

Aventurischer Bote

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE

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

*Diesmal gilt:
Ein Magier kann's voll Stolz verkünden,
er forschte mutig für Hesinden.
Mancher gönnt's ihm gar nicht gerne,
denn wer von Daimonen lerne,
sei's nicht wert, gerühmt zu werden.
Der Bote nennt auch solch Beschwerden
und schickt sie aus auf schnellen Pferden.*

Einzelpreis
2,50 EUR
Ausgabe

Oktober/November 2007

126

Aventurischer Bote, Phex 1029 BF

Das Schwarze Auge von Khunchom 1029 BF verliehen!

KHUNCHOM. Zahlreiche gelehrte Damen und Herren aus ganz Aventurien hatten sich an diesem Abend des 29. Phex im Jahre 1029 nach dem Fall des hunderttürmigen Bosparan in der festlich geschmückten Konventshalle der Drachenei-Akademie eingefunden, um gebannt den Worten Seiner Spektabilität *Khadil Okharim* zu lauschen. Denn dieser sollte an diesem Abend nichts Geringeres als den Gewinner des diesjährigen Schwarzen Auges von Khunchom bekannt geben, einer der höchsten Auszeichnungen der aventurischen Gilde magie¹.

Vom Vorgeplänkel

Lange Zeit war man sich nicht sicher gewesen, ob in diesem Jahr die Auszeichnung überhaupt verliehen würde, galt über Monate hinweg doch der talentierte Zorganer Adeptus minor *Rohaldor von Mersin* als sicherer Gewinner des Schwarzen Auges von Khunchom. Diesem war es vermeintlich gelungen, den *Cantus AURIS NASUS OCULUS* so zu verändern, dass Illusionen für gängige Analysezauber nicht mehr als solche zu erkennen waren – vermeintlich, denn sein Schwindel flog gerade noch rechtzeitig auf². Seither befindet

sich der Hochstapler auf der Flucht, einer Flucht, die neusten Meldungen zufolge bereits die ersten Todesopfer forderte und den ODL auf den Plan rief. (*Der Bote berichtete in seiner letzten Ausgabe.*)

Kein Wunder also, dass ein rätselndes Tuscheln, andächtiges Raunen und eifriges Gemurmel die

Konventshalle erfüllte, bei dem die anwesenden Mitglieder der Großen Grauen Gilde des Geistes (es konnten nur vereinzelte Mitglieder der Weißen oder Schwarzen Gilde ausgemacht werden) über die jüngsten Geschehnisse spekulierten.

»Das Verhalten des Flüchtlings ist tatsächlich überaus rätselhaft. Dabei schätze ich ihn aber nicht ganz so gefährlich ein wie Ihr, werter Collega. Und ja, ich werde es mir verkneifen, nochmals zu erwähnen, dass von Mersin ein Schüler Ihrer Spektabilität *ya Comari* war und vielleicht einen Teil seines Verhaltens von seiner Meisterin abgeschaut



¹ Mehr zum Schwarzen Auge von Khunchom finden Sie im *Aventurischen Boten* 123.

² Siehe AB 121 bis 123

In dieser Ausgabe	
Das Schwarze Auge verliehen	Seiten 1–3
Güldenlandexpedition zurück!	Seite 3
Seemächte rüsten zum Krieg	Seite 4
Aufruf der Ronda-Kirche	Seite 7
Neue Tempel geweiht	Seite 9–11
Legendäre Schätze	Seite 26
Die Mephraliten	Seite 29–30
Editorial	Seite 31

hat. Aber er ist sicher nicht mit finsternen Mächten im Bunde. Vielmehr wandelt er, wie ich vermute, auf den alten Wegen der Magica Phantasmagorica, dem Pfad des seienden Scheins. Und nur an dessen Ende wird sich heraus stellen, ob von Mersin ein Schattenspieler ist oder nicht.»

—die aranische Hofmaga Perishan Yezeminsun-yara al'Jhalafai

»Hesinde behüte, welch Tragödie! Noch nie konnte einer meiner Schüler vom Herrn des verbotenen Wissens geblendet werden. Welch dunkle Seele muss in von Mersin wohnen, dass er sich von den Zwölfen abwendet und die Magica Phantasmagorica auf eine Art und Weise missbraucht, die sogar Menschleben in Gefahr bringt? Wie sehr ich es doch bereue, ihn einst unter meine Fittiche genommen zu haben! Möge der ODL bald seiner habhaft werden und ihn seiner gerechten Strafe zuführen.«

—Spektabilität Methellessa ya Comari von Zorgan

Von der Beratung

Wer genau hinzuhören wusste, konnte aus dem Stimmengewirr nicht nur Dispute zum Thema von Mersin heraushören, sondern auch zahlreiche Gerüchte zur aktuellen Lage Aventuriens und der Gilden sowie einige Interna aus den Beratungen des Gremiums, das den Sieger gekürt hatte. Dieses Gremium tagte eine Woche lang unter dem Vorsitz Seiner Spektabilität Khadil Okharim und sichtete und prüfte die zahlreichen Einsendungen aus allen Ecken Aventuriens. Nebst Okharim gehörten weitere drei Khunchomer Magister dem Gremium an, sowie, wie es alte Tradition war, ein Gastexaminator, dieses Jahr der brillante Hellseher, Limbologe, Philosoph und stellvertretende Akademieleiter der thorwalschen Magierschule Magister Magnus Aleya Ambareth. Dass die Wahl auf eine der schillerndsten und umstrittensten Persönlichkeiten der Grauen Gilde fiel, wusste nicht allen zu gefallen.

»Skandal! Was für ein Skandal! Ein Häretiker soll mitentscheiden dürfen, wer diese altherwürdige Auszeichnung erhalten darf? Dann sind ja all jene, die keinen wirren oder gar frevelischen Gedanken nachhängen und rechtschaffen ihren Forschungen nachgehen, vom vornherein benachteiligt.«

—Magus Sholvar von Punin

Das Gremium hatte vor allem viele Artefakte zu prüfen, Gerüchten zufolge eine ganze Wagenladung voll. Doch nur die wenigsten bestanden die kritische Prüfung des Gremiums, zwei wurden in den Katakomben der Akademie weggeschlossen, zwei weitere fanden direkt einen Abnehmer und eines musste unter Lebensgefahr mittels DESTRUCTIBO ARCANITAS zerstört werden. Es heißt, dass während der ganzen Beratungswoche kein einziger Astraltrunk mehr in Khunchom erhältlich gewesen sei und dass die Akademie dafür ein

halbes Vermögen ausgegeben habe. Nach der Prüfung der Artefakte schritt man zu den restlichen Einsendungen über, die da waren Forschungsnotizen, Tagebücher, Analyseberichte von Zaubermatrizen, philosophische Schriften, Untersuchungsberichten von Artefakten oder magischen Orten, Berichte aus der Zauberkunstwerkstatt, alchimistische Rezepturen oder auch nur, was dem einen oder anderen Gremiumsmitglied ein Schmunzeln oder Stirnrunzeln abrang, einen einfachen Lebenslauf – was in der Geschichte des Schwarzen Auges nur sehr selten genügte, um den Orden verliehen zu bekommen.

»Ich muss sagen, ich war positiv überrascht. Natürlich hatte es zahlreiche Stümperarbeit darunter, aber der Großteil der Einsendungen wusste durchaus zu gefallen. Offenbar nicht nur uns, denn obwohl wir stets darauf bedacht waren, größte Geheimhaltung zu wahren, wurde mehrmals versucht, in die Akademie einzubrechen und Forschungsergebnisse zu stehlen. Dass die dreisten Diebe nicht aus der Gegend kamen, konnte man daran erkennen, dass sie ganz verdattert dreinschauten, als die Ritter des Immerwährenden Kampfes, die Kor-gefalligen Wächter der Akademie, sie rasch dingfest machten.

Einige Bewerber dachten sich wohl auch, dass, wer aus Thorwal kommt, zwangsläufig Premier Feuer mag und für eine Flasche Feuer alles machen würde. Ich konnte mich vor Angeboten kaum retten – manchmal frage ich mich wirklich, wie nervöse und angespannte hochgelehrte Damen und Herren nur auf die Idee kommen könnten, ich würde dafür meine wissenschaftliche Arbeit nicht richtig machen. Wie auch immer, das Feuer war eine wahre Wohltat.

Und dann gab es noch die Wenigen, welche mit Drohungen, Erpressungen und Intrigen versuchen wollten, Einfluss auf die Beratung zu nehmen. Ich muss gestehen, dass ich selbst überrascht war, welch finstere Miene und harte Hand Seine Spektabilität Okharim, sonst ein stets fröhlicher Lebemann, an den Tag legen konnte. Nach stundenlangen angeregten Debatten, an dieser Stelle möchte ich mein Lob an die werten Collegae des Gremiums aussprechen für die den Geist wachhaltende Zeit in Khunchom, einigten wir uns schlussendlich auf den Sieger des diesjährigen Schwarzen Auges von Khunchom.«

—Magister Magnus Aleya Ambareth

Von der Verleihung

Als Seine Spektabilität Khadil Okharim in Begleitung der Gremiumsmitglieder die Konventshalle betrat, verstummten augenblicklich sämtliche Gespräche und Dispute. Die Versammelten rückten näher zusammen, neugierig wurden die Hälse gereckt, nervös mit dem Saum der edlen Magierrobe gespielt, die Schäfte der Magierstäbe fester umklammert. Okharim blickte ernst in die Runde, ehe sich seine Miene aufhellte und er zu sprechen begann: "Tut Kund, dass aufgefordert 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 Forschungen, 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 altherwürdigen Tradition der Kophtanim und Mumdrumulim geprüft werden.

Dies waren meine Worte gewesen, und viele erhörten der Aufruf. So will ich Euch denn, werte Collegae, nicht mehr länger auf die Folter spannen und Euch den Sahib al'Ashtarra, den Meister der Sternenkraft, vorstellen, des Zeichens würdig, der das Werk Bastrabuns al-Scheik, Sulman Al-Nassoris, Basilius des Großen, Argelions Schlangentreu und Rohals des Weisens getreulich fortführte. Adeptus maior Ucur Stephan, tretet vor."

Der Angesprochene, ein junger dunkelblonder Mann mit funkelnd grünen Augen und sorgfältig gestutztem Bart, in einer edlen Magierrobe gekleidet und in seiner Rechten den kunstvoll geschwungenen Magierstab haltend, tat wie ihm geheißen wurde. Okharim fuhr mit seiner Laudatio fort: "Euer Beitrag konnte das Gremium überzeugen, dass Ihr ein würdiger Gewinner des Schwarzen Auges von Khunchom seid. Was für einen Beitrag, werden sich nun sicher einige der Anwesenden fragen. Collega Stephan unterbreitete uns die erste genaue, und wenn ich Collega Ambareth zitieren darf, verdammt brillante Analyse des Cantus, den nur die wenigsten von uns beherrschen, nämlich des Protectionis Kontrabann. Dank der Beherrschung dieses Cantus gelang es ihm, auch einige bemerkenswerte Entdeckungen auf dem Gebiet der theoretischen Dämonologie zu machen."

Ein Raunen unter den Anwesenden ließ die Khunchomer Spektabilität innehalten. Er schien aber mitnichten überrascht zu sein, ja es schien fast, als ob er die Unruhe, die die Zuhörer erfasste, erwartet hatte. Welcher Teil seiner Aussage genau zur Unruhe führte, ist schwer zu sagen. War es die Tatsache, dass der Adept wegen seiner Analyse des Protectionis geehrt wurde, einem Zauberspruch, der bekanntermaßen der gefallene Dämonenkaiser G.C.E. Galotta entwickelte, einigen Gerüchten zufolge unter Mithilfe oder Anleitung des ebenfalls vernichteten Dämonenmeisters Borbarad? Oder die Tatsache dass jemand den Orden gewann, der auf dem Gebiet der theoretischen Dämonologie forschte?

"Bitte, bitte werte Collegae, Silentium, wir befinden uns hier nicht auf dem Basar. Danke. Ihr werdet Euch alle selbst von der Qualität seiner Forschungen überzeugen können, das Werk wird in den nächsten Tagen zur Durchsicht ausliegen sowie selbstverständlich von unseren Scriptoren kopiert werden."

