: Die *Lucifera*, die Hüterin des Leuchtfeuers, ist am Vormittag ohne erkennbaren Grund gestorben. Um den mysteriösen Fall zu untersuchen, dringen die Helden in die Spitze des gewaltigen, pyrami-

denförmigen Leuchtturms von Sylla vor. (Wenn dieser Einstieg nicht zu Ihrer Gruppe passt, wird einer der Helden stattdessen von der jungen Taschendiebin *Ullma* bestohlen. Sie läuft davon, und die Helden verfolgen sie bis ins Gängelabyrinth des Leuchtturms.)

In den zugigen Fluren und Hallen der Turmspitze wimmelt es von Möwen und Tauben. Eine genaue Untersuchung der *Lucifera* zeigt, dass sie nicht tot ist, sondern von der Schlafkrankheit befallen.

Durch Geschick oder Zufall finden die Helden den Grund für den Ausbruch der Krankheit: Eine untote Brieftaube, die sich in einem dunklen Winkel vor dem Sonnenlicht verkrochen hat. Nach ihrer Entdeckung versucht die halb verwesene Unkreatur, die Helden in die Flucht zu schlagen, bevor sie selbst in die tieferen Etagen des Turms flüchtet.

Untote Brieftaube

Biss: INI7+1W6 AT9 PA7

TP2SP **DKH**

LeP10 **AuP**unendlich **MR**6 **GS**11

RS2 **GW**4

Besonderheiten: fliegender Gegner, sehr kleiner Gegner. Die Taube ist von einem *Nephazz* beseelt und *lichtempfindlich*.

DIE NACHRICHT

Nachdem der Tierkadaver besiegt ist, entdecken die Helden an ihrem Knochenbein eine Botschaft. Sie lautet: »Großadmiralissima! Eine schlagkräftige Flotte aus Freibeuterschiffen ist in See gestochen, um Euch Port Stoerrebrandt wieder zu entreißen. Seid wachsam. Zeitgleich

mit diesem Boten bricht eine Galeere auf, die Euch den Gekrönten bringen wird. Boron mit Euch.«

Die Taube war auf dem Weg von Al'Anfa nach Port Stoerrebrandt, um die Besitzer zu warnen. Daran, dass im borongläubigen Al'Anfa jemand auf untote Boten zurückgreift, können die Helden ermessen, dass die Nachricht von höchster Wichtigkeit sein muss. Auch das Wort 'Gekrönter' sollte ihre Aufmerksamkeit fesseln: Dabei kann es sich nur um die Galiionsfigur der *Golgari* handeln, das Flaggschiff der Schwarzen Armada. Jedes Kind des Südens weiß, dass der Gekrönte aus purem Gold besteht und unschätzbar wertvoll ist. Die Helden haben nun die einmalige Chance, diesen Schatz an sich zu bringen.

Der Gekrönte

Die Galiionsfigur der *Golgari* ist ähnlich berühmt wie die Galeere selbst und gilt als Symbol für deren Unbesiegbarkeit. Nach Port Stoerrebrandt musste sie jedoch ohne ihn fahren, da er zu dieser Zeit in Al'Anfa restauriert wurde.

Das Bildnis des Seelenrabens ist manns- hoch, aus echtem Gold und trägt eine Krone aus Karneolen. Der Wert der Figur ist immens, und wer sie den Al'Anfanern entreißt, kann mit enormem Ruhm rechnen.

AUF BORD DER TIGERHAI

Doch zunächst müssen die Helden ein Schiff finden – und eine Kapitänin, die bereit ist, mit ihnen die Galeere aufzubringen. In *Dendra Alschera* finden sie diese Verbündete. Die Frei-

beuterin hat ohnehin noch ein Rechnung mit den Al'Anfanern offen und ist bereit für die Jagd auf den Gekrönten – sobald Einigkeit besteht, wie die Beute am Ende aufgeteilt werden soll.

Wenig später brechen die Helden auf Dendras Zweimastthalukke *Tigerhai* in die Charyptik auf und lernen die Kapitänin näher kennen (*Meridiana* 186f). Sie hat geschworen, keinen Mann zu heiraten, der ihr im Kampf unterliegt, und bisher ist ihr noch kein Herausforderer gewachsen gewesen. Ob sie das Werben eines Helden mit einem Duell belohnt, hängt vor allem davon ab, ob sie ihm den Hauch einer Chance zutraut – denn Dendra kann mit dem Krummsäbel ausgezeichnet umgehen.

Ihr Erster Offizier *Rheo Cosco* ist ein begnadeter Navigator, der sich mit seinen ständigen götterlästerlichen Flüche jedoch leicht unbeliebt macht. Steuermann *Conchito* trägt seine Peitschennarben aus der Zeit der Sklaverei offen wie Trophäen. Auch der Rest der Mannschaft besteht aus kampfgeprobten Südländern, die gemeinsam dem Glück nachjagen.

UNERWARTETE KONKURRENZ

Zunächst müssen die Helden das gesuchte Schiff ausfindig machen. Dazu steuert Dendra Alschera ein Kap an der Nordküste Altoums an, das einen weiten Blick übers Meer erlaubt. Auf dem Weg dorthin bemerken die Helden eine weitere Thalukke, die der *Tigerhai* folgt. Es ist die *Blutdurst* unter Kapitän *Enigo Sangriento*, einem verschlagenen Piraten aus Charypso. Er hat durch Spione Wind von der Jagd auf den Gekrönten erhalten und plant, die sagenhafte Beute selbst einzuheimsen.

Von hier aus gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie sich das Szenario entwickeln könnte. Ein offener Angriff auf die *Blutdurst* ist kaum wünschenswert, weil Dendras Schiff dabei so stark beschädigt würde, dass es der Galeere nicht mehr gewachsen wäre. Besser ist es, wenn die Helden zwischen den verfeindeten Kapitäninnen einen Waffenstillstand aushandeln. Dann können sie den Al'Anfaner gemeinsam in eine Falle locken, müssen allerdings stets mit Verrat rechnen. Vielleicht gelingt es den Helden aber auch, eine falsche Spur zu legen und den Charypter loszuwerden.

AUF ABFANGKURS

Die Helden erklimmen das hohe Kap und müssen beim Aufstieg mit Vampirfledermäusen und einer Höhlenspinne fertig werden. Von der windumtosten Felsnase aus halten sie Ausschau und entdecken nach einem Tag des Wartens eine alanfanische Dromone mit Kurs nach

Osten. Es ist die *Süßer Tod*, das gesuchte Schiff! Wegen ihrer kostbaren Fracht ist die Besatzung der Galeere besonders wachsam, so dass jede List gut geplant sein will, um Erfolg zu haben. Wenn Dendra sich mit Enigo verbündet hat, könnte ein offener Angriff sinnvoll sein. Andernfalls bieten sich die Sandbänke in der Straße von Souram an, um der Galeere eine Falle zu stellen.

Gestalten Sie eine spannende Jagd zwischen den Schiffen. *Marboso Wilmaan*, der Kapitän

nur mit Kapitän Wilmaan zu tun, sondern auch mit der Mirhamer Magierin *Cassata Fuéntes*, die mit Umweltaubern (z.B. *BRENNE TOTER STOFF*, *HARTES SCHMELZE*) für Verwirrung sorgt, aber einen Hang zur Selbstüberschätzung hat. Des Weiteren befindet sich ein halbes Dutzend Söldner an Bord, die von der fähigen, aber willensschwachen Hauptfrau *Koria Ramirez* angeführt werden (MR 1).

Just als die Helden den Gekrönten im Laderaum erreichen, beginnt die *Süßer Tod*rettungslos zu sinken: Entweder setzt Enigo sie mit Mengbiller Feuer in Brand (lieber vernichtet er den Schatz, als ihn Dendra zu überlassen), oder Kapitän Wilmaan schlägt sein Schiff im Angesicht der Niederlage mit einem *DESINTEGRATUS*-Artefakt leck (auch er wird keinesfalls zulassen, dass der Gekrönte in Feindeshand fällt).

Jetzt beginnt für die Helden ein Wettlauf gegen die Zeit.

Sie müssen rechtzeitig den Bauch des sinkenden Schiffes verlassen, bevor mit in die Tiefe gerissen oder von den Al'Anfanern aufgerieben werden. Zudem schreien die angeketteten Rudersklaven um Rettung vor ihrem nasskalten Schicksal. Der Gekrönte hingegen ist viel zu schwer, um ihn in der verbleibenden Zeit auf die *Tigerhai* schaffen zu können – er wird in jedem Fall mit der *Süßer Tod* versinken.

In letzter Sekunde gelingt es den Helden, sich aus dem Wrack zu retten und die Wasseroberfläche zu erreichen. Dennoch stehen sie nicht mit leeren Händen da: Sie konnten dem Gekrönten einen karneolbewehrten Zacken aus der Krone brechen, der gut und gerne einige hundert Dublonen wert ist.

HEIMKEHR

Die *Süßer Tod* ist gesunken, die *Blutdurst* geflohen oder geschlagen. Siegreich kehren die Helden nach Sylla zurück und können sich 120 AP gutschreiben. Von dem Erlös für das Bruchstück des Gekrönten erhalten sie zusammen etwa 40 Dublonen. Nicht zu verachten ist auch der Ruhm, den sie errungen haben – sie haben den berühmten Gekrönten, die Galionsfigur der Golgari, versenkt! Und vielleicht planen sie ja bereits eine Tauchexpedition, um die goldene Figur vom Meeresgrund zu bergen ...



der *Süßer Tod*, ist ein harter Gegner und versucht alles, um den Angreifern zu entkommen. Die Helden müssen zudem darauf achten, dass die Galeere nicht auf ein Riff auffährt oder durch Geschützfeuer versenkt wird; der Gekrönte wäre sonst verloren.

Bevor eine Entscheidung fällt, tritt Enigo auf den Plan: Als er einen Vorteil zu erkennen glaubt, verrät er die Allianz mit Dendra und wendet sich gegen diese. (Falls er sich fortlocken ließ, erscheint er nun mitten im Seegefecht auf der Bildfläche.) Jetzt kämpft jeder gegen jeden. In dieser Situation kann es sogar passieren, dass sich die *Tigerhai* und die *Süßer Tod* gegen den Charypter verbünden, bevor sie wieder ihre eigene Fehde austragen.

DAS FINALE

Irgendwann heißt es „Klar zum Entern!“, und die Helden stürmen die *Süßer Tod*, um den Gekrönten zu sichern. Dabei haben sie es nicht



VON LICHT UND DUNKELHEIT

BELEUCHTUNG VON DER BAUERNGASSE BIS ZUR BURG

Von Tina Hagner

Mit Dank an Britta Neigel für Ideen und Unterstützung und Max Warnstädt und Hanna Wetzel für Szenarien

»Licht – Zeichen des Herrn Praios, seine Segnung und seine Mahnung gleichermaßen! Ein Fanal ist es uns auch in der finstersten Nacht. Es weist uns den Weg, als Leuchtfeuer, als gueldener Schein einer Lampe, welche auf rauhem Pfade uns durch die Düsternis leitet. Doch nirgendwo auf dem weiten Derenrund leuchtet das, was von Menschenhand geschaffen, strahlender denn zur Verehrung des Goetterfuersten selbstselbst. Nie zuvor sah ich ein helleres Gleissen als das der vielerley Lichter auf dem ara luminis, wie geheissen wird der Lichtaltar der Heiligen Lechmin in der Wehr-Halle des Herrn Praios zu Elenvina.«

—Praiodeus Viburian van Halsing, Im Zeichen Praios' – Meine Reisen durch den Eisenwald in den Jahren 6–8 Perval, *Elenvina* 944 BF

ZUM FRESSEN GERI – LICHT ODER NAHRUNG?