Ein aufgebracht Magier mit schulterlangem schwarzen Haar und dunkelblauer Seidenrobe bahnte sich seinen Weg durch die Menge

und unterbrach mit seinem Zwischenruf abermals die Laudatio seiner Spektabilität: "Skandal! Was für ein Skandal! Das kann doch nicht Euer Ernst sein, Spectabilas! Einem Rashduler Dämonologen, der der ehrenwerten Academia zu Punin verwiesen wurde und gar einst einen Einbruchversuch in unsere Gemäuer beging, der sich ob seines lästerlichen Tuns gar mit seiner albernischen Familie zerstritt, einem solchen Querdenker wollt Ihr eine der höchsten Auszeichnungen unserer Gilde verliehen? Ordo inversus³!"

Bei dem Unruhestifter handelte es sich, dem folgenden Getuschel nach zu urteilen, um den Magus Sholvar von Punin, der sich mit seinen

Forschungen auf dem Gebiet der vergleichenden Magieanwendung zwischen hexischem und druidischem Zaubern selbst große Chancen auf den Gewinn des Ordens ausgerechnet hatte.

Die Miene Seiner Spektabilität Okharim hatte sich merklich verfinstert, als er erwiderte: "Dashik⁴! Das Auge wird für hesindiale Meisterwerke der Magie verliehen, nicht für die Vergangenheit seines zukünftigen Trägers. So seht es denn ein, dass es auch noch einen anderen Chamib⁵ gibt als Euer Pentagrammaton zu Punin, der im Stande ist, Meisterwerke der Herrin der Weisheit und dem Hüter der Magie zum Wohlgefallen zu erschaffen."

Damit war das Thema vom Tisch. Was jetzt noch folgte, waren die Würdigungen und Argumentatorien des Gremiums zu seiner Wahl. In einem feierlichen und andächtigen Akt wurde das Magiersiegel des Adeptus maior Stephan um das Schwarze Auge von Khunchom erweitert. Der Abend klang in einem großen Fest aus, das einem jener tulamidischen Märchen entsprungen zu sein schien, das kleinen Kindern in ganz Aventurien glänzende Augen bereitet und in ihren Herzen den Wunsch sät, eines Tages ins Land der Ersten Sonne zu reisen und selbst an einem solchen Fest teilzunehmen.

Elias Moussa

³ bosp. Die Verkehrte Ordnung der Welt

⁴ tul. Narr, Betrogener

⁵ tul.: Schule

Sensation: Güldenland-Expedition zurück!

KUSLIK. Nach sieben Jahren ist die verschollen geglaubte Expedition der Harika von Bethana in die horasische Heimat zurückgekehrt.

Im Phex 1023 BF hatten drei liebevolle Schiffe die Zyklopeninseln hinter sich gelassen, um zu den fernen Ufern des Güldenlands zu segeln. Sie standen unter dem Kommando der Signora Harika von Bethana, Admiralin der Transthalassischen Gestade, jedem Kind besser bekannt als die Rote Harika. Ihr Ziel war es, die Entdeckungen der ersten Weltumsegelung (durch Harika, 1015–1022 BF) zu festigen und die Küsten des Westkontinents zu kartographieren. Wie in den letzten Jahren bekannt wurde, hatte Amene-Horas zudem den Auftrag erteilt, im Westen nach Mitteln zu suchen, die Nachfolger Borbarads zu vernichten und die dämonischen Mächte zu brechen, denn so war es von Weisen vorhergesagt worden. Doch nach jenem hoffnungsvollen Aufbruch hat man nichts mehr von der Expedition gehört.

Schon bereitete man sich in den Heimathäfen der entsandten Matrosen darauf vor, nach sieben Jahren und sieben Tagen die Namen in den Schiffsrollen mit dem Boronsrad zu markieren, die Totenfeierlichkeiten *in absentiam* abzuhalten und die Sterbegelder an die Angehörigen auszuzahlen. Doch da kam im Herbst 1030 BF unerwartet die Kunde, die *Prinzessin Lamea*, das Flaggschiff der kleinen Flotille, sei in den Hafen von Kuslik eingelaufen. Anscheinend war es zunächst zu Verzögerungen im derzeit unruhigen Seegebiet der westlichen Zyklopeninseln gekommen (siehe den nachstehenden Artikel), und die *Lamea* war dort einige Wochen aufgehalten worden. Als sie aber den Kai Kusliks erreichte, war der Jubel gewaltig – wiederum hatten liebevolle Seeleute dem Siebenwindigen Meer getrotzt. Die

Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer im ganzen Horasreich und weiter die Küsten entlang bis nach Thorwal und Al'Anfa.

Doch die Freude war nicht ungetrübt, denn große Opfer hatte das Abenteuer gefordert. Von



drei Seeleuten, die ausgezogen waren, kehrte nur einer zurück. Unter den Gefallenen und Vermissten sind auch so große Namen wie der Hesinde-Geweihte und Magier Orchit von Hirschfurten, die berühmte Malerin Daria Vindest und der zwergische Kämpfer Gin Sohn des Nasulf – und die Admiralin selbst. Harika gelang nach vielen Irrfahrten die Meisterleistung, ihr Schiff wieder nach Aventurien zu führen; dort, in Sichtweite der zyklopäischen Inseln, hauchte sie ihr Leben aus. Ihr Leichnam wurde nach alter Sitte dem Meer übergeben, der alte Kapitän Siberius Bramstetter übernahm den Befehl auf den letzten Seemeilen.

Unter den Beifallstürmen der Bürger Bethanas

hat der Hüter des Zirkels Efferdan ui Ben-nain, der oberste Geweihte des Meeresgottes, mittlerweile verkündet, dass Harika nun eindeutig den berühmten thorwalschen Entdecker Phileasson Foggwulf (der gleichfalls ins Güldenland aufgebrochen war, aber noch nicht zurückgekehrt ist) übertrifft habe und mit Fug und Recht *posthum* den Titel einer 'Königin der Meere' führen dürfe, den ihr, der größten Entdeckerin der Neuzeit, auch niemand mehr streitig machen könne. Der Volksmund hat die verstorbene Harika bereits zur Efferd und Aves gefälligen 'Heiligen der Navigatoren und Entdecker' ernannt, und die Stadt Bethana sichtet Entwürfe für ein prächtiges Grabdenkmal für ihre berühmte Tochter: den *Kenotaph der Königin der Meere*.

Die Überlebenden aber werden als Helden gefeiert, und ihre Berichte von den Ländern im Westen lösen eine landesweite Begeisterung für Entdeckungsreisen, Seefahrt und die güldenländischen Wurzeln des Lieblichen Feldes aus. Geradezu phantastisch klingen die Geschichten von der Metropole Balan Cantara, die niemals schlafe, dem Sternennpfeiler des Gottkaisers, dreiäugigen Herrschern, untermeerischen Schrecken, einer Insel der Zauberpriesterinnen, einer Wüste mit Sandseglern und einem Archipel der Schlangenkultisten. Neben allerlei wundersamen Artefakten konnten die Entdecker auch Schätze aus seltenen und kostbaren Materialien erbeuten, aus leuchtendem Illuminium und magischem Endurium, doch nicht in einer Fülle, die eine Rückeroberung der von Borbarad und seinen Schergen verheerten Lande ermöglichen würde. Wo aber ist der Schlüssel zum Untergang der Heptarchien, der den aufrechten Aventuriern verheißt wurde? Es scheint geheimes und verloren geglaubtes Wissen zu sein, das die Helden aus Myranor, dem Güldenland, mitgebracht haben. Darauf deuten auch die langwierigen und immer noch andauernden Beratungen statt, die die Magisterin der Magister mit den Gelehrten und Recken der Expedition in Kuslik abhält.

FWB

Die Herrscher der Meere rüsten zum Krieg!

Der seit etlichen Jahren währende und immer wieder auflodernde Seekrieg zwischen dem Horasreich und dem Imperium von Al'Anfa ist eskaliert: Beide Länder rüsten für die entscheidende Auseinandersetzung.

Nach einigen bislang unklaren Vorfällen auf der Insel Pailos hat die Schwarze Perle des Südens dem Adlerthron des Horas offen den Kampf angesagt: Im Namen des Königs von Mirham haben die Sklavenhalter der reichen Handelsstadt am Perlenmeer Anspruch auf die Zyklopeninseln erhoben, um – so der Grande Nareb Emano Zornbrecht – “die heiligen Stätten Nemekaths aus der Hand der Ungläubigen zu erretten”.

Der Kronkonvent des Lieblichen Feldes hat sich diesen Ansprüchen versagt. Beide Seiten haben ihre Gesandten zurückberufen und treffen Vorbereitungen für einen Kriegszug zur See. Die Einzelheiten dieser Rüstung lassen erahnen, wie gewaltig das Aufeinandertreffen sein wird:

Liebfeldische Aufkäufer haben sämtliche Holzerträge des Steineichenwalds in Salza erworben, Beauftragte von Grangorer Baumeistern sind in ähnlicher Mission nach Harben, Elenvina, Greifenfurt und Riva aufgebrochen. Das im Lieblichen Feld notorisch knappe Eisen wird aus dem Tal des Großen Flusses eingekauft. Obwohl die Werkstätten Meister Saladans in Arivor – unter strenger Kontrolle der Krone – fässerweise Schwerter an die Küstenstädte verschicken, haben die Schmiede in Ferdok und Angbar zusätzliche Aufträge aus Kuslik und Bethana erhalten.

Die Zwerge von Schradok haben alle anderen Aufträge abgesagt und fertigen nun ausschließlich Geschütze für die liebfeldische Marine. Die Marktpreise für Leinenwaren haben sich unter der überraschenden Nachfrage verdoppelt – Bahn um Bahn wandert an die Segelmachereien in Bethana, Kuslik und Belhanka. Auch Walrat und Orazal sind knapp, denn in

den Alchimistenküchen von Rethis, Methumis, Mengbilla und Al'Anfa werden Unmengen von Hylailier Feuer hergestellt. Im Arsenal von Al'Anfa erwarten die Galeerenbauer sehnsüchtig die Rückkehr der Nordlandflotte, die Hölzer aus dem Bornland und Tobrien bringt, aber



auch Harze, Steinöl, Messing und Leintuch. Und es heißt, dass die ganze Ladung des diesjährigen Adamantenkonvois für die kostbare Verzierungen der neu gebauten Schiffe aufgewendet werde: Edelhölzer, Edelmetalle und Juwelen.

Neben den materiellen Voraussetzungen werden auch Personen eingeworben: Die Regimenter von Hylailos und Kuslik sind zu den Fahnen gerufen und werden um alle Seesöldner der Gilde von Prem verstärkt. Ein ähnliches Angebot haben die Al'Anfaner den Löwen von Thalusa gemacht.

In allen Hafenstädten der Westküste sind Aufäufe angeschlagen, die Kämpferinnen und Ma-

trosen auffordern, “für Horas und Freiheit” auf liebfeldischen Schiffen anzuheuern; in Khunchom, Thalusa, Mengbilla, Chorhop und Selem hängen ganz ähnliche Schreiben, nur werben sie “im Namen des Patriarchen” für die Rabenflotte. Bei Selem wurden mehrere Dörfer der Shokubunga überfallen und die Einwohner – mehrere Hundert Menschen – nach Al'Anfa verschifft, wo sie den neuen Galeeren als Ruderer dienen werden.

Derweil tobt ein Hexentanz auf dem Parkett der Politik. Beide Reiche versuchen, alte Verbündete an sich zu binden und neue zu gewinnen. Hier fällt häufig das Stichwort ‘Goldene Allianz’ (Horasreich, Khemi, Brabak, Syl-la, Ghurenia), dort spricht man immerfort vom ‘Rabenpakt’ (Al'Anfa, Mengbilla, Charypso, Thalusa). Chorhop liefert Schiffe an Al'Anfa und Söldner ans Horasreich und versucht sich ansonsten, unbeschadet aus der Angelegenheit zu lavieren, während die Diplomaten des Königs von Mirham Kaiser Selindian Hal in Punin umschmeicheln, damit er Hôt-Alem an die Seite der Meridianer stellt. Auch bedeutet der Rückzug der Gesandten keineswegs, dass kein Austausch mehr zwischen den verfeindeten Parteien stattfände: Dies ist die Stunde der Spionage. Die Hand Borons greift nach den Liebfeldern und ihren Alliierten, während das liebfeldische Directorium für Besondere Angelegenheiten zu ergründen versucht, welche Teufeleien im Arsenal Al'Anfas ausgeheckt werden.

Die Tatsache, dass all diese Vorbereitungen auf Monate angelegt sind und vor dem Frühling kein militärisches Unternehmen zu erwarten ist, lässt die Größe des Ganzen erkennen: wie eine Flutwelle, die klein beginnt und immer weiter anwächst, bis sie als turmhohe Woge an der Klippe zerbricht – und dabei alles mit sich fortreißt. Efferd und Kor werden reiche Ernte halten.

F W B

Aventurischer Bote

Rahja enthüllt

GARETH. Wie jeder Garether weiß, ist auf dem Platz der Zwölfgötter jeglicher Handel untersagt, dennoch pulsiert hier meist das Leben: Viele Bürger werfen Münzen als Opfergabe in den Brunnen, um das Wohlwollen Alverans auf sich zu lenken. Von Zeit zu Zeit halten die Geweihten auf dem Platz einen Götterdienst für alle Zwölfe ab, fischen zu diesem Anlass die Münzen aus dem Brunnen und teilen sie unter den Tempeln auf. Stadtstreichelei ist in

Alt-Gareth ohnehin nicht gern gesehen, aber wenn sich abends der Platz leert, achten zwei Wächter darauf, dass niemand hier auf dem Platz übernachtet oder Geld aus dem Brunnen stibitzt. Hier ist es auch, wo an jedem 21. Ingerimm die Kaiserin zur Bestätigung der kaiserlichen Macht und Würde mit dem Kaiserschwert einen Felsblock spaltet.

Es war ein schöner Spätsommertag, als eine Festivität den Platz der Zwölfgötter noch mehr

mit Menschen füllte. Ausrufer hatten die Garether auf die anstehende Feier aufmerksam gemacht, und Fremde strömten hinzu um zu sehen, was der Anlass des Umtriebs war. Dazwischen mischten sich die unvermeidlichen Bettler und so mancher wurde an diesem Tag von einem Beutelschneider um sein redlich verdientes Geld gebracht.

Mit Wein für geladene Gäste und – verdünntem – Wein für das Volk sollte die Enthüllung

einer neuen Statue des Zwölfgötterbrunnens gefeiert werden. Denn bis zur Schlacht in den Wolken standen in der Mitte des Platzes kunstfertige Statuen aller zwölf Götter, rings um einen Brunnen gruppiert. Was Kunstfertigkeit und Schönheit anging, suchten die vor 600 Jahren von dem bedeutenden Bildhauer Yendan Korden geschaffenen Standbilder ihresgleichen. Doch auch dieses Kunstwerk verging in den Flammen und Trümmern der Fliegenden Festung. Nach Spenden reicher Bürger wurden

die meisten der Statuen wieder aufgestellt, doch boten sie nunmehr kein einheitliches Bild mehr, da ein jeder Spender einen anderen Künstler wählte bzw. besondere Vorlieben bei der Gestaltung hatte. So spiegeln sie in ihrer jetzigen Form aber auch das bunte Gemisch an Ständen und Völkerschaften wieder, das heutzutage in Gareth lebt. Als jüngste Erneuerung der Statuenrunde wurde die Rahja-Statue enthüllt. Im Auftrag der Familie Bugenhog, in Gareth vor allem durch den Betrieb der Thermen be-

kannt, wurde die Statue von einem zyklöpäischen Künstler aus bestem rosigem Eternenmarmor geschaffen. So mancher konnte feststellen, dass die Statue der sinnenfrohen Göttin Rahjalieb Bugenhog überaus ähnlich sah – ist Frau Bugenhog doch Geweihte im größten Garether Rahja-Tempel. Was so mancher als anmaßend empfand, erfreute viele Betrachter, denn Rahjalieb ist von höchst attraktiver Gestalt, die von dem Künstler überaus detailliert wiedergegeben wurde.

SK

Darpatischer Landbote, Travia 1030 BF

Das Grauen von Randolphshall

WILDERMARK, BARONIE DERGELSMUND. Gar schreckliche Kunde erreicht uns jetzt erst aus der Baronie Dergelsmund im Marschallsland Wildermark. Schon in der verfluchten Zeit zwischen den Jahren, so scheint es, kam es zu seltsamen Vorkommnissen auf dem einst so lieblichen Lustschloss Randolphshall am Dergelufer, denen alle Einwohner eines nahen Weilers zum Opfer fielen. Anfang Travia fand eine Patrouille der kaiserlichen Truppen, die sich auf der Jagd nach Flusspiraten befand, den kleinen Ort verlassen und von gespenstischer Leere erfüllt vor. Vermuteten die Soldaten erst die gemeinschaftliche Schollenflucht

der Dörfler oder die Tat von Menschenfängern, wurden sie eines Besseren belehrt, als sie am Ausgang des Dorfes große Mengen Blutspuren fanden, als wären Dutzende von Körpern aus dem Dorf geschleift worden. Diese grausamen Spuren führten allesamt in Richtung des nahen Schlosses, das aus der Ferne betrachtet ebenfalls menschenleer schien. In den Häusern des Weilers selbst fanden die Kaiserlichen indes alles für die Andacht für die Zeit zwischen den Jahren hergerichtet. Die Patrouille verzichtete nach Auskunft von Marschall Ludalfs Stellvertreter Oberst von Drölenhorst auf eine weitere Untersuchung des

Schlosses, da ihr "Auftrag von höchster Wichtigkeit und im Namen der Kaiserin sie weiter den Dergel abwärts führte". Aus gut unterrichteten Kreisen heißt es aber eher, die Soldaten hätten sich vor einer Inspizierung des Schlosses gefürchtet. Aus diesen Gründen scheint auch keine weitere Untersuchung der näheren Umstände der offensichtlichen Bluttat angeordnet worden zu sein, so dass der Erbe des verstorbenen Barons Wolfrat von Rabenmund, Wulfbrand von Rosshagen, selbst einige fähige Glücksritter damit beauftragt hat, den Geschehnissen auf den Grund zu gehen.

Uli Lindner

Darpatischer Landbote, Firun 1030 BF

Fledermausangriff in Aschenfeld

RABENMARK / ASCHENFELD. Erneut kam es zu mysteriösen Vorkommnissen in der Baronie Aschenfeld. Wie aus Kirchenkreisen zu vernehmen war, soll der entlegene Tempel das Ziel von Wildtierattacken geworden sein – und dies nicht zum ersten Mal: Erst im letzten Mond sei die Geweihte von einem Wolfsrudel verfolgt worden, das sich auch von Feuer nicht verjagen ließ und erst vor den Pfeilen eines Jägers wich.

Erneut hat es die Milde Göttin gefügt, dass dank der unermüdlichen Hilfe einiger Wagemutiger dieses entlegene Refugium des Glaubens erhalten werden konnte. Nun aber fielen Fledermäuse zu Hunderten über Mensch und Tier her. Unter den wütenden Bissen der sonst

cher scheuen Wesen färbte sich der Boden vor dem Tempel schnell blutrot und beinahe wären gar Tote zu beklagen gewesen, wenn nicht überraschend einige tapfere Recken den Betenden zur Hilfe geeilt wären und die flatternde Meute mit lauten Rufen und wirbelnden Klingen aufgehalten und zurückgeschlagen hätten. So ermöglichten sie den Gläubigen und der Geweihten die Flucht in das hölzerne Haus der Herrin Peraine.

Doch auch jetzt ließen die verfluchten Kreaturen nicht vom Tempel ab. Unablässig umkreisen sie bis zum Morgengrauen den geweihten Ort auf der Suche nach einer Öffnung, durch die sie hätten eindringen könnten. Erst die goldenen Strahlen des Herrn Praios vermochten

den Schwarm zu vertreiben, der vor dem Licht in Richtung Norden floh.

Von dem vermissten Schreiber (der Bote berichtete in seiner letzten Ausgabe) fehlt indes weiter jede Spur. Gerüchten zufolge sollen auch einige Ordensritter der Golgariten verschollen sein; zu einer Stellungnahme waren die verschwiegene Ritter jedoch nicht bereit.

Es bleibt abzuwarten, ob sich nach der Flucht der Nekromanten in die Warunkei die Lage endlich beruhigt oder ob dies die Vorboten eines neuerlichen Schreckens sind. Ersteres ist den leidgeprüften Menschen der Rabenmark zu wünschen, Letzteres aber, so muss man wohl urteilen, zu erwarten.

Markus Friedrich / Tahir Shaikh

Aventurischer Bote, Efferd 1030 BF

Durch wilde Lande

Holprig sind die Straßen des ehemaligen Darpatens geworden, doch ist der Weg nicht so beschwerlich wie manche Mär in den Kernlanden vermuten lässt. Tag für Tag verkehren Händler zwischen Baliho und Gareth oder Greifenfurt und Rommilys, denn das Reich Rauls lebt von dem stetigen Fluss der Waren innerhalb der eigenen Grenzen. Wie viel Wahrheit steckt also hinter den Geschichten von

Mord und Totschlag im darpatischen Land und wie gelingt es den kaiserlichen Truppen unter Marschall Ludalf von Wertlingen, der Lage dort Herr zu werden? Botenschreiberin Kerry ui Brioghan ist dieser Frage nun auf den Grund gegangen und hat sich einem kleinen Zug des Garether Handelshauses Munter angeschlossen, der von Gareth aus gen Devensberg gezogen ist, um die dortigen Golgariten mit drin-

gend benötigter Ausrüstung zu versorgen. Von ihren Erlebnissen und Eindrücken auf dieser Reise erzählt die folgende Geschichte.

Dem Leser sei dabei nicht vorenthalten, dass die Schilderungen Frau ui Brioghans laut einer Depesche des Vertreters des derzeit auf Rapport bei Kaiserin Rohaja weilenden Marschalls Ludalf von Wertlingen, Oberst Fenn Weitenberg von Drölenhorst, "hoffnungslos übertrie-

ben sind, wie wir es von dieser Schreibfeder schwingenden und stets Hirngespinsten nachjagenden Dame nicht anders gewohnt sind". Seiner Aussage nach ist die Lage im Marschallsland unter Kontrolle und nur vereinzelt Räuberbanden verbergen sich noch in den Wäldern, um "der strafenden Hand des Reiches zu entkommen, wenngleich dieses Unterfangen zum Scheitern verurteilt ist". Der Leser möge sich daher selbst ein Bild von Kerry ui Brioghans Reisebericht machen.

»10. Rondra: Heute brach unser kleiner Zug auf und verließ die Kaiserstadt zum Wehrheimer Tor. Drei Wagen stehen unter dem Kommando der resoluten Erlgard Munter, jüngste Tochter des alten Handelsherren Wahnfried Munter. Anspannung zeigt die Frau nicht, denn schon oft ist sie die Strecke in den letzten Monden gefahren. Ihre Gehilfen und Wagenlenker sind dafür um so nervöser, einzig die Anwesenheit der angeheuertten Glücksritter, die für die Sicherheit des Zuges sorgen sollen, scheint bei ihnen ein gewisses Maß an Entspannung hervorzurufen. Tatsächlich ist es laut Erlgards üblich, Handelszüge durch die Wildermark von fähigem Waffenvolk begleiten zu lassen, um sich so des Zugriffs allzu vorwitziger Kriegsfürsten zu erwehren. Wer bewaffnet ist, der wird eher um Wegzoll gebeten, anstatt die Ware direkt zu 'beschlagnehmen'. Nun, wollen wir einmal sehen, ob sie mit ihrer Zuversicht recht behalten wird – etwas über zwei Wochen Fahrt liegen noch vor uns. Warum Frau Munter den beschwerlichen Weg durch die Wildermark wählt, statt über die Traviemark zu ziehen, wollte sie mir nicht verraten. Ich vermute jedoch, dass es mit Teilen ihrer Ladung, unter anderem Rauschkräuter für die Devensberger Boronis, zu tun hat, die einst auf dem Wehrheimer Index standen und noch heute in der sittenstrengen Traviemark ungern gesehen sind. Und nun will sie diese Waren durch Wehrheim selbst führen – welch Ironie der Geschichte!