»Die Dunkelheit ist hereingebrochen, als ihr in das kleine Bauerndorf hineinreitet. Am Ortsrand brennen zwei große Fackeln, und aus den Fenstern dringt helles Kerzenlicht. Vor dem Wirtshaus baumelt eine dicke Stalllaterne und weist euch den Weg.«

Sieht so ein aventurisches Dorf bei Nacht aus? Oder vielmehr so: »Die Dunkelheit ist hereingebrochen, als ihr das gesuchte Dorf erreicht. Wo der Schein Eurer Fackeln endet, ist es zappenduster. Ein Hund schlägt an, sein heiseres Blaffen will kein Ende nehmen. Aus den Ritzen eines Fensterladens dringt Licht, ansonsten herrscht vollkommene Finsternis. Lärm und das Scheppern von Tongeschirr weisen Euch den Weg – das einzige beleuchtete Gebäude ist das Wirtshaus, in dem es dem Krach nach hoch hergeht.«

Wie stellt sich die nächtliche Beleuchtung in einem kleinen Dorf, wie in einem Marktflecken oder in einer größeren Stadt dar? Wird ein im Schatten schleichender Held sofort gesehen – oder kann es sein, dass nachts die Straßen vor allem deshalb menschenleer sind, weil undurchdringliche Finsternis herrscht? Bedenkt man, wie teuer jedwede Form der Beleuchtung ist – und wie sparsam sie dementsprechend eingesetzt wird –, ist eine 'zappendustere' Nacht die wahrscheinlichere Alternative. Je nachdem, wie gut oder schlecht die Umgebung der Helden ausgeleuchtet ist, können Sie als Meister die Stimmung variieren und mit

Schlupflöchern für Freund und Feind arbeiten. Während auf dem freiem Land nachts meist noch genug Dämmerlicht vorhanden ist, dass sich die Augen der Helden nach einiger Zeit an die Dunkelheit gewöhnen, sieht man im Wald und vor allem in unbeleuchteten Gebäuden buchstäblich nicht einmal die Hand vor Augen.

Nahezu alles, was als Kerze oder Öllicht Helligkeit spenden kann, ist Fett – und lässt sich darum auch in der Küche verwenden. Wenn Schmalz alrik Küchenmeister ist und den Kindern der Hunger ins Gesicht geschrieben steht, dann ist Licht ein reiner Luxus, auf den man gewiss verzichten kann. Wer es sich jedoch leisten kann, der wird vor seinen Gästen und Nachbarn im wahrsten Sinne des Wortes leuchten wollen.

Eine Öllampe mit der Leuchtkraft einer (dünnen) Kerze und einer Flammenhöhe von ein bis anderthalb Finger verbraucht etwa 8 Skrupel Öl pro Stunde. Dies entspricht einer notdürftigen Beleuchtung, bei der man zwar sein Gegenüber erkennen kann, feine Handarbeiten oder Lesen aber nicht möglich sind. Im Laufe eines ganzen Tages jedoch würde selbst ein solch schwaches Licht ebenso viel Energie verbrauchen, wie sie ein Mensch zum Leben benötigt.

Mehr Licht (aber auch Ruß) erbringt eine zweieinhalb Finger hohe Flamme. In ihrem Schein lässt sich schon weit besser arbeiten, allerdings liegt hier der Verbrauch bei etwa 20 Skrupel Öl pro Stunde.

Öllampen sind vor allem im Süden Aventuriens verbreitet und werden mit Rüben-, Mohn-, Lein-, Oliven- oder Bucheckernöl befüllt. In den Werkstätten, Schänken und guten Stuben der Bauern, Händler und Bürger von Riva bis ins Yaquirtal leuchten meist Talglampen oder Schmalzlichter. Talg, auch Unschlitt genannt, ist eine feste, weiß-gelbliche Masse, die aus den Schlachtabfällen von Ziege, Schaf und Rind gewonnen wird. Das weichere Schmalz besteht aus dem Körperfett von Schwein und Gans. Sowohl Schmalz als auch Talg lassen sich entweder in Lampen (meist einfache Tonformen mit einem Docht aus Pflanzenfasern) oder als Kerze geformt verwenden. An nahezu allen Küstenregionen mit Ausnahme Thorwals kommt Tran als Leuchtmittel zum Einsatz. Alles in allem richtet sich die Wahl des

Brennstoffs vor allem nach der Verfügbarkeit. In puncto Ergiebigkeit gibt es keine nennenswerten Unterschiede – mit einer Ausnahme: Das überaus teure und hochwertige Bienenwachs, ein Nebenprodukt der Honiggewinnung, brennt sehr viel länger und heller als Schmalz, Tran oder Öl. Doch seinen Schein können sich nur die Reichen und der Klerus leisten.

IN DEN KATEN DER BAUERN UND TAGELÖHNER

»Der Bauer steht mit den Hühnern auf und geht mit den Hühnern schlafen.«

Dieses alte Gratenfeller Sprichwort kommt nicht von ungefähr: Bei Tag werden die Hütten und Katen der Landleute durch Fensteröffnungen, Türen und Rauchluken beleuchtet, nach Einbruch der Dunkelheit aber sind es oft nur ein flackernder Kienspan und im Winter das Herdfeuer, die noch etwas Licht spenden. In Bauernhäusern gibt es in der Regel nur einen (Kachel-)Ofen, der allenfalls die Küche mit Feuerschein erhellt und selbst in den angrenzenden Räumen nur Wärme, nicht aber Licht spendet. Hier sorgt nur der **Kienspan** für Helligkeit: ein dünnes, bis zu einem Spann langes Stück aus harzigem Holz. Er brennt nur kurze Zeit und spendet ein flackerndes, rußendes und vor allem schwaches Licht. Zwar ist er auch von den Ärmsten unter den Armen billig herzustellen, aber er hat den Nachteil, dass man den brennenden Span nicht einfach ablegen kann, sondern ihn in einem bestimmten Winkel festhalten muss. Wenn man mit beiden Händen arbeiten muss, klemmt man sich den Kienspan zwischen die Zähne, sonst steckt man ihn in einen Halter. Diese Halter, die meist aus Ton und seltener aus Eisen bestehen, sind oft in Form von Tieren gestaltet, die die Kienspäne im Maul halten. Besonders beliebt ist der exotische Affe. Ein solcher 'Maulaff' ist ein unverwüstlicher Gebrauchsgegenstand und wird oft über Generationen vererbt; ein Händler, der auf dem Markt 'Maulaffen feilhält', kann darum nur selten mit Kundschaft rechnen.

Ebenso weit verbreitet wie Kienspäne sind **Fackeln**, die zwar deutlich mehr Licht spenden, doch auch stark rußen und durch spritzende Harz- und Pechstücke oder Funkenflug leicht einen Brand verursachen können.

Darum verwendet man sie in der Regel im Freien; nur in Burghallen, Tempeln, Kerkern und anderen Steingebäuden dienen sie als klassische Wandbeleuchtung.

Eine Besonderheit in Albarnia ist das **Binsenlicht**, das jedoch auch rings um die Seen, Moore und Flüsse des restlichen Aventuriens Verwendung findet. Bei seiner Herstellung wird ein etwa zweidrittel Schritt langer Binsstängel bis auf den innersten Kern gehäutet. Das getrocknete Binsenmark ist brennbar. Um es leichter anzünden zu können, wird es oft in Öl, Fett oder Talg getaucht. Ein solches Binsenlicht brennt etwa eine Stunde lang. Wird in besonders sparsamen Haushalten noch etwas von der äußeren Stängelschicht belassen, hält es sogar noch länger, spendet aber merklich weniger Licht.

Offenes Feuer birgt jedoch eine beachtliche Brandgefahr. Oft reicht schon ein Luftzug oder ein versehentlich umgeworfener Leuchter, um das Binsenstreu auf dem Boden, den trockenen Lehmputz der Wände oder das Holz der Decke Feuer fangen zu lassen – und im Nu steht das gesamte Gebäude in Flammen. In den eng bebauten Marktflecken mit ihren schmalen Gassen wächst sich ein solcher Hausbrand rasch zur Feuersbrunst aus, die ganze Stadtviertel vernichten kann. In einem locker bebauten Dorf ist es dagegen 'nur' der gesamte Hof mit Scheuer und Stall, der Ingerimms Element zum Opfer fällt.

IN DEN STÜBEN

DER HANDWERKER UND GÜTSLEUTE

»Wer aber des Nachts durch die Strassen geht und das Haus verlässt, muss ein brennendes Licht mit sich tragen, ansonsten er von den Bütteln erfasst und zu drei Silberstück Strafe verurteilt werden soll.«

—aus der herzoglichen Stadtverordnung für Elenvina, Rohalszeit

Oft ist es in der Stadtordnung vorgeschrieben, dass nächtliche Wanderer Laterne oder Fackel mit sich tragen müssen – und die Büttel achten sehr genau darauf, dass dies eingehalten wird. Wer nachts ohne Licht durch die Gegend schleicht, macht sich finsterner Umtriebe verdächtig. Straßenbeleuchtung ist selten und findet sich, wenn überhaupt, nur entlang der Hauptstraße, vor Palästen oder auf großen Plätzen. Es handelt sich dabei um **Feuerkörbe** oder große eiserne Feuergestelle, wie sie in verkleinerter Form auch in den großen Steingebäuden und den Hallen der Zwerge für Licht sorgen. In der Regel jedoch werden auch sie nur zu festlichen Anlässen oder aber in Not-situationen entzündet.

Viele Berufsbilder besitzen ihre eigenen, typischen Leuchten. Die Nachtwächter mit Pike oder Hellebarde und **Laterne** sind in fast jeder größeren Siedlung anzutreffen. Eine solche Laterne besteht zumeist aus einem zylindrischen oder eckigen Holzgestell, das eine kleine Öllampe oder eine Kerze umfasst. An den

Seiten sind dünn geschabte Hornplatten oder Schweinsblasen eingesetzt, nur seltene Prunkstücke besitzen kostbare Glas- oder Kristall-scheiben. Die Stuben wohlhabender Bürger werden oft mit schweren, kunstvoll gearbeiteten Standlaternen erhellt, die im Horasreich bisweilen sogar aus Porzellan bestehen. All diesen Laternen ist ein entscheidender Vorteil zu eigen: Sie sind recht feuersicher, da kein Funkenflug stattfindet, und lassen sich auch kaum von einem Luftzug löschen.

Eine Sonderform ist die **Blendlaterne** der Angroschim, bei der sich eine Seite mit einem Metallschieber abdecken lässt. So kann der Lichtschein abgeblendet und fokussiert werden. Ähnlich verarbeitet ist die **Grubenlaterne**, bei der das Licht hinter einem dünnen Metallgitter brennt. Beim Kontakt mit entzündlichem Gas verbrennt dieses nur innerhalb des Gitters, und das unter Bergleuten gefürchtete 'Schlagwetter' bleibt aus. Eine einfache, bei den Menschen weit verbreitete Version dieser Laterne besteht aus einem geschlossenen Metallblech, in das mit Messer oder Stichel aufwändige Muster gestochen wurden. Es wird meist als Zierlicht eingesetzt oder als Tragleuchte für nächtliche Wanderer, die gerade eben noch den Anforderungen der Büttel genügt.

Bei Schustern, Schreibern und Mechanikern ist die **Schusterkugel** beliebt, von der unzählige Formen und Varianten existieren. Dabei handelt es sich um eine mit Wasser gefüllte, meist einen Spann durchmessende Kugel, die das Licht fokussiert – und, wenn man mehrere solcher Kugeln zusammen aufhängt, auch vervielfachen kann.

Allerorts anzutreffen – bei Handwerkern und Bürgern, bei Adligen, Magiern und als Tempelschmuck – sind die **Öllämpchen**, die in vielerlei Formen und aus unterschiedlichsten Materialien, aus Ton, Glas und Metall, zum Hängen, als mehrarmige Leuchter oder kleine Tragleuchten, hergestellt werden.

IN DEN HALLEN

DES ADELS UND DER MAGIER

»Und hell erstrahlte die Burg im Schein von hundert Fackeln und tausend Kerzen, als die Hochzeit vom schönen Prinzen und der Gänsemagd gefeiert wurde.«

—aus einem aranischem Märchen, neuzeitlich

»Feuerkugeln: Nimmb Spießglas, ein Theyl Tannharz, drei Theyl Gratenfelsen Schwefel, ein Theyl Salpeter und ein Theyl Holzkohl, knet's zusammen mit Bast & Werg und form's in Kugeln, die halten Dir nachts den Hof lang hell und brennen lange Weyl.«

—aus dem Arbeitsbuch eines Gratenfelsen Alchimisten, Rohalszeit

Wenn der Nährwert der verbrannten Leucht-

mittel nicht ins Gewicht fällt, wird Licht zum Repräsentationsgut.

Teure, kunstvolle Lichtträger, oft in großer Zahl, schmücken die Burgen und Schlösser des Adels und die Tempel der Götter. Prächtige Armleuchter aus Bronze, Messing, Zinn oder Edelmetall und Glas, gläserne Hängeleuchter und wuchtige Kandelaber, bestückt mit duftenden Bienenkerzen, machen in den Wohnstätten die Nacht zum Tag. Fester Bestandteil in einer Adelsbehausung sind zudem hohe, offene Kamine in fast jeder Stube, zumindest aber in Aufenthalts- und Repräsentationsräumen. Bei Tisch ist es üblich, jedem Gang einen Diener zur Seite zu stellen, der ein strahlendes Öllämpchen trägt.

Das Bienenwachs für all jene Kerzen ist oft eine Abgabe der Leibeigenen oder der zinspflichtigen Bevölkerung, die einen Teil ihrer Steuern in Wachsform entrichten. Bienenwachs selbst ist ein Mangelgut, für das mehr Nachfrage herrscht, als angeboten wird, und das dar-



um so manchem Bauern auf dem Markt eine Menge Geld einbrächte – wenn er es denn verkaufen dürfte.

Ein Sonderfall bei der Beleuchtung sind Magierakademien, bei denen zur Lichterzeugung auch auf magische Artefakte zurückgegriffen wird. Schon in Kindermärchen ist auch vom "Licht machenden Zauberstab" die Rede, der, neben einigen anderen Helligkeitszaubern, arkan Begabte oft der Notwendigkeit, eine Laterne zu benutzen, entbindet.

Offensichtlich ist jedoch arkane Kraft nicht als dauerhafte Lichtquelle geeignet, und so sieht es in den Studierstuben der Magier und Akademien meist ähnlich aus wie beim reichen Bürgertum: Auch hier sorgen Bienenwachskerzen und Metalllaternen für eine luxuriöse und standesgemäße Beleuchtung.

IN DEN TEMPeln UND KLÖSTERN DER ZWÖLFGÖTTER

»Und so heißt es noch heute, dass das Szepter des guten Königs Halwart, das von Yarum-Horas' Schergen zerschlagen worden war, von den Geweihten der Wehr-Halle zu Elenvina geborgen

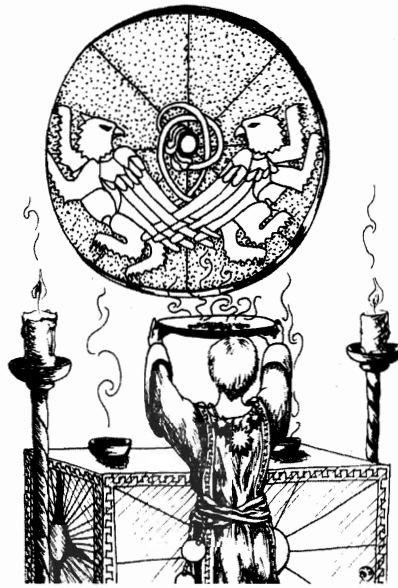
wurde. Aus ihm hat man zwei guldene Leuchter gefertigt, und die Kerzen, die damals auf diesen Leuchtern entzündet wurden, brennen bis zum heutigen Tage und werden nie erloschen sein.»
—Sage aus dem Tal des Großen Flusses, Datierung unbekannt

So verschiedenartig wie die Gottheiten, denen sie geweiht sind, fällt auch die Beleuchtung in den Tempeln der Zwölfe aus.

Im **Efferd-Tempel** besteht die Beleuchtung aus Gwen Petryl-Steinen und leuchtenden Flechten und Moosen, während ein **Ingerimm-Tempel** ohne offenes Feuer undenkbar ist. In Letzterem finden sich auch – als Opfergabe findiger Handwerker und Tüftler – Laternen, die die Krönung der aventurischen Handwerkskunst darstellen: eiserne Gruben- und Blendlaternen mit ausgefeilter Mechanik, filigran durchbrochene Messinglaternen, Kunstwerke aus hauchdünn geschliffenen Hornplatten und reich geschnitzten Holzträgern mit Metall- und Hornintarsien oder Wunderlaternen, die ingerimm-gefällige Szenen aus purem Licht auf Wände und Umgebung strahlen, und viele andere Meisterwerke mehr.

Bei der Beleuchtung von **Rahja-Tempeln** hat man vielerorts die Kunst des indirekten Lichts perfektioniert. Duftende Kerzen in Wandnischen hinter Kristallscheiben, die kunstfertige Einlegearbeiten aus Rosenquarz zum Funkeln bringen, und Laternen mit Gläsern aus geschliffenem Quarz, die ein mildes, rosafarbenes Licht abstrahlen, sind in den Häusern der schönen Herrin ein beliebter Tempelschmuck.

Die Häuser der Herrin **Peraine** dagegen schätzen die Verschwendung wenig, so dass sich hier meist keine Leuchter aus lauterem Gold,



sondern allenfalls Öl- und Binsenlichte finden. In einem Tempel der **Travia**, der Göttin des Herdfeuers, darf ein großer offener Kamin oder ein Kachelofen nicht fehlen – doch daneben sind die Leuchter meist deutlich schlichter gehalten und sollen vor allem praktisch und hell sein. Viele Geweihten achten darauf, dass nur das zur Lichtgewinnung genutzt wird, was nicht als Nahrungsmittel dienen kann, und zünden lieber Binsenlichte und Kienspäne an als Öllämpchen.

Die Kulte des **Boron** verzichten sogar auf diese kärglichen Lichtquellen und hüllen sich in gottgefällige Dunkelheit, wo immer es nur geht, während die Kirche der **Tsa** große Freude daran hat, durch farbige Fenster, deren Reflexionen immer neue Muster auf die Wände malen,

mit Licht, Form und Farbe auf schier grenzenlose Weise zu spielen.

Dagegen müssen in vielen Klöstern des **Praios** selbst die Schlafräume dauerhaft ausgeleuchtet werden, und in den Tempeln des Götterfürsten kann der Kundige eine komplizierte Symbolik in der Form und Anordnung von Fenstern und Beleuchtung bewundern. Hier herrscht eine verschwenderische Lichtfülle, dank der Lichtrechen, großen Kandelaber und einer Vielzahl anderer Leuchter, die zur Ehre des Sonnengottes alle Dunkelheit aus den Hallen vertreiben sollen. Eine Besonderheit der Praios-Kirche sind die Lichtmännchen, Kerzenhalter in Menschengestalt, deren weit abgespreizte Arme die Leuchten tragen.

Im Allerheiligsten eines jeden Praios-Tempels brennt das ewige Licht, das bei der Tempelweihe entzündet wird. Allerdings ist die einzige Monstranz Aventuriens, mit der diese Weihe vollzogen werden kann – das ewige Licht aus Gareth, das angeblich aus dem Gildenland stammt – im Jahr des Feuers entrückt worden. Die Suche nach ihm wird als 'Quanions-Queste' bezeichnet (siehe dazu **Aus der Asche, Am Großen Fluss**).

In vielen Kirchen ist es gebräuchlich, dass dankbare oder auf die Gunst der Götter hoffende Gläubige Leuchter spenden. Je nach Geldkatze des Stifters bestehen diese aus Edelmetall oder sind in Bronze oder Messing gegossen, aus Bergkristall geschnitten, aus kunstvoll emailliertem Kupfer oder auch nur bemaltem Holz gefertigt. Diese bis übermannshohen Leuchter besitzen oft eine dreiseitige Basis mit Drachen-, Löwen- oder Greifenfüßen (je nach Kirche, der sie zugedacht sind), und manchmal ein Tier (mit oder ohne Reiter) als Träger von Topfschale und Dorn.

SZENARIOVORSCHLÄGE

Ohne Licht keine Kultur – nicht umsonst spricht man von den Dunklen Zeiten als Sinnbild für Barbarei und Chaos. Doch nicht nur als Handelsgut, in Form von Wachs, teuren Ölen oder Meisterstücken der Handwerkskunst weckt es die Begehrlichkeit der Menschen. Auch religiöse oder magische Rituale setzen in der Regel das passende Leuchtmittel voraus. Ein derart wichtiges Sujet liefert mannigfaltige Ansätze für Abenteuer.

SZENARIO I

Lichtspenden an Kirchen sind kultische Handlung, Spende, Bitte um Sündenerlass und Selbstdarstellung in einem. Ein Spender, der eine solche, oft sehr kostbare Schenkung nicht direkt überbringen kann, ist meist auf die tatkräftige Mithilfe kampferprobter Freunde und Förderer (Ihrer Helden) angewiesen – die dann mit einem teuren, unhandlichen und oft auch noch leicht zerbrechlichen Gegenstand, mit vielen Meilen Weg und allen möglichen übelwollenden Begegnungen geschlagen sind.

Und vielleicht wären die vielen Goldstücke,

die ein massiver Praioskerzenleuchter wert ist, doch besser darin angelegt, eine hungernde Schar Flüchtlingskinder aus Gareth zu versorgen?

SZENARIO II

Eine an einem markanten Punkt gelegene Praios-, Ingerimm- oder Tsa-Kapelle soll eingeseget werden. Bei der Zeremonie stellt man fest, dass es nicht möglich ist, an diesem Ort ein Feuer zu entzünden – und auch nicht, dieses hineinzutragen. Ihre Helden sollen dem auf den Grund gehen und entdecken (zwangsweise ohne Licht zu Hilfe nehmen zu können) alte Gewölbe mit faszinierenden Relikten eines frühen Kultes, wobei sie sich nicht sicher sein können, ob es ein Götter- (Boron, Efferd) oder ein Dämonenkult (einer Feuer und Licht abholden Wesenheit) war, der hier zelebriert wurde. Vielleicht bringt die Forschung in Kloster- und Tempelbibliotheken Klarheit – und danach gilt es im Falle zweier konkurrierender Zwölfgötter-Kulte zu ermitteln, wer mehr Anspruch auf den Boden hat: die neuen oder die vergessenen Nutzer. Han-

delte es sich bei den Gewölben aber um ein Unheiligtum, müssen die Einflüsse der alten Besitzer gebannt und mögliche Überbleibsel bekämpft und beseitigt werden, ehe der Boden geweiht werden kann.

SZENARIO III

Ein Magier auf Reisen geht seiner Habseligkeiten verlustig (sei dies durch schnöden Diebstahl, sei es durch das Betreten einer Stadt mit Magieverbot, aber ohne Passierschein). In seinem Besitz befand sich unter anderem eine unscheinbare Beschwörungskerze, in der ein wütender Feurädämon gebunden ist, der entweichen wird, wenn jemand die Kerze anzündet.

Die Helden müssen nun herausfinden, was mit der Kerze geschehen ist: Haben die einfältigen Büttel (oder Diebe) sie nicht erkannt und vielleicht mit zu sich nach Hause genommen, sie zusammen mit anderen 'ungefährlichen' Fundstücken unter den Bürgern versteigert oder sogar einem Tempel gespendet?

FUCHSSPUREN

VON DEN ZEICHEN

Woher der Begriff Zinken, also der fuchsische Begriff für Zeichen und Beschreibung, stammt, weiß keiner mit Sicherheit zu sagen. Am wahrscheinlichsten ist jedoch, dass die Bezeichnung ursprünglich von den Steckbriefen herrührt, die unter Dieben als 'Zinkflappe' bekannt sind. Zinken sind, im Gegensatz zu den Umdeutungen verschiedenster Begriffe, überall identisch, wenngleich sie speziell im Land der Ersten Sonne deutlich weniger verbreitet sind. Diese Einheitlichkeit liegt vor allem darin begründet, dass die Zeichen an einem einzigen Ort entwickelt wurden, während die Umdeutungen in zahlreichen Formen existieren. Die bekanntesten Zinken sind jene, die man an oder neben Haustüren findet. Auch Ortseingänge sind ein beliebter Platz, um Zinken anzubringen. Diese Zeichen informieren andere Diebe und Bettler in der Regel über die Bewohner des Hauses, eines Viertels oder der Stadt. Neben diesen sehr offensichtlichen Zeichen gibt es aber auch noch geheime Botschaften, die im Kerker hinterlassen werden. Diese Zeichen nennt man Loch- oder Kerkerzinken. Auch jene Zinken, die entflozene oder entlassene Gauner hinterlassen, werden so bezeichnet. Üblicherweise findet man sie in Aborten von Tavernen. Mit ihrer Hilfe wird Kontakt zu den Mitgliedern der eigenen Bande aufgenommen, um beispielsweise zu zeigen, dass man wieder zurück ist. Auch Gauner, die von ihrer Bande getrennt wurden, verwenden diese Zeichen, selbst, wenn sie nicht im Kerker waren. Häufig enthalten solche Zeichen das Datum, an dem sie erstellt wurden, oder auch den Ort, an dem man sich trifft, sofern es keinen festgelegten Zinkenplatz gibt.