13. Rondra: Puleth, einst stolze Reichsstadt an der Reichsstraße, ist kaum wieder zu erkennen. Zwar weht das Reichsbanner derzeit über den Mauern, doch erzählten mir einige Bewohner, dass dies in den letzten Monden nicht immer der Fall war. Auch Erlgard bestätigte, dass bei ihrem letzten Zug durch die Stadt noch irgendein Kriegsfürst über die Stadt geherrscht haben soll. Kurioserweise ist der Wegzoll seit dieser Zeit gestiegen. Von einer 'Sondersteuer', die ein kaiserlicher Offizier erhoben hat, habe ich in Gareth jedoch noch nie etwas gehört. Eine unserer Wachen wollte sich auch tatsächlich mit dem Leutnant anlegen, doch Erlgard beruhigte die Situation, bevor es zu ersten Handgreiflichkeiten kommen konnte.

16. Rondra: Gestern sind wir in Wehrheim angekommen, doch erst heute finde ich Zeit, die Geschehnisse niederzuschreiben. War ich schon von Puleth überrascht, so habe ich Wehrheim nicht wieder erkannt. Zwar rechnete ich damit, dass kaum noch ein Stein auf dem anderen steht, doch im einst so tapfer wachsenden Stählernen Herz des Reiches einen Hort blut- und goldgieriger Söldner zu finden, ließ mir den Atem stocken.

Und als Herr über die Stadt und ihre Kämpfer bezeichnet sich der Reichsverräter Leomar vom Berg! Sowohl ich als auch unsere Wachen hatten nur wenig Lust, die Stadt zu betreten, aber Erlgard wies uns darauf hin, dass Wehrheim durch die schützende Hand des ehemaligen Reichsmarschalls immer noch der sicherste Ort in der ganzen Umgebung sei.

Aber mit dem abendlichen Spektakel hatte wohl selbst sie nicht gerechnet. Während wir zur Feier des Schwertfestes den schwer beschädigten und wenig besuchten, aber doch zumindest mit einer Geweihten besetzten Rondra-Tempel aufsuchten, kam es unter den Söldnern der Stadt zu brutalen Wettkämpfen, gekrönt von Blutopfern an Kor. Mehrere Geweihte des Schwarzen Schnitters waren zu diesem Anlass in die Stadt gekommen und auch



Söldnerhaufen aus der ganzen Mark sammelten sich hier. Aus Rondras stolzem Schild gegen den Feind im Osten ist wohl vollends ein blutiger Säbel geworden.

Wir jedenfalls haben die Stadt endlich wieder verlassen, denn die Lage wurde uns etwas zu brenzlich. Eine unserer eigenen Wachen hat sich am gestrigen Abend ein wenig unter das Volk gemischt, um etwas über den vor uns liegenden Weg zu erfahren, ist dabei aber in einer Schenke der Söldner an einige recht trinkfeste Gesellen geraten. Wie genau es zum Streit kam, konnte unser Beschützer nicht mehr genau rekonstruieren, doch flogen nicht nur die Worte. Nur der schnellen Hilfe seiner Gefährten und dem Bestechungsgeld Erlgards ist es wohl zu verdanken, dass wir so schnell unseres Weges ziehen konnten.

20. Rondra: Die Reichsstraße ist wohl kaum noch als solche zu bezeichnen, und entsprechend langsam kommen wir voran. Schon vor Wehrheim war ich vom maroden Zustand der einstigen Lebensader des Reiches erschüttert, aber die Lage ist dahinter nicht besser. Mitunter ist es sogar angeraten, abseits der Straße über die sanften Hügel zu ziehen. So entkommen wir aber wenigstens auch so manchen Häschern der selbst ernannten Kriegsfürsten. Dennoch mussten wir bereits zweimal 'Zoll' entrichten und uns einmal von unseren Beschützern aus einer brenzligen Situation retten lassen, aber Erlgard beteuert weiterhin, dass die Fahrt lukrativ genug sei. Kein Wunder, handelt sie doch auch mit so manchem, der nicht dem Reichsbanner folgt.

Dennoch scheint die Wildermark zwar nicht gerade unter der Herrschaft des Reiches zu stehen, Horden von Untoten und wandelnde Dämonen fand ich aber noch nicht, auch wenn manche Schauergeschichten in Gareth davon sprechen. Möge Aves geben, dass wir auch weiter so unbehelligt voran kommen!

23. Rondra: Als hätte ich es geahnt, traf uns vor zwei Tagen doch noch das Unglück. Während unsere Wachen auf Erkundung waren, fiel ein Trupp von Menschenfängern wie aus dem Nichts über uns her und nahm uns und unsere Waren gefangen. Nach Warunk sollten wir verkauft werden, höhnten die blutgierigen Gesellen, dass mir ganz Bange wurde. In Ketten wurden wir auf unseren eigenen Wagen fortgeschafft, gen Gallys sollten wir gebracht werden, wie es hieß. Und tatsächlich erreichten wir die Stadt heute im Morgenrauen. Ein kolossaler Golem bewacht die Tore der Stadt, doch konnte ich erst nur einen kurzen Blick auf ihn erhaschen. Zum großen Marktplatz wurden wir gebracht, um dort weiter an Sklavenhändler verkauft zu werden, doch blieb uns dieses Schicksal glücklicherweise erspart. Ich weiß nicht, wie sie es geschafft haben, aber unsere Wachen waren uns den ganzen Weg über gefolgt, und nun war es ihnen sogar gelungen, uns freizubekommen. Mögen die Götter sie beschützen!

Dabei hatten sie jedoch auch die Aufmerksamkeit der nominellen Stadtherrin Arnhild von Darbonia erregt. Diese lud uns "zur Kompensation unserer Unannehmlichkeiten" in ihre Villa ein und sorgte sich sehr um ihr leibliches Wohl. Als sie gar erfuhr, dass ich für den Boten berichte, klagte sie uns ihr ganzes Leid. Ein abscheulicher Kriegsfürst herrscht derzeit über die Stadt und zwingt die Dame von Darbonia durch die Kraft seiner Mannen, in seinem Namen Abscheulichkeiten wie den Sklavenhandel zu tolerieren. Nur ihrer Kontrolle des Torwächter-Golems verdankt sie es, dass sie in der Stadt ein wenig Einfluss zugunsten der armen und geschundenen Bevölkerung geltend machen kann. Eine sehr vertrauenswürdige und gutherzige Frau ist sie, die uns auch für den weiteren Weg mit Rat und Tat Beistand. Als sie hörte, dass wir mit wichtigen Gütern auf dem Weg nach Devensberg sind, klärte sie uns über die weiteren Gefahren des Weges auf und wünschte uns alles Gute. Sogar einen Führer stellte sie uns zur Seite, der uns abseits der Wege bis in die Lande der Golgariten führen soll. Morgen werden wir aufbrechen, mögen die Götter uns und unsere Gönnerin beschützen.

28. Rondra: Abseits der Pfade zwar und mit ein wenig Verspätung, aber zumindest ohne von Kriegsfürsten und Menschenfängern weiter behelligt zu werden, haben wir die Rabenmark erreicht. Eine Schwinge Golgariten traf uns auf einer Patrouille und geleitete uns sicher bis nach Devensberg, wo Erlgard ihre Waren gewinnbringend verkaufte. Mit neuen Waren aus der Rabenmark will sie sich bald auf den Rückweg machen, ich aber werde lieber über die Traviemark gen Gareth reisen. Eine Reise durch die Wildermark reicht mir für dieses Mal.

Kerry ui Brioghan / Uli Lindner

Reichskammerrichter ermordet!

SALMINGEN, KÖNIGREICH KOSCH. Seine Hochgeboren Bernhelm Sigismund von Sturmfels, Baron zu Dohlenfelde und siebenter hochadliger Reichskammerrichter, wurde am 17. Ingerimm 1029 BF auf einem Jagdausritt von drei niederadligen Reichsverrättern aus der albernischen Grafschaft Bredenhag hinterrücks aus dem Sattel geschossen.

Das feige Attentat in der Baronie Dunkelforst, dem Koscher Stammlen, der Gattin des Reichskammerrichters, Ihrer Hochgeboren Frylinde von Salmingen, erschütterte nicht nur den Kosch und die Nordmarken. Würdenträger aus dem ganzen Reich kondolierten den trauernden Angehörigen. Einer der Mörder wurde an Ort und Stelle erschlagen. Seine

Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, der ein Zeuge des Mordes war, berief in seiner Funktion als Reichserzseneschall ein ordentliches Schwurgericht zur Aburteilung eines zweiten Attentäters ein, der verletzt gefangen worden war. Das Urteil lautete auf Tod durch das Schwert und wurde umgehend vollstreckt. Die einzige flüchtige Attentäterin, die Ritterin Linai ni Tibraid, wurde unter Reichsacht und rondrakirchlichen Bann gestellt, das Gut der Attentäter wurde von Seiner Hochwohlgeboren Jast Irian von Crumold niedergebrannt. Seine Hochgeboren Graphiel Blauendorn-Lacara von Metenar, der vierte hochadlige Reichskammerrichter, gelobte den Hinterbliebenen des Hauses Sturmfels gar, den Tod sei-

nes Freundes und Amtskollegen eigenhändig durch den Tod von sechzehn albernischen Verrättern zu vergelten.

Aufgrund einer komplizierten Erbfolgeregelung scheint noch nicht festzustehen, wer der nächste Baron Dohlenfeldes wird. Der Thron der Baronie, die in direkter Nachbarschaft der reichen Herzogenstadt Twergenhausen liegt, wird von zwei Söhnen des Reichskammerrichters beansprucht. Sowohl Seine Hochgeboren Angrand von Sturmfels, Junker zu Erzweiler, als auch Seine Hochgeboren Hagen von Sturmfels, Baron zu Dunkelforst und Baruns Pappel, sehen sich als legitime Nachfolger ihres berühmten Vaters. Es drohen weitere Unruhen im Eisenwald.

Heiko Brendel

Der Streit der Vögtinnen

Wie im **Aventurischen Boten** 123 berichtet, kam Ritter Heridans von Dornhart, ein Getreuer der Reichsvögtin Yolande von Mersingen, in der Grafschaft Albenhus ums Leben. Daraufhin erklärte die Reichsvögtin ihrer alten Feindin, Pfalzgräfin Niam Feenwasser zu Albengau, die Fehde. Noch deutet nichts darauf hin, dass der Streit der Vögtinnen beizeiten ein Ende finden wird.

Auf Vergeltung sinnend zog Heridane von Dornhart, die Tochter des verschiedenen Ritters (Boron hab' ihn selig!), am Ende des Boronmondes mit einer Schar angeworbener

Mietlinge gen Albengau, um den Mörder ihres Vaters zu stellen. Ihre Unkenntnis der Lande Liepenstein sowie Efferds Segen und unzureichende Versorgung ließen das Unternehmen jedoch bereits nach wenigen Meilen, noch in der Nachbarsbaronie, scheitern. Ein Teil des Heerhaufens meuterte, noch ehe die junge Baronin Gundela auf Burg Liepenberg von den unwillkommenen Gästen erfahren hatte.

Noch immer quitiert die Gräfin in Albenhus den Zwist der beiden Vögtinnen mit Schweigen. Gefangen zwischen Hammer und Amboss, hat derweil Baronin Gundela von Lie-

penstein Hilfe angeworben. Ein altersschwacher, aber zum Letzten entschlossener Ritter aus dem Isenhag, Gefolgsmann der Familie ihres Gemahls, lagert seit Boron mit seiner kleinen Gefolgschaft beim Edlengut Trackenborn. Er sei, so lässt Baronin Gundela verlauten, bereit, sich jedem Eindringling in den Weg zu stellen.

Seither hüllt längst Firun die Lande in sein weißes Kleid. Doch es steht nicht zu erwarten, dass der Frieden, den der frostharte Winter den Albenhusern schenkt, von Dauer sein wird.

Salvador Arenas

Höret, höret, höret!

25 Götterläufe sind ins Land gezogen. Rondra wacht über uns und es erschallt ihr Ruf zum 76. Donnersturmrennen.

Die Heilige Kirche der Göttin Rondra gibt bekannt:

Nach nunmehr 25 Götterläufen schaut die Herrin erneut auf ihre Kinder, die im Wettstreit entscheiden werden, wer von ihnen eines der höchsten Geschenke der göttlichen Löwin empfangen wird.