In einigen Fällen wird auch mit Pfeilen oder ähnlichen Wegmarken angegeben, wohin der Gauner geflohen ist. Das kann dazu führen, dass Lochzinken sehr komplex werden. Immer häufiger werden Wachen, Büttel und Gardisten dazu angehalten, Zinken zu entfernen, sobald sie sie finden, auch wenn man nicht genau weiß, was sie zu bedeuten haben. Diesen aussichtslosen Kampf haben die Diebe aber bisher immer für sich entscheiden können. Einzig die Zinken im Kerker werden meist dort belassen, sei es, weil sie ohnehin bald erneuert würden, sei es, dass man sie bei Delinquenten als eine Art letzter Wille oder Vermächtnis betrachtet.

Eine besondere Art von Zinken sind die sogenannten Wappenzinken. Insbesondere größere Banden und Organisationen verfügen über ein eigenes 'Wappen', das meist mit der Herkunft oder Geschichte der Bande verbunden ist. So verwendet zum Beispiel die Mada Basari in Aranen zwei gekreuzte Pfeile vor einem vollen Madamal.

Auch einfache Diebe können ein persönliches Zeichen besitzen. In der Regel bestehen diese aus einfachen, geometrischen Formen und

schmückendem Beiwerk, in seltenen Fällen werden auch Tiere verwandt. Dabei wird stets darauf geachtet, dass es keine Verwechslung mit echten Zinken kommt.

Das Recht, ein eigenes Zeichen zu führen, hat allerdings nicht jeder Dieb, er muss es sich mit einem wahrhaft phexgefälligen Meisterstück verdienen.

Die Wappenzinken sind in der Regel die einzigen Zeichen, deren Bedeutung den Wachen und Bütteln bekannt ist. Die Stadtgarde von Gareth beispielsweise führt seit einigen Jahren eine Art Wappenrolle der phexischen Heraldik. In jeder größeren Stadt mag es jedoch Büttel geben, die mit dem Diebesvolk unter einer Decke stecken und daher zumindest einige Warnzinken kennen.



Zinken werden meist mit Kreide oder Kohlestiften aufgezeichnet. Da das Einritzen deutlich lauter ist und man eingeritzte Zeichen nur schwer wieder entfernen kann, findet man diese seltener. In der Regel werden dafür Steine oder Dolche verwendet. Es gibt jedoch auch spezielle Zinkeisen, kleine Dorne von einem halben bis einem Spann Länge. An ihrem breiten Griffende haben sie einen Durchmesser von etwa einem halben Finger.

KENZINKEN

Die ersten Zinken, die aus dem Atak übernommen wurden und noch heute in beiden Sprachen verwendet werden, sind die sogenannten Kenzinken oder auch Kundezenken. Woher der Begriff Ken ursprünglich stammt, ist nicht mit Sicherheit zu sagen. Da im tulamidischen und aranischen Raum fast ausschließlich der Begriff Cenqamar verwendet wird, kann man davon ausgehen, dass sich das Ken, welches im Mittelreich verwendet wird, von Cen ableitet. Cen stammt aus einem alten aranisch-tulamidischen Dialekt und kann un-

ter anderem Befestigung oder Bindung, zum Beispiel zwischen zwei Personen, bedeuten. Kunde hingegen ist eine der vielen fuchsischen Begriffe und bedeutet soviel wie Freund, ist jedoch in einem erweiterten Sinne zu verstehen.

Kenzinken werden immer dann eingesetzt, wenn man versucht, einen Freund oder Gleichgesinnten auszumachen, ohne Aufsehen zu erregen. Sehr häufig werden diese Zeichen verwendet, wenn man in eine neue Stadt kommt. Weit verbreitet ist der so genannte Fuchsblick, auch Phexblick genannt. Begegnet man einem Unbekannten auf der Straße und möchte herausfinden, ob dieser eingeweiht ist, schließt man das Auge auf der Seite, an dem sein Gegenüber vorbeigeht, und blickt mit dem anderen Auge in dessen Richtung. Ein Kundiger wird mit dem selben ungewöhnlichen Zinkern reagieren. Andere vermuten bei diesem Zinkern meist nur einen übermäßigen Alkoholenuss. Der Fuchsblick wird meist auf Landstraßen und Marktplätzen genutzt.

In Tavernen und Gasthäusern wird üblicherweise beim Zuprosten beiläufig die unauffällige Frage "Ken Ma(d)ma?" gestellt. Hierbei handelt es sich um eine leichte Verballhornung von Madamal und es bedeutet soviel wie: "Bist du ein Freund des Madamals?" oder "Bist du ein Freund der Nacht?" Im zentralen Mittelreich und im Bornland protestet man sich mit der knappen Frage "Kunde?" zu. Auf diese Weise kann man oft auch feststellen, woher das Gegenüber stammt. Antwortet das Gegenüber mit "Ken Ma(d)ma!" oder seinem Namen, zum Beispiel "Ken Alrik!", ist schnell klar, dass man es mit einer Schwester oder einem Bruder im Geiste zu tun hat. Im aranisch-tulamidischen wird man diese Frage nur selten zu hören bekommen, wenngleich sie auch dort bei den meisten Dieben bekannt ist. Bei diesem Erkennungszeichen ist nicht klar, ob es ursprünglich aus dem Atak stammt. Vermutlich ist es jedoch eines der wenigen Zeichen, dass den umgekehrten Weg vom Fuchsich ins Atak genommen hat.

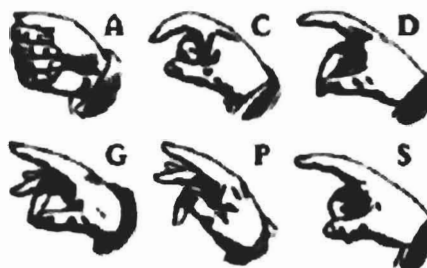
Das Atak kennt, neben unzähligen speziellen Zeichen und Gesten, auch Handzeichen, die das Kusliker Alphabet darstellen. Häufige Verwendung findet dabei, insbesondere unter professionellen (Falsch-)Spielern, das C des Atak-Handalphabetes. Wie auch beim Fuchsblick wird mit dem identischen Zeichen geantwortet. Es gibt Vermutungen, dass dieses Zeichen vom aranisch-tulamidischen Cen abstammt. Ein weitaus einfacheres Handzeichen ist die sogenannte Fuchsrute. Dabei wird der kleine Finger ausgestreckt, während der Daumen in der ansonsten geschlossenen Faust verborgen wird. Die Antwort auf die Fuchsrute, die ihren Namen aufgrund der Fingerstellung erhalten hat, ist die geschlossene Faust mit verborgenem Daumen. Dieses Erkennungszeichen wird hauptsächlich im Land der Ersten Sonne genutzt. Deutlich seltener, und ausschließlich bei

FÜR SPIELER UND SPIELLEITER

Phex-Geweihten, findet sich das P des Atak als Erkennungszeichen. In diesem Zeichen ver-
meinen einige, aufgrund der Handhaltung, ei-
nen Fuchskopf zu erkennen, was aber wohl
ins Reich der Fantasie verbannt werden muss.
Tatsächlich symbolisiert das P den Namen des
Fuchsgottes. Sehr selten findet sich daher auch
im tulamidischen Kulturkreis das F für Feqz.
Da Atak nicht nur unter Geweihten des Phex
bekannt ist, gibt es eine Art Absicherung. Um
sicher zu gehen, dass das Gegenüber wirklich
ein Geweihter ist und nicht nur jemand, der
des Atak mächtig ist oder gar rein zufällig die-
se Geste macht, werden die Novizen bei ihrer
Initiation eingeweiht. Die korrekte Antwort auf
dieses Erkennungszeichen sind das P, G, D
und S des Atak in schneller Folge. Ob es sich
bei diesen sehr ähnlichen Zeichen um die An-
fangsbuchstaben des Satzes "Phex, Gott der
Sterne" handelt, kann nur vermutet werden.
Offizielle Akoluthen der Phex-Kirche nutzen
als Erkennungszeichen das A des Hand-
zeichenalphabetes. Sowohl Akoluthen als auch
Geweihte antworten darauf mit dem P.

WEGZEICHEN

Die einfachste Gruppe von Zinken sind die
Wegzeichen, die es auf den meisten Straßen
und an fast allen Weggabelungen gibt. Man fin-
det sie vom dichtbesiedelten Umland Gareths
bis zu den schlammigen Treidelpfaden am
Svellt. Diese Wegzeichen treten in den ver-
schiedensten Formen auf. Während speziell
im zentralen Mittelreich und im Land der Ers-
ten Sonne Schlangenlinien und Pfeile in den
Boden gezeichnet werden, sind in Almada und
im Horasreich auch bunte Bänder zu finden,
die an Zweige und Sträucher gebunden wer-
den. Im Norden finden sich häufig Knoten in
langen Gräsern und Weidenzweigen oder
Strohschleifen an Büschen. Auch Tierknochen,
Fallholz, Steine und sogar Papier sind zu fin-
den. Diese werden entweder als Markierungen
zurecht gelegt oder mit Pfeilen und Zin-



ken markiert. Insbesondere hier wird das Zink-
eisen häufig verwendet.

In Tobrien war es vor der Invasion üblich, dass
der Erste, der an eine Wegkreuzung kam, ei-
nen langgezogenen Strich in die Wegrichtung
zog, die er eingeschlagen hatte. Zudem mach-
te er einen kurzen Strich an dem Ende, dem er
gefolgt ist. Jeder, der ihm folgte, machte einen
weiteren kurzen Strich. Dadurch konnte man
sehen, wie viele bereits diesen Weg eingeschla-
gen hatten. Ähnliche Zeichen werden heutzutage
von Flüchtlingen genutzt, jedoch wird diese
Form von Wegmarken immer seltener einge-
setzt. Häufig werden diese Zeichen absicht-
lich oder zufällig verwischt.

Abergläubische Bauern fürchten sich nicht sel-
ten vor diesen Zinken und meiden sie. Meist
wird vermutet, dass sich schwarze Magie, He-
xenwerk oder gar namenloses Treiben dahinter
verbergen. Wer weiß schon, was passiert, wenn
man die Weidenknoten entfernt, oder wen man
damit verärgert. In vielen Fällen fürchten sich
die Bauern davor, dass ein Fluch auf sie über-
tragen wird, wenn sie die Zeichen berühren
oder gar entfernen. Interessant ist, dass die ei-
gentlichen Opfer dieser Zeichen diese aus
Furcht nicht entfernen. Im Gegenteil, sie wer-
den sogar häufig von den Bauern geschützt.
Ein Kuriosum unter den Wegzeichen, das im
Gegensatz zu den vorher genannten nicht zum
Füchsisch gehört, sind zerschnittene Tierhäu-
te von Jagdvieh. Diese werden mit dem Blut
des Tieres bestrichen und sind in den Steppen
des Orklandes oder auch im Svelltland zu fin-

den. Diese *Khurech* genannten Wegmarken
werden von den Spähern der Orks in regelmä-
ßigen Abständen ausgelegt. Die Kampfhunde
der nachfolgenden Gruppen spüren diese auf,
so dass die Orientierung in den weiten Ebenen
oder unbekannten Gebieten sichergestellt ist.
Bei ihrem Feldzug ins Svelltland und das Mit-
telreich setzten die Orks unter Mardugh Ork-
han und Saddrak Whassoï diese Wegmarken
ebenfalls mit Erfolg ein.

PFIFFE, FEDERN, FLINKE FINGER

Neben den Zinken des Füchsischen und den
Wegzeichen gibt es auch noch andere Zeichen,
die gemeinhin als Zinken bezeichnet werden:
die *Lautzeichen*. Typisch für diese Art von Zin-
ken sind nachgeahmte Tierstimmen, wobei Eu-
len, Rabenvögel und Wölfe am häufigsten sind.
Andere Tiere sind zu kompliziert oder fallen
unter den domestizierten Tieren auf Höfen
oder in Städten kaum auf, was zu ungewollten
Verwirrungen führen kann. Menschliche Lau-
te, wie Pfeifen, Räuspern, Fingerschnipsen,
Zungeschnalzen und dergleichen werden nur
selten und mit großer Sorgfalt verwendet, da
sie sehr auffällig sind. Auch Rufe und Parolen,
die nicht immer einen Sinn ergeben, werden
gerne verwendet. Hierbei wird sehr häufig
Füchsisch gesprochen.

Neben diesen Ruf- und Lautzeichen gibt es
natürlich auch noch zahlreiche Geheimspra-
chen und -schriften. Die wohl verbreitetste Ge-
heimsprache neben dem Füchsischen ist das
Atak. Zudem haben die Händler im Bornland
eine eigene Geheimschrift entwickelt, die sie
für geschäftliche Korrespondenz und die Buch-
haltung verwenden. Sie selbst nennen diese
Schrift Silberfüchsisch, wohingegen sie von den
meisten anderen spöttisch als Säckelschrift be-
zeichnet wird, da sie ausschließlich von den
bornländischen Pfeffersäcken verwendet und
verstanden wird.

André Heines

ALLGEMEINE ZINKEN

- ⚡ Vorsicht, Wache / Gardist
- ⚡ Achtung, Patrouillen
- ⊗ guter Platz für Almosen / zum Betteln
- ⚡ Auf keinen Fall da lang!
- ⚡ Hier lang!

- ⚡ Mach, dass du weg kommst (mit Richtungsempfehlung)
- ⚡ Wachen sind alarmiert (worden)
- ⚡ Hier droht Kerker.
- ⚡ Ruhe!

- ⚡ Diesen Ort meiden / unsicherer Ort.
- ⚡ Hier kann es zum Kampf kommen / Kampfplatz.
- ⚡ Achtung! (unspezifische Gefahr)
- ⚡ Zinkenplatz

- ⚡ Ratte wird im tulamidi-
schen Raum nicht verwen-
det, da sie dort auch als
heiliges Tier des Phex gilt.
Ein Äquivalent gibt es dort
nicht.)

ÜBERLANDSZINKEN

- ⚡ frisches Wasser / sicheres Lager
- ⚡ schlechtes Wasser

- ⚡ Halteplatz / guter Rastplatz
- ⚡ Hier kann man (sicher) rasten.

- ⚡ gute Straße / guter Weg
- ⚡ schwer gangbarer oder schlechter Weg

- ⚡ leichtgläubige Menschen (Region oder Ort)
- ⚡ Seuchengebiet

FÜR SPIELER UND SPIELLEITER

ALLGEMEINE ZINKEN AN GEBÄUDEN

bereits ausgeraubt	kostenloser Heiler	günstiger Ort für einen Diebstahl	Hier bekommt man Essen.
Hier wurde ein Verbrechen begangen.	Bewohner rufen Wachen.	nachts / abends kommen	Krank spielen lohnt sich.
Hier ist nichts zu holen.	Hier bekommt man was für Arbeit.	Rache!	Verehrte bekommen etwas.
Hier ist nichts mehr zu holen.	Hier kann man Arbeit bekommen.	fromme Leute	Hier ist viel Geld zu holen.
vorbereitetes / lohnendes Objekt (oft in Kombination mit einem Gildenzeichen)	grobe / ruppige / unfreundliche Leute	freundliche Leute	Unterstützung / Mithilfe zu erwarten
Wachen / Büttel missbilligen Landstreicher / Bettler.	Hier bekommt man Essen, aber kein Geld.	Hier lohnt es sich, Gewalt anzudrohen / anzuwenden.	Fromm tun lohnt sich.
Bewohner bewaffnet	Bewohner lassen sich leicht einschüchtern.	Hier ist Geld zu holen.	Gefahr, ständig bewacht
Bewohner geben was, um ihre Ruhe zu haben.	Hier kann man zudringlich werden.	Hier sind Geldgeschenke zu erwarten.	
		Hier kann man ein Nachtlager bekommen.	

REINE HÄUSERZINKEN

unbewohnt	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann	Würdenträger	Siechenhaus / Aussätzige
bellender Hund	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann	vertrauenswürdiger Geweihter (auch weitergehende Hilfe zu erwarten)	Zauberkundige (ohne Wertung, nichts Näheres bekannt)
bissiger Hund	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann	Geweihter (nur die übliche Hilfsbereitschaft zu erwarten)	gefährliche Zauberkundige (z.B. Weißmagier)
Hund im Haus	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann	übelgesinnter Geweihter (in der Regel Praios-Geweihter)	hilfreiche Zauberkundige
gefährliche Nachbarn	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann	Borbaradianer, Dämonen-anbeter und Verbündete mit den Schwarzen Landen (neuzeitlich)	
alleinstehende Person	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann		
Mann	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann		
Frau	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann		
alleinstehender Mann	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann		
alleinstehende Frau	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann		
Frau mit Dienstpersonal	drei Kinder, zwei Frauen, ein Mann		

Die Zinken für Zauberkundige werden meist an deren Häusern in Städten verwendet, sie können aber auch in der Wildnis erscheinen – etwa wenn sich die Kate einer Hexe oder der Hain eines Druiden in der Nähe befindet.

AUSGEWÄHLTE WARPENZINKEN

Alte Gilde in Gareth (Sichelmond und Nanduria-G sollen den Anschein von Seriosität und Tradition erwecken.)	Tobrier in Gareth	Zweiter Finger Tsas (Dieser Zinken wird nur zur Warnung genutzt, damit sich niemand in die Angelegenheiten des Zweiten Fingers einmischt. Wird nicht vom Zweiten Finger selbst benutzt, ein Missbrauch wird jedoch streng geahndet.)	Hand Borons (Dieses Warnzeichen galt ursprünglich im Horasreich und Meridiana als Warnung vor der Hand Borons, es wird seit einigen Jahren im Horasreich auch als Warnung vor der Omerta und im Süden vor dem Skorpion genutzt.)
Almadaner in Gareth	Mada Basari		
	das Kartell im Horasreich		
	Phex-Kirche		

SPEZIELLE ZUSATZZINKEN

hat gezeugnet	wurde gefangen und dreimal verhört	wurde zu 2 Jahren Galeere verurteilt	wurde gefangen und gehängt / hingerichtet
hat gestanden	wurde zu zwei Jahren Kerker verurteilt	ist von der Galeere zurück	ist auf freiem Fuß
hat unter Schlägen / unter Folter gestanden	ist aus dem Kerker raus	wurde gefangen und versklavt / verkauft	ist tot
wurde gefangen			

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Bermeintlicher Durchbruch in der Magica Phantasmagorica

ZORGAN. Nichts als Lug und Trug – diesmal wurde die magische Zunft der Illusionisten selbst an der Nase herum geführt. Die vermeintliche Sensation, die dem einfachen Adepten Rohaldor von Mersin gelungen sein soll¹, stellte sich als raffinierte Täuschung heraus. Diese wiederum konnte erst enttarnt werden, als einige hochgelehrte Zauberkundige die Forschungsergebnisse im Namen der Drachenei-Akademie genauer unter die Lupe nahmen, galt dem jungen Rohaldor das diesjährige Schwarze Auge von Khunchom doch fast als sicher.

Die Entdeckung des Schwindels stellt nun auch die Khunchomer Akademie vor ein großes Problem: Es bleibt ihr nun nur noch wenig Zeit, den diesjährigen Gildenmagier auszuwählen, der den Orden erhalten soll (siehe S. 23).

»Nie würde ich es mir anmaßen, die Weisheit und den Scharfsinn meiner geschätzten Collega zu Zorgan anzuzweifeln. Nichtsdestotrotz haben meine Magister doch einige Unregelmäßigkeiten entdeckt, welche es mir leider verbieten, das Auge nach Zorgan zu bringen.«

—Khadil Okharim, Spektabilität der Drachenei-Akademie zu Khunchom, Anfang Phex 1029 BF

Es heißt, Ihre Spektabilität Methellessa ya Comari wäre außer sich gewesen, als sie den Bericht ihres Collega aus Khunchom gelesen hatte. Ihre erzürnten Verwünschungen und Beschuldigungen, das große Khunchom würde ihrer Schule und ihrem Zweig der magischen Künste den Ruhm nicht gönnen, hallten einen ganzen Tag lang durch die Hallen und Gänge der Akademie.

»Schließlich musste Ihre Spektabilität aber zugeben, dass sie selbst getäuscht worden war. Gebendet von der eigenen Eitelkeit und Selbstüberschät-

zung, stolperte sie über die eigens von ihr ausgelegten Intrigefäden.«

—eine schadenfreudige Magistra Perishan Yezeminsunyara al'Jhalafai, Hofmaga am Zorganer Königshof

Nach einer abermaligen, intensiven Prüfung der durch den Adepten entwickelten Thesis² im Beisein der Experten aus Khunchom und Magistra Perishan gestand Ihre Spektabilität ya Comari schließlich ihren Fehler ein:

»Unterwürfig verneige ich mein Haupt vor unserer geliebten Mharani Eleonora, welche ob meines Unvermögens dem Auftritt eines billigen Scharlatans und Heuchlers beiwohnen musste. Nach Khunchom entsende ich dankbare Worte; ohne das Talent der werten Collega hätte der Hochstapler uns noch lange an der Nase herumgeführt. Vor dem Gildenrat will ich bei der nächsten Sitzung aber Rechenschaft ablegen. Die Magica Phantasmagorica mag, im Vergleich zu anderen Zweigen unserer magischen Künste, anfälliger für Fälschungen und Hochstapelei sein. Umso wichtiger erscheint es mir deshalb, ihr gebührend Beachtung zu schenken, nicht nur mit Worten, sondern auch mit Dukaten. (...) So will ich mich aber in Demut üben und fragen: Wie könnte ich hinters Licht geführt werden? Wer könnte mich derart blenden?«

So die überaus ungewöhnlichen Worte Ihrer Spektabilität, die ansonsten nicht nur für ihr Talent, sondern vor allem für ihr exzentrisches und selbstbewusstes Auftreten bekannt ist.

Wie es heißt, soll es dem Adepten lediglich gelungen sein, den Cantus des Auris Nasus mit der Thesis des Aurarcania Deleatur³ zu verbinden – etwas, was durchaus für das handwerkliche Geschick des Adepten spricht, jedoch bei weitem keine Sensation darstellt. Ungewöhnlich, dass dies den zahlreichen Gäs-

ten, darunter Meister des Analys und des Auris Nasus, nicht auffiel.

Wie bereits im letzten Boten berichtet, fehlt von Rohaldor von Mersin jegliche Spur. Die Graue Gilde hat ein Kopfgeld von 50 Dukaten auf seine Erfassung ausgesetzt, in der Hoffnung, ihn vor ein ordentliches Gildengericht bringen zu können. Denn wie es scheint, gibt es doch noch zahlreiche ungeklärte Fragen. Ein Blick in die Verzeichnisse der Studiosi von Zorgan förderte zu Tage, dass ein Candidatus⁴ mit gleichem Namen vor einem Dutzend Götterläufen gleich drei Mal die Abschlussprüfungen nicht bestanden hatte. Einige befürchten hinter vorgehaltener Hand gar, dass der junge Adept einen schlechten Einfluss auf die Mharani Eleonora gehabt haben könnte, schien diese doch absolut entzückt von seinem Auftritt (siehe AB 121) gewesen zu sein. Nicht verschwiegen werden dürfen auch die Gerüchte, wonach die ganze Geschichte geschickt durch die beiden eigentlich verfeindeten Meisterillusionisten Methellessa und Perishan eingefädelt wurde, um ihrer oftmals belächelten und als Jahrmarktzauberei abgestempelten Kunst einen gebührenden Auftritt zu ermöglichen.

Olaf Michel / Elias Moussa

¹ Nämlich den Auris Nasus so zu modifizieren, dass eine durch diesen Spruch gewirkte Illusion auch mittels den gängigen Analysezauber nicht als solche zu erkennen ist, siehe AB 121 S. 8 und AB 122 S. 21

² Kerngehalt eines Zauberspruchs

³ Die gildenmagische Variante des hexischen SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, siehe Liber Canticiones S.147 bzw. Liber Canticiones HC S. 231

⁴ Magierlehrling während seiner Abschlussprüfung

Das Magische Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash-Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie und zum immerwährenden Schutz des Tulamidenlandes im Geiste Bastrabuns tut kund:

Dass im Monde des listigen PhEx, Feind der Geschuppten, Herrn der Nacht,
Wächter des Mondes, Hüter der Magie, Vater Bastrabuns,
verliehen wird das Schwarze Auge von Khunchom.