Im Praios des Jahres 1006 BF rief der ehemalige Besitzer und Schwertkönig, Raidri Conchobair, die Recken der Länder zusammen, um in einem Wagenrennen durch große Teile des nördlichen Aventuriens die Donnernde zu ehren. In der Tradition des Heiligen Leomar, dem ersten Lenker des Wagens der Göttin, der im Jahre 844 v.BF das erste Donnersturmrennen ausrichtete, wurde vom Schwertkönig und Markgrafen zu Winhall, Seiner Erlaucht Raidri Conchobair, das 75. Donnersturmrennen ausgerichtet. Die Kirche unserer Herrin Rondra wird nun im kommenden Götterlauf das 76. Rennen veranstalten. Wieder wird es ein Wagenrennen mit Bedeckung werden und wieder soll der Verlauf des gesegneten Rennens nicht nur auf eine Region oder gar eine Stadt beschränkt sein.

Die Ehre, den Start des Rennens auszurichten, soll unter zwölf Städten ermittelt werden, denn Zwölf ist die Zahl der Götter, unter denen Alverans Schwert und Schild streitet. Das Schwert der Schwerter gibt hiermit bekannt, dass diese zwölf Städte die folgenden sein werden: Gareth, Winhall, Donnerbach, Festum, Baliho, Vallusa, Arivor, Brig-Lo, Baburin, Perricum, Rethis und Neetha. In den nächsten Monaten wird die Heilige Kirche der Göttin Rondra entscheiden, in welcher der Städte letztlich der Startort des Rennens liegen wird. Zwischen Efferd und Boron 1031 BF werden dann die Fanfaren erschallen, die Gebete der Gläubigen erklingen und das Huftgetrappel der Streitwagen wird als Echo des einzigen Donnersturms unserer Herrin ihren Segen verkünden.

Preiset die Göttin!

Die Roten Räte, Meister des Bundes und das Schwert der Schwerter, Rondra 1030 BF

Unheimliche Hexennacht am Trutstein

Dieser Artikel enthält Meisterinformationen zu dem Abenteuer **Falkenherz** aus der Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**. Wenn Sie dieses Abenteuer noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie den Artikel nicht lesen, um sich die Spannung zu erhalten.

Seit Wochen fiel der Regen in Strömen über das Weidener Land und mancherorts wurde Efferds Segen zu einem Fluch. Im Gebirge riss er Brücken und Wege fort, manchmal auch Mensch und Tier. Die Straßen waren aufgeweicht und mühsam trieben die Kuhburschen die gewaltigen Rinderherden durch den Schlamm. Wie der graue Schleier eines Trauergewands hing der Regen in der Luft. 'Hexenwetter' nennen es die Weidener, wenn der Regen endlos zu fallen scheint. Doch dies war noch nicht das Schlimmste, was den tapferen Menschen im mittnächtlichen Land in diesem Herbst bevorstand.

Nördlich des Dorfes Altnorden erhebt sich in einem Weiher der Trutstein, um den sich seit jeher viele Sagen ranken, zumal an dieser Stelle erst das Rotwasser seine charakteristische Farbe erhält. Manche sehen in ihm den abgeschlagenen Zeh einer Gigantin, während andere ein böses Gespenst, eine 'Trut' in ihm gefangen wissen. Bisweilen heißt es, dass das Wasser sich hier rot färbte, weil sich einst eine Maid aus Liebeskummer von dem Felsen in den Tod stürzte, und wieder andere wissen von grausigen Hexentänzen zu berichten, die auf ihm zu Vollmond abgehalten werden. Und in der Tat stand jener Felsen im Mittelpunkt der Hexennacht von Altnorden.

»Keiner war so verrückt, auch nur einen Blick hinauszuwagen. (schnief) Der Donner rollte über das Land, dass meine Traute bei den guten Göttern schwor, dass die Riesen zornig aus den Bergen hinunterstapfen. (schnief) Die Kinder waren gar kaum zu beruhigen. (schnief) Ein Sturm



peitschte über das Land, aber meine Traute sagte, das seien die Geister, die an den Fenster rappeln. (schnief) Da wollten die Kinder gar nicht mehr schlafen.«

—der Bauer Tobor aus Altnorden

»Wir gingen früh ins Bett und hielten uns fest aneinander geklammert. Da meinten wir in dem Sturm ein Lachen zu hören. Zwischen dem Donner und dem Wind hörten wir deutlich ein irrsinniges Lachen. Mir war, als kratze jemand mit einem rostigen Nagel über Schiefer. Da wussten wir: Die Hexe Yolana ist gekommen, um unsere Kinder zu fressen.«

—Eärissa aus Altnorden

»Mit einem Mal zitterte die Erde und wir beteten zum Herrn Ingerimm, er möge unser Dorf nicht in die tiefen Urklüfte von Sumus Leib reißen, als mehrere Blitze aus dem Himmel herabfuhren und unsere Stuben in ein gespenstisches Licht tauchten. Wir hörten wie große ... Dinge in den Altnordener Weiher schlügen, immer wieder. Und da schrie Kerling: "Der Himmel fällt uns auf dem Kopf!"

Dann, mit einem Mal, war alles vorbei. Der Sturm legte sich und dann hörte der Regen auf. Erst flaute er langsam ab, schließlich erstarb das Prasseln völlig. Durch unsere Fenster fiel silbern

das Licht des vollen Madamals, und vom Weiher her erklang ein trauriges Lied, mit zarter Stimme vorgetragen.«

—Bärwiss von Dunkelstein, Schultheiß von Altnorden

»Wir trauten unseren Augen kaum: Der Trutstein war verschwunden! Wo sich einst der finstere Felsen erhob, fand sich nur eine flache Insel inmitten des Weihers. Was passiert ist, kann ich nicht sagen. Ich habe es erst am Morgen entdeckt, als ich mich herausraute.«

—Eärissa aus Altnorden

»Da waren diese Fremden. (schnief) Keine Ahnung, ob die was damit zu tun hatten, aber meiner Traute haben sie Angst gemacht und ich fand auch, sie sahen reichlich seltsam aus. (schnief) Fremde eben. (schnief) Sie waren vorher schon mal hier gewesen, wollten was über irgendwelche Boschwits wissen, oder so. (schnief) Doch jetzt hatten sie diesen jungen Mann dabei. Wohl recht hübsch, meinte Ilme, aber sehr verwirrt. (schnief) Hielt sich eine Laute an den Leib, als hinge sein Leben davon ab. (schnief) Barden eben.«

—der Bauer Tobor

»Ich habe sie nicht gesehen, aber ich habe sie gehört. Die Fee Pandlaril hat für uns in dieser Nacht gesungen. Sie hat uns vor der bösen Yolana und ihrer Hexerei bewahrt, die düsteren Wolken vertrieben und den Fluch vom Stein genommen. Ich werde ihr am Fluss ein Opfer bringen.«

—das Mütterchen Bormunde

Auch heute noch kann niemand sagen, was in jener Nacht geschah – und wer es weiß, der schweigt darüber. Doch als der grimme Winter ging, da brachen auf der Insel die ersten Blumen durch die Schneedecke, als wäre der einst verfluchte und abergläubische Ort nun besonders vom Segen der Götter erfüllt.

Michael Masberg

Aventurischer Bote, Péraine 1030 BF

Mit Ardo zur Tat geschritten

Vom Reisen in mittelreichischen Landen

Reiseberichte erfreuen sich stets großer Beliebtheit, und so möchten wir unsere geneigte Leserschaft diesmal auf die Straßen von Garetien in den Kosch entführen. Ardo vom Eberstamm, Spross des Koscher Fürstenhauses und Burggraf von Ochsenblut, ist in diesem Frühling in sein prächtiges Stadthaus in Ferdok übergesiedelt. Leset selbst, wie Seine Hochgeboren auf der Reise – gleichsam im Vorbeigehen – ein Dorf von einer Plage befreite und einen Fluch brach. Für diesen Bericht stellte die Händlerin Anslieb Emer Kesselstein ihre Aufzeichnungen zur Verfügung.

»[...] Selbstredend schloss ich mich dem wackeren Burggrafen an, als ich im Auftrag meines Vaters die Koscher Wechsel nach Ferdok bringen sollte. Denn man weiß ja, wie unsicher die Straßen und Wege sind, und außerdem soll es neuerdings Räuberbanden im Ferdokschen geben, die nach dem letzten Kreuzer lechzen wie Esel nach der Karotte.

Burggraf Ardo ist weit herumgekommen, das muss man sagen, und wer hätte nicht gehört, wie er tapfer in der Oggerschlacht geritten und wie er an der Trollpfote gekämpft hatte und wie er vor den Toren Gareths, als der Himmel über

den Köpfen der Hauptstädter zusammenbrach, schwer verletzt wurde? Mir zumindest war das Meiste davon unbekannt, doch kann ich heute jede dieser Geschichten ebenso gut erzählen wie Burggraf Ardo. Denn ich habe sie während unseres Weges oft genug gehört.

Den ersten Schrecken bekam ich in einem kleinen Weiler in den Ländern von Rubreth, als nämlich der Ritter beschloss, der schönen Landschaft wegen die Reichsstraße zu verlassen und lieber durch die Auen der Rakula nach Ferdok zu reisen. "Sorgt Euch nicht, Jungfer Anslieb", sprach Ardo väterlich durch seinen

Bart, in dem noch reichlich Mundvorrat vom Morgenmahl klebte, "Ihr reiset mit Ritter Ardo. Dem ist nur Galottas Festung auf den Kopf gefallen, doch sonst ist ihm nie etwas geschehen! Und sollten die Räuber in der Überzahl sein, so werde ich Euren Rückzug decken!"

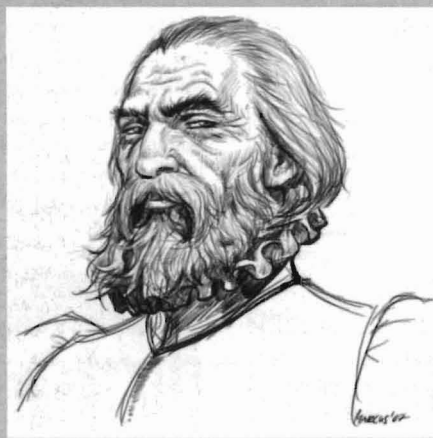
Der Fluch von Nordingen

So kamen wir in den Weiler Nordingen, in dem sich Fuchs und Hase schon vor Langem "Lebewohl" gesagt haben. Die Dörfler liefen uns schon stürmisch entgegen. Doch es war kein Gruß, den sie brachten, sondern die Warnung: Über die Brücke an der alten Mühle könne man das Dorf nicht betreten. Unweigerlich würde man vom Steg ins kalte Wasser stürzen, von Warzen übersät, und sich den Hals gebrochen haben, noch ehe man sich über die Warzen hätte ärgern können. Der Burggraf hörte sich das Geschrei der Bauern brummend an. Dann drückte er einem von ihnen die Lanze in die Hand, einem anderen seinen Helm samt traurig-abgezaustem Federbusch und saß ab.

"Gute Leute. Eine Hexe soll die Brücke verflucht haben? Das wollen wir doch einmal sehen!", sagte er und schritt schnurstracks zu der morschen Brücke. Bei meiner Seele: Diese Brücke brauchte keinen Fluch, um lebensgefährlich zu sein, so marode war jedes einzelne Brett! Doch ohne Zögern, ohne Vorsicht betrat der Burggraf die erste Planke – und danach die anderen. Er war schneller drüben, als ich Zeit hatte, heranzueilen. Drüben aber drehte er sich um, kniff die Augen zu, verharrte – die Dörfler standen stumm da und hielten Maulaffen feil – und bellte! "Wuff, wuff!" grollte er, und lachte dann so laut auf, dass die Bauern erst recht zusammenzuckten. "Seht, ihr Bäu-erlein! So schnell bricht Ritter Ardo einen Fluch. Kommt nur alle hinüber, jetzt ist's ungefährlich."

Die Bauern taten wie geheißen, und das wahre Wunder geschah: Nicht eines dieser morschen Bretter brach, knackten sie auch alle sehr bedrohlich.