Dass aufgefördert wird ein jeder Adept und jede Adepta, ein jeder Magus und jede Maga,
ein jeder Magister und jede Magistra, einzureichen die Ergebnisse ihrer Arbeit und Forschung,
der wandelbaren HESinde, Herrin der Weisheit, Schutzherrin des Fortschritts,
Ursprung der Erleuchtung, zum Gefallen.

Auf dass diese, nach den Regeln der magischen Kunst
und der althehrwürdigen Tradition der Kophtanim und Mudramulim¹ geprüft werden.

Auf dass der Sahib al'Ashtarra, der Meister oder die Meisterin der Sternenkraft,
gekürt werde, des Zeichens würdig.

Die unerfreulichen Ereignisse in Zorgan mögen in Vergessenheit geraten,
unsere Enkel und Urenkel sich nicht mehr damit befassen
und der zukünftige Ehrenträger sich nahtlos in die illustre Reihe seiner Vorgänger eingliedern.

Auf, sendet Eure Boten, Eure Diener, Eure Oschime gen Khunchom,
die niemals Schlafende, noch vor dem Mondenwechsel Phexens und Peraines.

Auf, berichtet uns von Euren Taten und Erkenntnissen,
wie Ihr das Werk von Bastrabun al-Sheik, Sulman Al-Nassori,
Basilius dem Großen, Argelion Schlangentreu und Rohal dem Weisen fortführt.

Grz.

Khadil Okharim al'Sheik

Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al'Konbuqatash,
Spektabilität der Drachenei-Akademie zu Khunchom

¹Urtulamidische Zauberer-Tradition



DIE VERLEIHUNG DES SCHWARZEN AUGES VON KHUNCHOM 1029 BF

Ein Kurzgeschichtenwettbewerb

Wie es der Aufruf der Drachenei-Akademie zu Khunchom verrät, wird das diesjährige Schwarze Auge von Khunchom verliehen. Zu diesem Anlass veranstalten FanPro und die Redaktion des Aventurischen Boten einen Kurzgeschichtenwettbewerb. Dem Gewinner winkt der Abdruck des Siegerbeitrags im Aventurischen Boten sowie ein Exemplar der 'Borbarad-Edition' des Liber Cationes Deluxe. Zudem wird das Magiersiegel seines Helden um das räumliche Abbild des Schwarzen Auges erweitert.

Der Wettbewerbsbeitrag sollte max. 12.600 Zeichen lang sein (Word-Zählung, inkl. Leerzeichen) und in einem möglichst stimmigen und spannenden Text die verschiedenen Möglichkeiten des DSA4-Magierregelsystems veranschaulichen. Möglich wären u.a. eine aventurisch-wissenschaftliche Abhandlung, ein Bericht über ein magisches Phänomen, ein Disput zwischen zwei Magistern oder Erfahrungen aus der Zauberwerkstatt. Bei dem aventurischen Verfasser oder Protagonist des Textes sollte es sich um einen Helden des Autors handeln, der sich der gildenmagischen Tradition verpflichtet fühlt.

Einsendungen gehen via Mail an:
salamander@fanpro.com.

Die Mail sollte des Weiteren folgende Angaben enthalten: Name und Alter des Autors sowie eine kurz gefasste Beschreibung von Lebenslauf und Erscheinungsbild des Magiers.

EINSENDESCHLUSS IST DER
6. MAI 2007

Über das Schwarze Auge von Khunchom

Anlässlich der Ausschreibung der Drachenei-Akademie hat sich die Salamander-Korrespondentin Theria Neuwagner von Kuslik mit dem begehrten Preis auseinander gesetzt und einige Fakten zusammengetragen.

Geschichte

Laut Seiner Spektabilität Khadil Okharim wird das Schwarze Auge von Khunchom bereits seit der Gründung der (ersten) Drachenei-Akademie im Jahre 1757 v. BF an die fähigsten Magier des ganzen Kontinents verliehen. So soll Bastrabun al-Sheik der erste Preisträger gewesen sein – offen bleibt allerdings die Frage, wer ihm den Preis verliehen hat.

Leider gibt es keinerlei verlässliche Aufzeichnung von der Gesamtheit seiner Träger. Ich werde daher im Folgenden die wichtigsten Fakten präsentieren, die ich in der Bibliothek der Halle der Weisheit in Kuslik zu jener hohen Ehrung unserer Kunst zusammentragen konnte.

Die erste schriftliche Erwähnung des Preises findet sich im Jahre 557 BF in einer Ausgabe des kurz zuvor gegründeten Hesindespiegels. Es wird erwähnt, dass der Preis des letzten (ungenannten) Preisträgers gegen den Artikel Fol. I/240a des Codex Albyricus verstoße. Wie der gebildete Leser weiß, handelt es sich hierbei um die Festlegung, dass Schwarze Augen nur von Zauberkundigen benutzt werden dürfen. Es scheint, dass zu früherer Zeit die Preisträger tatsächlich mit einem echten Schwarzen Auge belohnt wurden oder man ihnen zumindest den Zugang zu einem solchen ermöglicht hat.

Die nächste Erwähnung findet sich im Jahr 607 BF in einem Bericht über die Gerichtsverhandlung des Magiers Xeon von Rashdul, dem Verstoß gegen diverse Auflagen des Codex Albyricus vorgeworfen wurde. Der genannte Magier sei nicht nur Erzmagier, sondern auch Träger des Schwarzen Auges von Khunchom, so hieß es.

In den folgenden zwei Jahrhunderten gibt es immer wieder Erwähnungen des Preises, die jedoch keine weiteren Erkenntnisse erbrachten.

Seit dem Jahr 881 BF führt die Halle der Weisheit eine vollständige Liste aller Preisträger und archiviert deren Laudationes.

Bedeutung und Vergabe des Preises

Das Schwarze Auge von Khunchom ist eine der höchsten Auszeichnungen der Gildenmagie. Der Preis wird jährlich durch die Drachenei-Akademie verliehen, um hesindiale Meisterwerke der Zauberei zu würdigen. Diese Meisterwerke stammen vor allem aus dem Bereich der Thaumaturgie² oder der Metamagie,

jedoch werden auch andere außerordentliche Errungenschaften sowie (in seltenen Fällen) das Lebenswerk eines Gildenmagiers ganz allgemein mit diesem Preis gewürdigt. Die meisten Preisträger entstammen zwar der Grauen Gilde, jedoch steht die Ehrung prinzipiell auch Mitgliedern der weißen und der schwarzen Gilde offen.

Im Allgemeinen wird der Preis im Phex, kurz vor dem Versenkungsfest (30. Phex), durch die Spektabilität der Drachenei-Akademie in Khunchom verliehen. In den Jahren eines Allaventurischen Magierkonventes findet die Verleihung jedoch während des Konventes statt. Der oder die Ausgezeichnete erhält ein symbolisches Schwarzes Auge, einen faustgroßen schwarzen Stein, in dem in Blau das Khunchomer Akademiesiegel leuchtet, dessen genaue Kräfte und Eigenschaften freilich unbekannt sind.

Zudem wird auch in das Gildensiegel des Trägers ein Schwarzes Auge eingefügt, das sich bei magischer Untersuchung des Siegels dreidimensional hervorhebt. Des Weiteren ist mit

² Artefaktherstellung

der Verleihung ein Stipendium im Wert von 500 Dukaten verbunden, das alljährlich von der Drachenei-Akademie gestiftet wird. Sollten in einem Jahr mehrere Meisterwerke von sich reden machen, so kann der Preis dennoch nur einmal verliehen werden. Es ist jedoch damit zu rechnen, dass die noch nicht geehrten Collega im folgenden Jahr berücksichtigt werden.

Berühmte Preisträger

Zum Abschluss folgt eine kurze Zusammenfassung der berühmtesten Preisträger:

Gaius Cordovan Eslam Galotta

Für die während seiner Zeit als kaiserlicher Hofmagus entwickelte Wirkung und Verbindung der Hellsicht- und Beherrschungsmagie³ mittels eines eigens dafür entwickelten Artefaktes erhielt G.C.E. Galotta im Jahr 989 BF das Schwarze Auge von Khunchom verliehen.

³ Mehr dazu können Sie im Roman *Der Hofmagier* von Kathrin Ludwig und Mark Wachholz erfahren.

Methelessa ya Comari

Die Illusionsmagierin wurde im Jahre 1002 BF für das Werk *Liber Methellessae* geehrt, in dem sie die Möglichkeiten des Auris Nasus und abgeleiteter Zauberei detailliert beschrieben hatte.

Robak von Punin

In Anerkennung seiner enormen Leistung, der Rekonstruktion des Planastrale-Zaubers, wurde 1004 BF Robak von Punin mit dem Schwarze Auge ausgezeichnet.

Karjunon Silberbraue

Magister Silberbraue wurde der Preis im Jahr 1021 BF in Anerkennung der Erkenntnisse über den borbaradianischen Formelkanon verliehen.

Rakorium Muntagonus und Dschelef ibn Jassafer

Die beiden Erzmagier wurden in den Jahren 1022 bzw. 1023 BF für die Rekonstruktion von Bastrabuns Bann und deren Anwendung während der Dritten Dämonenschlacht geehrt.

Olaf Michel / Elias Moussa

Neuartiges Verwandlungselixier entwickelt

Der *Communis Rubio-Salamandris* ist es gelungen, die Kunst der Verwandlungsalchemie in neue Höhen zu heben. Wie die Redaktion erfahren konnte, gelang im Haupthaus der Alchimistengilde zu Brabak die Herstellung eines Elixieres, das einen ausgewachsenen Menschen in einen Hai zu verwandeln vermag. Erste Verkäufe stehen noch aus, werden jedoch in Bälde erfolgen. Der Verkaufspreis konnte noch nicht ermittelt werden, dürfte den eines herkömmlichen Verwandlungselixieres jedoch übersteigen. Gerüchten zufolge wurde das erste Experiment mit der fertigen Mixtur vom Tod des Probanden überschattet, der mangels eines bereit stehenden Salzwasserbeckens erstickte. Dessen ungeachtet waren erste Versuche jedoch von überraschendem Erfolg gekrönt und schüren die Hoffnungen der Alchimisten, ähnliche Elixiere für weitere Kreaturen der Meere entwickeln zu können. Als in dieser Hinsicht besonders erfolgversprechend gelten derzeit Felsrobber, Perlbeißer und Malmer.

Der interessierte Laie wird wie der versierte Alchimist wissen, dass Verwandlungselixiere zwar durchaus bekannt, jedoch bisher auf die Transmutation in Kleintiere beschränkt waren, namentlich war lediglich die Verwandlung in Mäuse, Spatzen und ähnliche Kleinwesen möglich. Darüber, durch wel-

Aufruf!

Die Brabaker Niederlassung vom Bund des Roten Salamanders sucht für die Beschaffung von Zutaten für die Entwicklung neuartiger Elixiere erfahrene Abenteurer,

die bereit sind, für gutes Gold in die Dienste der Wissenschaft zu treten.

Voraussetzungen: Bewerber müssen seetauglich und wehrhaft sein;

Erfahrung in der Robben-, Wal- und Haijagd sind erwünscht.

Beschlagenheit in Zoologie, Küstenkunde oder ähnlichen ungewöhnlichen Disziplinen sind von Nutzen; Zauberkundige werden bevorzugt ausgewählt.

Die Höhe der Bezahlung wird vorher festgelegt.

Die Auszahlung erfolgt keinesfalls im Voraus.

Interessierte haben sich bei *Concovata Tinja Bentari*

(2. Stock, dritte Tür links) zu melden.

che Neuerung der Durchbruch hin zu den aquatischen Kreaturen gelungen ist, kann nur spekuliert werden. Der sprunghafte Anstieg des Thonnys-Preises legt jedoch den Schluss nahe, dass diese Pflanze ein Hauptbestandteil der neuen Elixiere sein könnte.

„Auf Wolken gehen“

Schon oft wurde von der Existenz eines Elixieres berichtet, das den Leib des Anwenders luftig leicht macht und Sumus Griff um denselben gehörig abschwächt oder gar aussetzt und ihn fliegen macht, bis die Wirkung endet. Das Rezept für ein solches Elixier, das die Alchimisten 'Wolkengang' oder, etwas prosaischer, 'Levitationselixier' nennen, war bis dato nur wenigen Eingeweihten zugänglich und überdies umständlich in der praktischen Umsetzung.

In letzter Minute erreichte die Salamander-Redaktion nun eine Depesche aus Festum. Den Alchimisten von der Halle des Quecksilbers ist es gelungen, das Wolkengang-Rezept zu entschlacken und zu vereinfachen. Es kann nunmehr allen Angehörigen der alchimistischen Zunft zugänglich gemacht werden, was hiermit geschehen soll.

Levitationselixier

Rezeptur: 1 Unze frischer Blasentang, 5 Skrupel Ilmenblatt, 1 Alraune, 7 Spinnenfäden vom Altweibersommer, 3 Drachenschuppen, 1 Schank Nebel vom ersten Boron, 1 Maß edler Weinbrand

»Zu bereiten bei Halbmond in der Dämmerung. Zerreib die Alraune mit den Drachenschuppen und dem Ilmenblatte in einem Mörsers aus Bimsstein. Gib das mit dem Weinbrande in einen Kolben, mach's lauwarm und schwenke dreimal um. Wenn guter Duft emporsteigt, ist es richtig. Dann leg Spinneweb und Blasentang hinein, so dass er schwimmt. Kühl' es, überschichte es mit dem Nebel, setz den Alembic darauf und sprich Nihilogravo. Was durch den Nebel aufsteiget, fang auf. Verwahre die Phiole wohl in einem Bleigefäß, auf dass sie dir nicht entschwebet. Dieser Trunk macht leicht und hält sich übers Jahr.«

—interne Aufzeichnungen für den Alchimie-Unterricht an der Halle des Quecksilbers zu Festum

Probe: +5 / +0

Wirkung:

M: 1, 4, 8, 13, 15, 22, 23, 33²

A: keine Wirkung

B: Der Anwender fühlt sich leicht und beschwingt.

C: Desgleichen; zudem sinkt das Körpergewicht des Anwenders für 1 SR um ein Viertel.

D: Das Körpergewicht des Anwenders sinkt für 5 SR auf die Hälfte.

E: Der Körper des Anwenders (nicht jedoch Kleidung und Ausrüstung) ist für 5 SR schwerelos. Der Anwender kann also schweben

¹Aufschlag auf eine Alchimie-Probe zum Brauen/Analysieren des Elixiers

²Zur Wirkung misslungener Elixiere siehe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Seiten 88/89.

(aber auch davongeweht werden), wenn er unbekleidet ist.

F: Desgleichen, Wirkungsdauer eine Stunde, aber der Anwender muss eine KL-Probe ablegen, bei deren Misslingen er zufrieden vor sich hin schwebt und an nichts anderes denkt.

Verbreitung: bekannt

Merkmale: grünbraune Flüssigkeit von salzigem Geschmack und würzigem Geruch; bessere Qualitäten schweben

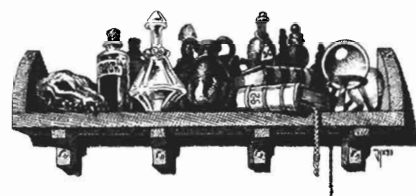
Haltbarkeit: 12+1W6 Monate

Preis: um 30 Dukaten

Meisterhinweise: Üblicherweise wirkt das Elixier auch auf Unterbewusstsein und Muskeln des Anwenders, so dass die Koordination angepasst wird und Proben auf körperliche Talente weder erschwert noch erleichtert werden.

Sprung-Reichweiten können jedoch durchaus steigen, wenn das Gewicht sinkt, und natürlich kann ein leichter Held auf dünnere Zweigen klettern als ein schwerer, sich auf dünnerem Eis fortbewegen oder morsche Brücken überwinden.

Tobias Radloff / Stephanie von Ribbeck



Belauschte Gespräche

Im Schatten der Statue Basilius des Großen, Garten der Akademie der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin, zur Mittagszeit des 15. Phex 1029 BF

„Bemerkenswerte Neuigkeiten aus dem Land der Ersten Sonne, findet Ihr nicht, wer te Magistra?“

„Durchaus, Collega, durchaus. Da hat sich der gute Okharim aber ein ganz schönes Ei gelegt.“

„Wohl war. Euphorisch und emotional, wie die Tulamiden so sind, schien man dort den diesjährigen Träger des Schwarzen Auges von Khunchom schon vorab gekürt zu haben. Und jetzt unter Zeitdruck, traditionsbewusst, um nicht zu sagen verbohrt, wie sie sind, noch öffentlich über den Salamander unausgereifte und stümperhafte Forschungsarbeiten anzufordern, auf dass das Auge verliehen werden kann. So etwas ist dieser Auszeichnung nicht würdig und wäre uns sicherlich nie passiert.“

„Da kann ich Euch nur beipflichten. Eine eingehende Examinatio ist wohl unerlässlich. So wie ich Collega ya Comari aber kenne, hat sie sicherlich das Ihrige getan. Und wir dürfen natürlich nicht vergessen, dass wir kein Schwarzes Auge verleihen.“

„Dem ist wohl so. Bedauernswert, wenn man bedenkt, dass unsere Historiker bereits vor einigen Götterläufen herausgefunden haben, dass die tulamidische Magie ihren Zenit längst überschritten hat und sich im Untergang befindet. Es wird Zeit, dass die Collegae im Süden die Ergebnisse dieser Forschungen endlich akzeptieren.“

„Nun, Ihr versteht sicherlich, dass diese Ergebnisse ihren Stolz kränken könnten.“

„Mag sein, aber man muss schon von Hesinde verlassen sein, um die Resultate einer akkuraten, nach allen Regeln der Kunst durchgeführten Arbeit anzuzweifeln, einer summa cum laude versteht sich.“

„Da fällt mir ein, wie gedeihen Eure Forschungen auf dem Gebiet der vergleichen-

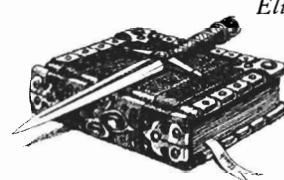
den Magieanwendung? Untersucht Ihr noch immer den Unterschied zwischen dem hexischen und druidischen Zauberwirken?“

„Ja, und die Ergebnisse sind phänomenal. Wusstet Ihr zum Beispiel, dass beide Richtungen eine starke Affinität zum Element Humus besitzen?“

„Hm, ich glaube, das habe ich irgendwo einmal als Randnotiz gelesen, vielleicht in einer alten Fassung der Encyclopedia Magica? Wie auch immer, das Ganze scheint mir sehr interessant zu sein. Dürfte ich vielleicht beizeiten einen Blick in Eure Schriften werfen, ich bin sicher, meine Novizen könnten davon profitieren.“

„Äh ... das ist zur Zeit leider nicht möglich. Ihr versteht, Khunchom ...“

Elias Moussa



KLEINANZEIGEN



Die Söldnereinheit STURMBANNER gibt kund und zu wissen:

Gesucht werden wackere Kämpen, Reisende, Waffenfähige, die nicht in Lehnspflicht stehen und gegen guten Sold in die Reihen der Söldner eintreten mögen!

Gegen Sold soll die praiswürdige Grenze des Herzogtum Weiden wie auch die Mauern und Bürger der Stadt Auen geschützt werden. Eine Befähigung wird geprüft, Waffen können gestellt werden.

Und schon bald wird der Ruf erschallen –
**OB RONDRA, ANGROSCH, SWAFNIR, KOR!
SIEG ODER TOD! STURMBANNER VOR!!!**

An Antosch Sohn des Angrax, Rademacher-Sippe im Kosch:

Antosch! Mein schneller Aufbruch hat mir das Herz gebrochen. Ich möchte, dass Du weißt, dass das herrliche Kleinod auf meinem Herzen ruht und mir bei meiner schmerzhaften Entscheidung hilft. Ich nehme es als Geschenk unserer dauerhaften Freundschaft an, lass uns weiterhin einfach die guten Freunde sein, die wir immer waren, und die vergangene Zeit in froher Erinnerung behalten. Angroschs Segen für Dich! Merle Sonnenleiner

Aufruf!!!

Erneut soll ein Pilgerzug für Peraine-Gläubige und Ronda-Geweihte in die freie Enklave Ilisur durchgeführt werden! Der gefährliche Weg findet mittels Schiff statt. Rechtgläubige Interessenten, die eine Überprüfung durch die Inquisition nicht scheuen, werden gebeten, sich in der Hafenkommandantur Pericium am 15. Tage des Ingerimm zu melden. Gedacht werden soll dem tapferen Kampf des Schwertzuges zur Befreiung der Stadt Ilisur wie auch der Besuch der Heiligen Quellen der Herrin Peraine, den tapferen Verteidigern der Stadt soll Nachschub und Einsatz geboten werden.

Im Namen der Peraine-Kirche,
Abtissin Peranwyna von Peraineurten,
Orden der heiligen drei Schwestern

An Ibrax Sohn des Ibralosch, Gareth:

Angrosch zum Grube, Ibrax. Deine Zunge, phex-gesegnet, soll weiterhin die Reichtümer Deiner Sippe erhandeln. Das neue Gewand, das Du für mich fertigen ließest, ist einfach traumhaft. Das Kettengeflecht aus Silber schimmert und funkelt über dem Damast, dass mir das Herz in der Brust höher schlägt, neige ich nur den Kopf, um es zu betrachten! Ich trage das Kleid und denke in großer Dankbarkeit an Deine Großzügigkeit und Gastfreundschaft. Verzeih meinen plötzlichen Aufbruch. Serle Monneleiner

Die Söldnereinheit STURMBANNER gibt kund und zu wissen:

Gesucht werden wackere Kämpen, Reisende, Waffenfähige, die nicht in Lehnspflicht stehen und gegen guten Sold in die Reihen der Söldner eintreten mögen!

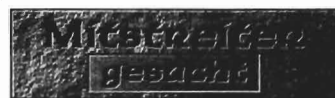
Gegen Sold soll im freien Tobrien Schutz der zwölfgöttlichen Lande wie Befreiung der besetzten Lande voran getrieben werden. Veteranen bevorzugt! Einsatzstellen an verschiedenen Frontabschnitten wie auch zur Ausbildung der Landwehren. Eine umfassende Eignungsprüfung ist Voraussetzung.

Und schon bald wird der Ruf erschallen –
**OB RONDRA, ANGROSCH, SWAFNIR, KOR!
SIEG ODER TOD! STURMBANNER VOR!!!**

An Baldasch Sohn des Balduin, Punin:

Guter Baldasch, der Ausdruck der Verwirrung und Enttäuschung auf Deinem Gesicht lässt mich kaum zur Ruhe kommen. Versteh mich – ich bitte Dich! Meine Suche hat noch kein Ende, und bei Dir zu bleiben hieße, mein altes Leben zu vergessen, die große Queste, zu der ich aufgebrochen bin, zu verleugnen. Wisse, dass der Ring, den Du mir gabst, mich jeden Augenblick an unsere gemein-

same Zeit erinnert. Verzeih mir die Unordnung in deinem Leben. Mögen Bitterkeit und Wut sich in Gnade und Verzeihung wandeln. Demütigst Merle Lonnseiner



Wir suchen noch einen Mitspieler für unsere neugegründete DSA-Heldengruppe.

Er oder sie sollte zwischen 25–40 Jahre jung sein und aus dem Raum Bensheim/Bergstraße stammen.

Bei Interesse bitte melden unter: Christian Kohl, eMail: Christian.kohl@gmx.net

DSA-Runde (alle Mitte/Ende 20) in Esslingen sucht Verstärkung. Wenn Du Interesse hast, schicke eine Mail an: RFe@gmx.de

Du bist begeisterter DSA-Rollenspieler und suchst eine Spielrunde in Mainz, Wiesbaden, Frankfurt, Darmstadt, Hanau oder irgendwo dazwischen?

DSA-Club Rhein-Main

- ◆ Über 50 Mitglieder
- ◆ Ständige Organisation neuer Spielrunden für DSA und andere Systeme
- ◆ Anfänger und Rollenspielveteranen willkommen
- ◆ Kostenlose Ausleihe von Spielmaterial aus unserem umfangreichen Clubarchiv (alle offiziellen DSA-Abenteuer!)
- ◆ Zahlreiche Clubaktivitäten wie Ausflüge, Clubparty, Stammtische, Clubwochenenden, Camping, Besuch von Mittelaltermärkten usw.
- ◆ DSA-Liverollenspiel
- ◆ Monatlich erscheinendes Club-Magazin
- ◆ Clubeigene Homepage mit aktuellen Terminen, geschütztem Mitgliederbereich und Online-Forum

Haben wir Dein Interesse geweckt? Mehr Informationen erhältst Du unter info@dsa-club-rhein-main.de oder unter <http://www.dsa-club-rhein-main.de>

Baron und seine elf göttlichen Geschwister zum Grube!