"Ihr müsst wissen, Anslieb", erklärte mir der Burggraf abends im Gasthaus Wehr und Trutz, "mit Flüchen und Geistern kenne ich mich aus. Seit mich der Blutige Ugo von Rudes Schild verdrängt hat, haue ich im zugigen Torhaus des Schlosses Ochsenblut, denn dieses Schloss wird von garstigen Geistern bewohnt – seit mehr Generationen, als ich Finger an der Hand habe. Da ist so eine Bächleinbrücke doch gar nichts. Gar nichts!"



Ardo von Eberstamm (geb. 975 BF) ist Burggraf der Kaiserlichen Mark Ochsenblut bei Gareth und gehört in dieser Eigenschaft dem garetischen Zedernkabinett an. Als dienstältester Burggraf hat Ardo Herrscher kommen und gehen sehen und sich in vielen Schlachten als ritterlicher Streiter verdient gemacht. Kaiserin Rohaja schätzt seinen Rat, gerade weil er schnörkellos und ehrlich zu sein pflegt. Da in seinem Lehen die Goldene Lanze soviel Platz benötigt und Ardos Schloss nicht bewohnbar ist, begibt er sich häufig und oft für Monde in sein prächtiges Stadthaus nach Ferdok, wo er als Vetter des Fürsten ein recht gutes Auskommen hat.

Das Ende der Brauntaler Beutelschneider

Hinter der Rakula erreichten wir auf Koscher Land das Dorf Brauntal, das in einem unansehnlichen – man ahnt es schon – braunen Tale lag. Die Dörfler begrüßten uns – wieder einmal – ängstlich und hielten den Burggrafen wegen seines ungepflegten Erscheinung zunächst für einen Raubritter. Als sich dieser aber höchstselbst als ein wackerer Held und Verwandter des guten Fürsten Blasius vorstellte, da fassten sie Vertrauen: Eine Bande rotzfrecher Lümmel habe vor Wochen die Sense gegen das Schwert getauscht und würden Reisende und Dörfler überfallen und ihnen Hab und Gut abnehmen. Das wollte der Burggraf nicht gern hören, und wieder brummte er in seinen dichten Bart. Wir warteten also, bis die verschreckten Dörfler die Ankunft der Wegelagerer ankündigten.

Burggraf Ardo gürtete das Schwert, setzte den Helm auf, nahm die Ogerschelle in die Rechte und ging der Bande entgegen. Ganz allein! Ich schlich hinter ihm her – wie auch der Rest des Dorfes –, doch keineswegs, um ihm den Rücken zu stärken, sondern nur des besseren Blickes wegen.

Da waren sie: Zehn junge Burschen und Mädels mit zusammengestoppelten Rüstungen, zusammengeklauten Waffen und zusammen nicht mehr wert als Großvater Adhemars Schaukelstuhl (an dem er starb; *an*, aber auch *in*).

"Sapperment!", rief der Burggraf da. "Da hol mich doch der Höhlendrache! Ihr seid ja kaum mehr als verlauste Kinder!"

Er überreichte mir aus seiner mit Eisen beschuhten Hand in meine zarten Finger die Ogerschelle und schritt spornstreichs auf die Bande zu: ein Berg von einem Ritter, den fürstlichen Eber auf der Brust, mit der Anmutung eben des vorhin erwähnten Höhlendrachen. Zwei von den Burschen zogen die Schwerter, die anderen starrten wie erstarrt.

Der Burggraf aber hielt nicht inne, entwand dem einen das Schwert, griff sich das des anderen, warf sie in hohem Bogen weg, verteilte hier und da eine Maulschelle, wie sie die Ambossberge seit mehr als acht Generationen nicht gesehen haben, und schickte die Räuberbande fort: "Ab, ihr schlechten Schelme! Kehrt sofort zurück zu euer Eltern Haus! Eure Mutter wird sich sorgen, der Vater Tränen weinen, weil ihr dem Herrn Praios seine guten Tage stehlt! Hurtig denn! Du auch!"

Nicht anders als ich in Kindertagen die Hühner scheuchte der Burggraf die Räuber und befreite Brauntal von seiner Geißel.

Bis Ferdok erlebten wir nichts Aufregendes mehr, ich hingegen prägte mir die Geschichten gut ein, um an den richtigen Stellen lachen zu können, und verabschiedete mich von diesem bemerkenswerten Burggrafen höflich nach unserer Ankunft.

Björn Berghausen

Aventurischer Bote, Efferd 1030 BF

— Der Hort der Immerwährenden Gaben wächst —

Hesinde-Tempel zu Ferdok in Bau

FERDOK. "Es ist, als führe die Göttin der Weisheit mir selbst die Hand. Ich spüre ihre Gegenwart jedes Mal, wenn ich Hammer und Meißel ansetze, oder zu Spatel oder Schmirgel greife." So spricht ein mit weißem Gesteinsmehl bedeckter Steinmetz, der Säulen mit Schlangenreliefs für das neueste Gotteshaus

Ferdoks anfertigt. Etliche Werkstätten und Arbeiterbuden sind im Südosten der Stadt um den Bauplatz des Tempels entstanden. Die Mauern des Hesinde-Hauses wachsen langsam in den Himmel empor. Täglich ruft der Hohe Lehrmeister Dorion von Kuslik, künftiger Tempelvorsteher, die Arbeiter zum Gebet

und bittet den Segen der Göttin Hesinde und ihrer kunstfertigen Heiligen auf sie herab, auf dass der Tempel in Makellosigkeit erstrahle und ohne Fehl sei. Damit der Tempel das Wohlgefallen Alverans findet und an Schönheit gewinnt, veröffentlicht der *Aventurische Bote* auf Bitten des Hohen Lehrmeisters einen Aufruf

zu Spenden an den stets mit knappen Geldmitteln kämpfenden Bau.

Seit zwei Jahren wird bereits Stein auf Stein geschichtet. Die Hesinde-Kirche will das Licht der Gelehrsamkeit im Kosch heller erstrahlen lassen und richtet mit dem Tempel auch eine Hesinde-Schule in Ferdok ein, die allen Bürgern zum Besuch offen steht. Das neue Haus der Göttin knüpft dabei an eine alte Tradition an: Es entsteht exakt an jener Stelle, an der schon in früheren Jahrhunderten ein Hesinde-Tempel stand, bis er vor 80 Jahren einem Brand zum Opfer fiel. Es heißt, das Feuer sei damals in einem Konflikt mit einem Kult von drachenanbetenden Ketzern ausgebrochen: Geschwür eines Irrglaubens, der auch heute noch Anhänger hat und gerade im Umfeld der Hesinde-Kirche gedeiht.

Der neue Sakralbau entsteht im harmonischen, achtseitigen Oktogonstil: Spitzbögen und Strebewerk sollen eine von Licht durchflutete zentrale Halle mit dem Allerheiligstem schaffen. Bei Grabungen für die Kellerräume stieß man auch auf Fundamente des alten Tempels. Im Boden sollen noch immer Gewölbe des früheren Baus existieren, die den vernichten-

den Brand heil überstanden haben. Dorion von Kuslik erhofft sich gar, dort manche alten Tempel- und Wissensschätze zu entdecken, doch



Dorion von Kuslik,
Hoher Geweihter der Hesinde

bislang konnte noch kein Zugang zu den alten Kellern gefunden werden.

Der Hohe Lehrmeister ist eine Koryphäe in alten Sprachen und Schriften, versteht sich auf die Geheimnisse der Historie und der hesindianischen Theologie. Er bringt der Stadt Ferdok auch ein Artefakt zurück, das stets der größte Schatz des hiesigen Hesinde-Tempels war: Der Schild des Drachentöters Fendral soll nicht nur heiligen Schutz vor drachischem Gezucht bieten, sondern auch ein altes Mysterium bergen, das noch nie gelöst wurde. Und es scheint auch kein Zufall, dass die Hesinde-Kirche gerade dieser Tage das Haus der Göttin neu erstehen lässt: Es gehen Gerüchte von einer großen Queste um, die etwa alle 100 Jahre vom Ferdoker Hesinde-Tempel ausgerufen wurde und sich um eben jenen Schild dreht. Nun soll diese Zeit der Queste bald wieder gekommen sein und der Tempel zu diesem Anlass seine Pforten öffnen. Der *Aventurische Bote* wird weiter berichten.

AW

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 22.

Im Namen der Herrin der Sechs Künste

Die Kirche der Göttin der Weisheit erbittet Eure milden Gaben und Spenden zur Errichtung des Hesinde-Tempels zu Ferdok. Schenket güldene Dukaten, denn der Fluss des Goldes lässt die Steinfuhren rollen, die Hämmer und Sägen niemals ruhen, und er beendet das Knurren in den Mägen der Arbeiter. Schenket Schätze des Wissens, der Kunst und der Schönheit, denn sie sollen im Tempelhort allen zuteil werden und den Glanz des Hauses weithin strahlen lassen. Gebet reichlich und gebet gern, auf dass Ihr des Lächelns der Göttin gewiss sein könnt.

Gezeichnet

Dorion von Kuslik,

Hoher Lehrmeister zu Ferdok

Festumer Flagge, Boron 1029 BF

Ifirn zur Ehr'!

NORBURG. Frohe Kunde erreicht uns dieser Tage aus Norburg: Der seit Jahren verlassene Firun-Tempel der Stadt wurde der Herrin Ifirn neu geweiht. Zu dem Ereignis folgt nun ein Bericht unseres reisenden Korrespondenten Bonaro Marnion.

»[...] Und so gelangte ich am fünften Tag meiner Reise nach Norburg. In gespannter Vorfreude auf die Weihe des Tempels währte ich die Stadt, wie es einem solchen Ereignis gebührt. Doch zu meinem Erstaunen fand ich nichts von alledem vor. Weder Verzierung der Häuser mit Lichtern und bunter Bemalung noch freudige Gesänge oder gar irgendeine Vorbereitung auf den kommenden Tag vermochte ich zu erkennen. Verwundert bat ich

des Abends den Wirt meiner Herberge auf eine Erklärung. Firun und Ifirn, so erläuterte er, seien in Norburg noch nie besonders verehrt worden. Eher suche man hier ihre Unbilden zu ertragen, denn des Eisigen Herz könne kein noch so inniges Gebet erwärmen. Grübelnd begab ich mich in dieser Nacht zu Bett. [...] So eilte ich am folgenden Tag zur ersten Firunstund' zum Tempel. Enttäuscht stellte ich fest, dass nur wenige Norburger erschienen waren. Immerhin machten aber der junge Graf Tsadan von Norburg und der oftmals an seiner Seite gesehene Junker Fjadir von Bjaldorn der neuen Hochgeweihten Nidaria Schwanenflug ihre Aufwartung. Wenige Minuten nur des Empfangs und der freudigen Gespräche wa-

ren vergangen, als Ihre Hochwürden zur Jagd blies. Vier Stunden hetzten wir durch Tal und Furt, folgten vielerlei Fährte, erlegten so manchen Fang, wobei sich die Geweihte als geschickte Jägerin erwies. Kein Wunder aber, ist die Tochter eines Jägers doch in den nördlichen Wäldern aufgewachsen und hat sogar angeblich eine Weile von der berühmten Iloinen Schwanentochter gelernt, wie mir später zugetragen wurde.

Schließlich kehrten wir zum Tempel zurück, wo uns zu meinem Erstaunen eine kleine Gruppe Kinder und einige wenige Gläubige erwarteten. Als wir nun aber in das heilige Haus treten wollten, schien selbst Nidaria freudig überrascht ob jener Menschen, die uns im

Tempel erwarteten. In würdevoller Prozession harrten dort all jene Brüder und Schwestern im Amte der Hochgeweihten, die in Norburg einen Tempel zu führen wussten, wie auch der Graf Wahnfried von Ask, begleitet von der Bürgermeisterin Natascha Petrilowska selbst. Während die Kinder nun das Lied *Milde Herin, Tochter Firuns* anstimmten, begann Ihre Hochwürden damit, einige eilig gereichte Eimer frischen Schnees auf dem Altar zu verteilen. Mit ruhigen Fingern zerteilte sie die Beute und weidete sie aus, um das Fleisch daraufhin in dem kalten Weiß zu baden. Das so gesegnete Fleisch reichte sie an die Gäste weiter – ein Geschenk der milden Göttin, auf dass die Gläubigen keinen Hunger leiden müssten. In einer flammenden Predigt bat Nidaria die schwanengleiche Göttin nun, den Tempel als ihr neues Heim anzunehmen, und erklärte der verfluchten Eishexe den Kampf. Denn nur, wenn Glorania gefallen und die heilige Stadt Firuns, Bjaldorn, wieder befreit sei, könne Ifirn wahrlich Einzug halten.