Wir, Gernot von Mersingen älteren Hauses, Markgraf der Rabenmark, Baron zu Altsoll, Edler zu Dunkelthann und Großkomtur des Ordens des Heiligen Golgari, sowie Corvinus von Rabenmund-Mersingen älteren Hauses, Baron zu Devensberg, Junker zu Bohlenburg, Ritter zu Rommils und Kriegsherr der Golgariten, laden anlässlich der Weihe des dortigen Schreins des Heiligen Golgari nach Burg Devendoch. Bei dieser Gelegenheit gedenken wir, die Einheit der Zwölfgöttlichen Kirchen im Streit wider die Schwarzen Lande zu festigen und mit den Personen von Stand und Bedeutung aus den darpatischen Marken die dortige Lage zu erörtern, Streit zu schlichten und Unterstützung anzubieten.

Gernot von Mersingen und Corvinus von Rabenmund-Mersingen

Irdisch laden wir euch am Wochenende 30. März bis 1. April 2007 nach Burg Blankenheim zum Darpation-Con. Alles weitere findet ihr im Internet unter www.darpation.com. Zwar ist die ursprüngliche Annahmedfrist inzwischen überschritten, aber wir finden sicher noch Platz für Nachzügler. Fragt am besten per e-Mail nach bei Marcus_Friedrich@t-online.de

Conventus Leonis Rollenspieltreffen in Braunschweig

23. bis 25. März 2007

Durchgehend spielen von Freitag 19.00 Uhr bis Sonntag 17.00 Uhr.

Eintritt: 5 Euro, frei für vorangemeldete Spieler/ler

Alle Infos: <http://www.conventusleonis.de>

12. Conventus Leonis Rollenspieltreffen

23. – 25. März im Jugendzentrum Mühle in Braunschweig

Von Freitag, den 23. März bis Sonntag, den 25. März diesen Jahres werden wieder rund 400 Rollenspielbegeisterte im Jugendzentrum Mühle ihr Lager aufschlagen. Neben dem gewohnt reichhaltigen Programm und zahllosen Spielrunden soll vor allem interessierten Nicht-Rollenspielern die Möglichkeit geboten werden, einen leichten Einstieg in dieses phantasievolle Hobby zu finden.

Das Rollenspieltreffen Conventus Leonis findet seit 1996 immer Ende März, im Jugendzentrum Mühle (An der Neustadmühle 3) in Braunschweig statt. Auch in diesem Jahr, vom 23. – 25. März, wird es voraussichtlich wieder 400 Rollenspielbegeisterte aus dem ganzen Bundesgebiet nach Braunschweig ziehen.

Zum Programm gehören neben Live-Musik auch wieder verschiedene Workshops, Händler, Live-Rollenspiel, Promo-Runden, Versteigerung und vor allen Spielrunden aller gängigen Systeme.

Der Eintritt beträgt 5,- Euro für das ganze Wochenende, am Sonntag ist der Eintritt frei. Die Veranstaltung beginnt am Freitag um 19.00 Uhr und schließt am Sonntag um 17.00 Uhr. Innerhalb dieser Zeit kann durchgehend gespielt werden.

Der Conventus Leonis entstand 1996 aus einer Initiative Braunschweiger Rollenspieler heraus. Bis heute wird er erfolgreich von einer Gruppe ehrenamtlicher Mitarbeiter organisiert, die sich bemühen, der Veranstaltung eine freundliche und unkommerzielle Atmosphäre zu verleihen.

Weitere Informationen sowie das vollständige Programm und eine Anfahrtsbeschreibung finden sich im Internet unter www.conventusleonis.de

Auf Wunsch führen wir Sie auch gerne durch unser Haus und beantworten Fragen zu unserer Veranstaltung. Eine Voranmeldung zu diesem Zweck wäre schön, ist jedoch nicht zwingend erforderlich. Kontakt: Sven Vogler, Auf der Günne 43, 38165 Lehre, Tel.: (05308) 15 28, mobil: (0175) 773 66 44, eMail: Sven_Vogler@web.de



präsentiert:

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?

Legenden von Thorwal 5 – Der Traviabund

24. – 26.08.2007

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 Svanna ehelichen und gleichzeitig seiner anderen großen Leidenschaft – dem Trollballspiel – fröhnen bei den 'Zweiten Aventurischen Trollballmeisterschaften'.

Und es wäre doch verheißungsvoll, wenn dieses Mal nicht endlich mit allen Gästen von nah und fern in Ruhe gefeiert werden könnte ...

Weitere Termine:

Finsterkamm III – Ruf des Falken

17. – 20.05.2007

Zeltplatz des Blasorchesters Langgöns

Ausbruch aus Yol'Ghurmak

Ein-Tages-LARP auf dem RPC 2007

jeweils am 20. und am 21. April 2007

Münsterlandhalle, 48155 Münster

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

10 % Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!

Nordmärker Nachrichten, Praios 1030 BF

Unruhen in Liepenstein

Das Land der Baronin Gundela von Liepenstein liegt zwischen den kaiserlichen Lehen Albengau und Weidleth. Doch die Reichsvög-tinnen Yolande von Mersingen zu Weidleth und Niam Feenwasser zu Albengau sind einander seit vielen Jahren nicht wohl gesinnt. Unlängst kam es nun auf Liepensteiner Boden zu einem tragischen Zwischenfall: Ein Ritter in den Far-ben Weidleths wurde gemeuchelt – und die Klinge, die in seiner Wunde steckte, gehörte ganz offensichtlich einem Gefolgsmann der Vögtin von Albengau. Die Liepensteinerin lei-tete sogleich Ermittlungen ein, doch die Dame Niam Feenwasser stellte sich hinter ihren Rit-ter, während Yolande von Mersingen auf eine rasche und unbeugsame Aufklärung drängte. Seither sitzt Baronin Gundela sprichwörtlich zwischen den Stühlen und kann, da es immer-hin gegen Vög-tinnen im Dienst der Kaiserin geht, noch nicht einmal auf die Hilfe ihrer Gräfin in Albenhus hoffen.

Schon rasseln die ehrwürdigen Damen mit den Säbeln und scheinen bereit, die Ehre ihrer Rit-ter notfalls mit Blut zu verteidigen – auf Grund und Kosten des unbequemen Liepensteins, das ihrer beider Lehen trennt.

Nils Mehl

Nordmärker Nachrichten, Peraine 1029 BF

Feuertaufe auf Calbrozim

Wer sich rar macht, macht sich beliebt – zu diesem Schluss mochte ein Beobachter kom-men, der sich vom 7. bis 10. Peraine 1029 BF auf Burg Calbrozim, hoch über der Opfer-schlucht am Großen Fluss, eingefunden hatte. Zum ersten Mal seit drei Dutzend Götterläu-fen hatte der eigenbrötlerische Graf des Isen-hag, Ghambir Sohn des Gruin, zu einer Ver-sammlung gerufen, und seine Burg wollte schier bersten ob der Masse an menschlichen und zwergischen Besuchern. Die letzte Ladung die-ser Art war anlässlich der Ernennung seiner Zwillings söhne Gharmon und Gatrox zu sei-nen Erben ergangen. Damals hatten noch die kaiserlichen Zwillinge Bardo und Cella von Gareth regiert – und der alte Graf hatte mit den Eltern und Großeltern seiner jetzigen Va-sallen getafelt.

Heute nun feierte der Herr des Isenhag die Feuertaufe seiner Tochter, Ganbrixia groschna Ghambir. Während der ausgedehnten Feier-lichkeiten, wie sie nur die Halle eines An-groscho kennt, befahl er seinen Lehnslenten Zusammenhalt und Einigkeit gegen Unwetter und schändliches Gewürm. Doch das wird, so steht beim gleichsam zwergischen Eigensinn der Isenhager zu befürchten, wohl nur allzu oft ein frommer Wunsch bleiben.

Tina Hagner

Koscher Kurier Nordmärker wollen dem Koscher Fürsten dienen

Jahrzehntelang sah die mächtige Burg Fürs-tenhort droben in den Koscher Bergen ihre Herren, die Fürsten vom Eberstamm, nur wenn es galt, einen des Geschlechts dort zu Grabe zu tragen. Auch wenn Herr Blasius vor geraumer Zeit wieder dazu übergegangen ist, dort dann und wann einen Kriegsrat abzuhal-ten, so hat er doch erst seit dem verheerenden Angriff des Alagrimm auf Angbar wieder dau-erhaft Residenz auf der alten Stammburg sei-nes Hauses bezogen. So kommen nun Woche für Woche Boten und Herolde, Vasallen und Bittsteller mitsamt ihren Dienstboten in die entlegene Bergstadt, was diese bereits jetzt merklich verändert hat. Dennoch, so sagt man am Fürstenhofe, könne man von neuem Le-ben in der alten Feste erst sprechen, nachdem in den vergangenen Wochen etliche kleine Reisegruppen den steilen Weg hinauf geritten sind. Meist waren es ein oder zwei Adelsleute mittleren Alters, manche von Baronsrang, an-dere nur einfache Rittsleute. Neben wenigen Dienstboten begleitete sie jeweils ein Mägde-lein oder Knabe, voll Tatendrang oder verun-sichert dreinschauend, denn ihre Eltern woll-ten den Fürsten Blasius um Aufnahme ihres Sprösslings bitten. Der Fürst hatte nämlich kundtun lassen, dass er erstmals seit dem Jahr des Feuers wieder Knappen an seinen Hof nehmen wollte, acht an der Zahl, und ebenso viele Pagen.

Weil der Name Eberstamm ein alter und ehr-würdiger ist unter den großen Häusern des Reiches und Fürst Blasius selbst sich manchen Respekt erworben hat, wunderte es wenig, dass ihm auch aus anderen Reichsprovinzen

Knappen angetragen wurden. Doch manch einer war fürbass erstaunt, als von den neuen Knappen und Pagen am Ende gleich fünf aus den Nordmarken stammten.

“Die Hinterkoscher wollen unserem Fürsten dienen”, witzelt mancher deshalb schon. Auf-sehen erregte auch das ebenfalls in die Obhut genommene Kind einer im Jahr des Feuers gefallenen Gardistin, war diese doch eine Bür-gerliche.

Martin Lorber

Tobrisches Wollfshorn Orden der Hohen Wacht befreit entführte Kinder

PERAINEFURTEN. Wie erst jetzt bekannt wurde, hat der rondrageheiligte Orden zur Hohen Wacht dem Herzogtum Tobrien einen so gro-ßen Dienst erwiesen, dass Herzog Bernfried seiner Dankbarkeit dergestalt Ausdruck ver-lieh, dem Orden die Festung Kleinwardstein künftig zur Verfügung zu stellen.

So wie man erzählt, habe es in den letzten Monaten – dem ausgehenden Jahr des Feuers und der darauf folgenden Zeit – mehrfach Entführungen von Kindern gegeben, die uner-klärlich blieben. Dass auch des Herzogs Sohn, Thronfolger Jarlak von Ehrenstein j.H, zu den Opfern gehört habe, wurde weder vom Hof noch vom Orden bestätigt, doch wird der plötz-liche Einsatz der Rondrianer und die Eile, mit der die Untersuchungen vorangetrieben wur-den, klar so gedeutet.

Von ihrer Ehrwürden Rondirai Leuentreu von Havena, der Großmeisterin des Ordens, wur-de lediglich bemerkt, dass alle Kinder aus den Fängen des usurpatorischen tobrischen Gegen-herzogs Arngrimm mehr oder weniger wohl-behalten zurück nach Peraine furten gebracht werden konnten.

Die vor einigen Jahren in einer schweren Schlacht fast gänzlich zerstörte Festung am to-brischen Ende des Sichelstieges ist dank der Hilfe vieler Freiwilliger aus den Nordmarken und anderen Teilen der zwölfgöttlichen Lande zu großen Teilen wieder hergestellt worden. Fortan dient sie dem Orden als Hauptquartier in den tobrischen Landen. Die dort stationier-ten Soladten verbleiben ebenfalls vor Ort.

uk