Jetzt erhoben sich auch Graf Tsadan und Junker Fjadir, griffen Nidarias Hand und umarmten die Geweihte. Mögen die Zwölfe es geben, dass diesen Dreien Erfolg beschieden sei! Just nunmehr trugen einige abenteuerliche Gesellen eine Truhe zum Altar. Vorsichtig öffnete Nidaria diese, und wir wurden des Wunders gewahr: Eine Rose, gewachsen aus lautem Eis, strahlte uns entgegen! Sie war von einem reinen, weißen Leuchten, Myriaden Schneeflocken gleich, umgeben. Dies also hatten jene Pilger aus Jarlak herbeigetragen, die vor wenigen Tagen in die Stadt zurückgekehrt waren.¹ Für einen Moment kehrte Stille ein, während die Geweihte die Rose mit sanften Fingern im Schnee auf dem Altar einbettete. Tief ergriffen fielen wir sogleich in das Gebet mit ein, das Nidaria nun anstimmte. [...] Als der zeremonielle Teil der Weihe sein Ende nahm, trat Nidaria zu dem großen Tempelgong. Ihr Schlag gegen die Kupferplatte ließ

einen tiefen Ton erklingen, als ob sie den Göttern in Alveran verkünden wollte, dass ihnen ein neues Heim bereitet sei. Zum zweiten der zwölf Schläge wollte sie sodann ansetzen, als uns aus der Ferne ein weiterer Gong begrüßte. Da brüllte uns auch schon der Bärengong der Theaterfeste entgegen – der wohl größte Gong der gesamten Stadt. Schlag um Schlag trieb Nidaria voran, und immer mehr der klingenden Scheiben stimmten ringsumher ein, bis ganz Norburg vom Widerhall der mal hell singenden, mal dumpf dröhnenden Schläge zu vibrieren schien.² [...] Als ich an diesem Abend zu meiner Herberge aufbrach, erblickte ich das Nordlicht am Himmel und wusste: Ifirn hat jenen Tempel als neues Heim erwählt.»

Anil Paralkar

Mit vielem Dank an Grabstein, Daniel Hebler, Holger Müller, Martina Schmaltz, Mark Wachholz und Dominic Wäsch

¹ Siehe hierzu das Szenario *Blüten aus Eis* in diesem Aventurischen Boten auf Seite 16ff.

² Zur norburgischen Tradition des Gongschlags finden Sie mehr in *Das Land an Born und Walsach* Seite 59.

Nordmärker Nachrichten, 6.–9. Rundra 1030 BF

Große Parade in Elenvina

ELENVINA, HERZOGTUM NORDMARKEN. Viele tausend Besucher fanden sich zu den Feierlichkeiten der Gründung des Neuen Reiches und der Zerstörung Bosparans vom 6. bis 9. Rundra 1030 BF in der ohnehin schon überfüllten Herzogenstadt Elenvina ein. Nach einem feierlichen Praiosdienst, den Seine Eminenz Pagol Greifax von Gratenfels, der Wahrer der Ordnung Mittellande und höchste anwesende Vertreter der Reichskirche, in der Wehrhalle zelebrierte, nahm Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, Reichserzseneschall und Hüter der Reichsordnung, in Vertretung Kaiserin Rohajas von Gareth eine Parade von über fünftausend Bewaffneten ab. Viele hundert Gardisten der vormals kaiserlichen Garderegimenter und fast die gesamte Herzogliche Flussgarde marschierten zu Koscher Blasmusik und Fanfarenschall durch die

Triumphbögen der bunt geschmückten Elenviner Kaiserallee. Junge Buben und Mädchen bedeckten die Soldaten mit einem Meer von Blütenblättern, tausende Zuschauer jubelten den Bewaffneten zu, es kam zu heftigen Rangeleien um die besten Plätze. Auch Regimenter aus den Fürstentümern Albernien und Kosch sowie der Markgrafschaft Windhag hatten Abordnungen geschickt, ebenso waren einige Grafen mit ihren Haustruppen dem Ruf nach Elenvina gefolgt. Vorneweg, mit prächtigen Bannern und in polierter Vollrüstung, ritten alleine mehr als fünfhundert Ritter in herzoglichen, gräflichen und kaiserlichen Farben sowie in den ruhmbedeckten Röcken der Donnerer und Bannstrahler. Das Gros der paradierenden Waffenträger machten aber nicht Ritter noch Gardisten aus, sondern die selbstbewusst ihre Spieße und Arm-

brüste präsentierenden Zünfte der freien Bürgerschaften der stolzen Reichs- und Herzogenstädte. Auch die standesbewussten Freibauern der Stadtmark Elenvina boten ihrem Landesherrn die blankpolierten Waffen dar – Stadtbürgertum und Freibauernschaft, seit 1030 Jahren das unbeugsame Fundament und die Wehr des Reiches. Zahllose hohe weltliche und geistliche Würdenträger aus dem ganzen Reich und auch dem Ausland waren bei den Feierlichkeiten anwesend. Ehrengast war Seine Bergkönigliche Majestät Fargol Sohn des Fanderam, Ehrenoberst des Garderegiments Ingerimms Hammer. Der Rogmarok übergab Seiner Hoheit Jast Gorsam ein Dutzend neuester Belagerungsgeschütze aus den Zwergenwerkstätten des Eisenwaldes, um die Burgen der Feinde des Reiches zu zertrümmern.

Heiko Brendel

Addenda et Corrigenda zum Adelsalendarium

Marshallsländ Wildermark

- Dar-II-01: korrigiere aventurischen Namen > Baronin Alveria von Lodenbach
- Dar-II-03: streiche > Bärbel v. Zedlitz
- Dar-II-04: setze > Gut Rappensberg, Edler Cordovan von Sturmfels; David Lukaßen, Schillerstr. 23, 27570 Bremerhaven
- Dar-III-03: streiche aventurischen Namen > Baronin Alveria von Lodenbach

Markgrafschaft Rabenmark

- Dar-IV-07: korrigiere aventurischen Namen > Baron Voltan von Firunslicht-Witzeney
- Dar-IV-11: setze > Baronin Irmegunde Fenia von Greifenstein j.H.

Markgrafschaft Pericum

- Dar-IV-07: korrigiere aventurischen Namen > Baron Voltan von Firunslicht-Witzeney
- Dar-IV-22: korrigiere aventurischen Namen > Baronin Rondira Yalagunde von Sturmfels, streiche > Friederike Stein

Harter Wind aus Osten

Der Jarl der Winde tobt im Maraskansund

Viele Schrecken der Blutigen See, wie das von der Unbarmherzigen Tochter und ihrer fischgesichtigen Brut heimgesuchte Perlenmeer genannt wird, bleiben gestaltlos. In jeder neuen Spukgeschichte, die man sich von dem verfluchten Meer im Osten erzählt, wird ihnen ein anderes Gesicht zugesprochen. Doch auch wenn das Grauen eine konkretere Gestalt annimmt und sich eindeutig einer bestimmten Entität zuordnen lässt, ist es nicht minder furchtbar als die unfassbaren Schrecken der blauschwarzen Tiefen.

Der Schwarze Admiral Darion Paligan und die Schiffe verschlingende Geißel der Meere, die Dämonenarche Plagenbringer; Arachnor von Shoy'Rina, der 'Meister der Winde' und Gebieter über die Stadt aus der Tiefe; der goldgierige und blutgeifernde Vrak, Kommandant der Knochenotta – dies sind Namen, die aufrechten Seeleuten das Blut in den Adern gefrieren lassen. Zu ihnen gehört auch Starkad Eisenwind, ein finsterer Pirat Thorwalscher Abstammung.

»Wie eine Naturgewalt brandete die Verdammnis über uns heran. Böartige Windgeister mit den Fratzen von Dämonen hielten unser Schiff in einer Flaute gefangen, während die blutrote Lorcha mit den schwarzen Drachenflügeln, hinter der sich eine Sturmfront auf türmte, auf uns zugeschossen kam.

Schon allein bei ihrem Anblick verließ viele tapfere Frauen und Männer der Mut. Einige von ihnen sprangen in die tosende See und übergaben ihr Schicksal dem launigen Efferd, denn sie wuss-

ten, dass sie von diesem Feind keine Gnade erwarten konnten. Starkad Eisenwind macht keine Gefangenen.«

—Charinje Brinnské, Überlebende der bornischen Kogge Eichenau

»Den Namen des Skoggangsmader nehme ich nicht in den Mund, denn für uns hat er keinen Namen. Auf ihm liegt der Fluch der Zwerge, und nur weil er das Blut seiner Feinde Hranngar darbietet, ist er nicht längst wie ein Stein im Meer versunken. Schon eh Llanka fiel, verstießen wir ihn von uns, doch er kehrte mit den Schwarzen Horden zurück, schändete unsere Kinder und tötete die Erwachsenen. Ich werde nicht ruhen, bis die Klinge Blutgrimm sein Herz aus Stein gespalten hat.«

—Stirbjörn der Schwarze, Hetmann der Drachen von Llanka

»Starkad segelte schon früh im Kielwasser des Bethaniers, nun dient er Rayo Brabaker – was auch immer 'dienen' bei Starkad heißt, denn er ist unberechenbarer als ein Rondrikan. Brabaker selbst soll ihm den Gedanken eingepflanzt haben, seine Seele an Agrimoth zu verschern, um über die Winde zu gebieten. Hätte ihm einer sagen sollen, dass Geschäfte mit Brabaker einen Haken haben. Nun hat der Komtur einen sturmbrausenden Knecht und der einen Fluch an den Backen, der ihn – wie man sich erzählt – in die Tiefe der Meere zieht, wenn seine Waffe keine Seelen trinkt. Aber im Töten war Starkad noch nie zimperlich, habe ich mir sagen lassen.«

—gehört in einer Kneipe in Mendena

»Seine Augen funkelten unter der eisengrauen Mähne wie flüssiges Silber, als er sich mit donnerndem Schritt durch unsere Reihen kämpfte. Nie zuvor habe ich ein solches Gemetzel gesehen, nie zuvor einen solchen Koloss. Ich sah, wie er mit der bloßen Hand den Kopf eines Soldaten zerdrückte, während er mit der anderen einen dornenbespickten Kolben schwang und dabei immerzu den lästerlichen Namen seines dämonischen Meisters rief. Unter seinen Stiefeln knackten die Bohlen, als wollten sie zerbersten, und über unseren Köpfen jaulten die geknechteten Windgeister.«

—Charinje Brinnské, Überlebende der bornischen Kogge Eichenau

Nach wie vor ist eine beachtliche Summe auf Starkads Kopf ausgesetzt, die in den letzten Jahren noch gestiegen ist. Er ist der Bluthund Rayo Brabakers, den dieser von der Leine lässt, um unwillige Piraten zu strafen oder Reichtümer zu erbeuten. Daneben scheint es den Thorwaler immer wieder in wilder Raserei hinaus auf das Meer zu treiben, um sinnlose Gemetzel anzurichten. So versenkte er in diesem Phex die bornische Kogge Eichenau, ohne Gefangene zu nehmen oder sich an der überaus lukrativen Fracht zu bedienen, die Tage später zusammen mit einer Handvoll Überlebender aus dem Meer gefischt wurde. Niemand weiß, ob ihn etwas anderes als Mordlust antreibt, doch achten die Kapitäne im Perlenmeer öfter denn je auf verdächtige Zeichen. Wenn der Wind plötzlich dreht, fangen viele an zu beten.

Michael Masberg

Festumer Flagge, Ingerimm 1030 BF

Eklat in der Commerzienkammer

FESTUM. Während der Großen Warenschau versammelte sich zu später Stunde eine Runde reicher Kaufleute des Nordens im Großen Saal der Festumer Commerzienkammer. Es saßen dort um die vierzig Bevollmächtigte und Oberhäupter nicht nur der Festumer, sondern aller wichtigen bornischen und vallusanischen Handelshäuser beieinander, um die Geschäfte zu besprechen. Zwar gilt in solchen Kreisen ohnehin die Verschwiegenheit als eine phexgefällige Tugend, doch schienen diesmal besondere Umstände dafür verantwortlich zu sein, dass kein Wort nach draußen dringen konnte. Denn kaum war die Versammlung vollständig, bezogen kräftig gebaute Festumer Fuhrleute vor der schweren Eichentüre Stellung und sorgten dafür, dass niemand den Saal betreten oder gar an der Tür lauschen konnte. Doch damit nicht genug – wenig später kam es zu einem handfesten Eklat: Kaum hatte sich die

Tür hinter den Kaufleuten geschlossen, kam Arvid Stoorrebrandt die Treppe zum Saal heraufgeeilt und forderte zu den Kaufleuten vorgelesen zu werden. Doch vergebens, die Tür blieb verschlossen. Da brachte es nichts, dass er aufgebracht die Paragraphen der Saalordnung der Commerzienkammer zitierte – und auch der Ruf des Norburger Händlers Vito Siveling, der aus dem Innern des Saales nach der Schankmagd verlangte, verhallte ungehört. Denn auch Wirt und Dienerschaft mussten während der Beratungen vor der verschlossenen Türe warten.

Am nächsten Morgen äußerte sich Arvid Stoorrebrandt der Festumer Flagge gegenüber wie folgt: "Das Haus Stoorrebrandt war über Generationen dem Bornland eng verbunden – und wird es auch immer bleiben." Und er ergänzte: "Was auch immer diese Herrschaften aushecken, wir werden es erfahren."

Dass es ihm mit letzterer Ankündigung ernst war, steht außer Zweifel. Der Flagge wurde zugetragen, dass Arvid Stoorrebrandt noch in der gleichen Nacht verschiedene Besucher empfangen habe. Diese sollen ihm Informationen über die Gespräche in der Commerzienkammer angeboten haben, die sie selbst unter teils zwielichtigen Umständen erlangt hatten. Ob er eines dieser Angebote angenommen hat oder ob er doch auf die exklusive Berichterstattung der Festumer Flagge vertraut, ist unbekannt. Denn wie der Redaktion berichtet wurde, sollen noch bis zum Morgengrauen einige Kaufleute in einem Separée des Ratskellers getagt haben, wobei es in ihren hitzigen Gesprächen mitnichten nur um den bornischen Handel ging. Vielmehr, so heißt es, seien dabei einige in politischen Kreisen wohl bekannte Namen gefallen.

Ulrich Lang



Impressum

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

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neigel

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: S. Arenas, B.
Berghausen, H. Brendel, M. Friedrich, P. Götz,
T. Hagner, T. Hamelmann, U. Lang, U. Lindner,
M. Masberg, E. Moussa, A. Peralkar, R. Renz,
M. Schmidt, T. Shaikh, St. Unteregger

Illustrationen: Caryad (4), Marcus Koch (2),
Don-Oliver Matthies (3)

Motto: Pulvis de Parmese

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2007 by Ulisses Spiele GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

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



• Liebe Leser,
• wir weisen darauf hin, dass der
• *Aventurische Bote* ab sofort einen
• neuen Vertriebspartner hat, der sich
• ausschließlich um alle Abonne-
• mentbelange kümmert.
• Bitte nutzen Sie als Abonnent zur
• Kontaktaufnahme ausschließlich
• und einzig die nebenstehenden
• Kontaktdaten.
• Die Botenredaktion ist weder für
• den Vertrieb, noch für sonstige Fra-
• gen zu einem bestehenden oder neu
• abzuschließenden Abonnement zu-
• ständig. Lieben Dank!
• Uli Kneiphof,
• für die Botenredaktion

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

**Media-Print PerCom
GmbH & Co. KG**
- Abo-Service -
Postfach 280
24756 Rendsburg

Tel.: 04331 / 8 44 - 0

(MO-DO 08⁰⁰-16⁰⁰ Uhr FR 08⁰⁰-12⁰⁰ Uhr)

Fax: 04331 / 8 44 - 3 33

Mail:

abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNG

gegen je 2,50 EUR (in Briefmar-
ken) pro Ausgabe bei:

Ulisses-Spiele GmbH
Langgasse 3b
65529 Waldems Wüstems

oder bei:

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

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

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per E-Mail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per E-Mail an

Ulrich Kneiphof

avbote@ulisses-spiele.de

**Unaufgefordert eingesandte
Artikel oder Manuskripte
werden nicht bearbeitet.**

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Postfach 280; 24756 Rendsburg

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 13,00 Euro (Ausland 15,00 Euro) einschließlich Porto und Versand.

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems (bitte den Coupon nicht an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer sind Patric Götz & Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen

(Inland = 13,00 Euro für 6 Ausgaben • Ausland = 15,00 Euro für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Gemäß Fernabsatzgesetz vom 08.12.2004 besteht nach Vertragsabschluss kein Widerrufsrecht. Da uns jedoch die Zufriedenheit unserer Leser und Leserinnen wichtig ist, können Sie Ihre Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Postfach 280; 24756 Rendsburg** ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Postfach 280; 24756 Rendsburg** 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, liebe Leserin!

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 126:

Mitte Travia 1029 BF: In Norburg bricht die Ifirn-Geweihte Nidaria Schwanenflug mit Begleitung nach Jarlak auf, um dort die berühmte Eisrose zu finden und nach Norburg in den neu zu gründenden Tempel zu führen.

Ende Travia 1029 BF: Nidaria Schwanenflug bringt mit einigen Getreuen die Eisrose von Jarlak in den neuen Norburger Ifirn-Tempel.

Boron 1029 BF: Der neue Norburger Ifirn-Tempel wird geweiht.

29. Phex 1029 BF: Dem Adeptus maior Ucur Stepahan wird für seine Forschungen auf dem Gebiet der theoretischen Dämonologie und der Untersuchung des Zaubers PROTECTIONIS das Schwarze Auge von Khunchom verliehen.

Ingerimm 1029 BF: Reichskammerrichter Bernhelm Sigismund von Sturmfels wird im Kosch ermordet.

Namenlose Tage 1029 BF: Der Finstermann ersteht auf Schloss Randolphshall neu, ein naher Weiler wird dabei ausgelöscht.

6.–9. Rondra 1030 BF: In Elenvina wird die Gründung des Raulsches Reiches gefeiert

Anfang Travia 1030 BF: Eine kaiserliche Patrouille entdeckt die Bluttat von Randolphshall. Anschließend entsendet Wulfbrand von Rosshagen einige Abenteurer, um den Geschehnissen auf den Grund zu gehen.

Herbst 1030 BF: In Ferdok ist ein Hesinde-Tempel im Bau. Der künftige Vorsteher Dorion von Kuslik bittet um Spenden und Opfergaben für das Gelingen des Vorhabens.

Boron 1030 BF: Der Kanzler der Rabenmark lobt ein Kopfgeld auf Ghule aus.

Boron / Hesinde 1030 BF: Im Streit zwischen den Vögtinnen von Weidleth und Albengau scharft die Baronin von Liepenstein ihre Gefolgsleute um sich, als ihr Lehen in Gefahr gerät.

Hesinde 1030 BF: Flammenreiter vertreiben die Schergen des Nekromantenrats.

Firun 1030 BF: Der nahe der Baronie Devensberg gelegene Peraine-Tempel 'Heilige Aussaat' wird eine ganze Nacht von einem Schwarm blutigerer Fledermäuse bedrängt.

Phex 1030: Untergang der Kogge *Eichenau*

Ingerimm 1030 BF: Während der Großen Warenausstellung in Festum treffen sich die wichtigsten Handelshäuser der bornischen Städte und Val-lusas in Festum.

Frühling 1030 BF: Burggraf Ardo vom Eberstamm reist nach Ferdok, um dort in den kommenden Monaten seinen Geschäften nachzugehen.

Rahja enthüllt, Seite 4

Neben der Rahjalieb Bugenhog ähnlichen Rahja-Statue gibt es auch für weitere Figuren Vorbilder, so etwa für die – von der Garethher Familie Groterian gespendete – Praios-Statue. Sie wurde den bekannten Darstellungen Kaiser Eslams nachempfunden. Wer hingegen der Spender der Phex-Statue ist, ist unbekannt. Eines Morgens stand sie im Rund der Figuren. In phexischen Kreisen munkelt man jedoch, dass der Spender der fuchsschwänzigen Statue dem Kaiserhaus nahe stehe – oder dass es gar die Kaiserin selber gewesen sei, die sie aufstellen ließ. Denn neben diversen Zinken und geheimen Symbolen ist an der Statue auch mehrfach das – von Füchsen getragene – Wappen des Kaiserhauses zu finden.

Seltsam ist, dass Borons Abbild an jeder Hand der kleine Finger fehlt – ein Umstand, der bisher noch keinem Garethher aufgefallen zu sein scheint. Für die Statue des grimmigen Firun hat sich derzeit noch kein Spender gefunden.

Das Grauen von Randolphshall, Seite 5

Die sonderbaren Ereignisse auf Schloss Randolphshall hängen mit der Wiedererstehung des Finstermannes zusammen (Schild des Reiches 119), eines abscheulichen Daimoniden aus dem Gefolge der schwarzen Horde. Dieser wurde von tapferen Recken während des Jahres des Feuers bereits zweimal vernichtet (siehe das Abenteuer **Rückkehr des Kaisers** und das Multiparallele Alveraniarsabenteuer **Der Plan des Väterchens**), dabei jedoch nicht vollends in die Niederhöhlen gesandt. Durch einen Fluch ist er weiterhin an seine alte Wirkungsstätte gebunden und kann keine Ruhe finden. In den Namenlosen Tagen zwischen den Jahren 1029 und 1030 BF ersteht der Finstermann durch die direkte Manifestation niederhöllischer Macht erneut, ist jedoch noch geschwächt. Aus diesem Grunde fällt die Kreatur über den nahen Weiler her und labt sich an der Lebenskraft der Bewohner.

Die Helden werden in Rommilys von Baron Wulfbrand von Rosshagen, dem einstigen Geliebten des auf dem Mythraelsfeld verstorbenen früheren Barons von Dergelsmund, angeheuert, um den Vorkommnissen auf den Grund zu gehen. Im Weiler selbst lassen sich nur wenige Spuren entdecken. In einem nahen Wald können die Helden jedoch auf eine sabbernde, geistig verwirrte Gestalt treffen, offenbar der einzige Überlebende der Bluttat. Seinen Schilderungen zufolge fielen abscheuliche Schattenkreaturen, groß wie zwei Männer und in blauschwarze Rüstungen gehüllt, über das Dorf her und tranken das Blut der Bewohner. Danach wurden die Leichen in Richtung des Schlosses geschleift.

Im Schloss treffen die Helden auf die übel zugerichteten Körper der Dörfler – jedoch vom Finstermann zu thargunitoidem Unleben erhoben. Die Kreatur selbst können die Helden nur kurz erblicken, denn angesichts einer gut bewaffneten Heldengruppe flüchtet der geschwächte Daimonid lieber in einer schimmernden Rauchwolke, als sich auf einen Kampf einzulassen. Nachdem die Helden sich der Untoten angenommen haben, können sie wieder nach Rommilys zurückkehren, um Bericht zu erstatten.

In Zukunft wird der Finstermann weiter sein Unwesen in der Wildermark treiben. Die Helden können im in Kürze erscheinenden Kampagnenband **Von eigenen Gnaden** erneut auf ihn treffen und dem Geheimnis hinter dem Daimoniden auf die Spur kommen.

Fledermausangriff in Aschenfeld, Seite 5

Mit der Vertreibung der Nekromanten aus Aschenfeld (AB 125) hat sich eine neue Macht in der Rabenmark etabliert. Nach und nach verdichten sich die Hinweise auf einen Zirkel des Namenslosen, der hofft, in der Abgeschiedenheit Aschenfelds ungestört seine Ziele vorantreiben zu können, und dessen Angriffe sich gegen Tempel und Heiligtümer der Zwölfe richten. Zwar hält die Herrin Peraine ihre schützende Hand über das Gotteshaus, doch sind die Retter nicht so zufällig in der Gegend, wie es im Artikel scheint. Der Kanzler des Markgrafen hatte sie geschickt, um dem Diebstahl der Goldenen Sichel von Sichlingen –

einem kultischen Gegenstand – nachzuspüren, als die Gruppe dann in die im Artikel genannten Ereignisse verwickelt wurde.

Im Namen Seiner Erlaucht, Gernot Aiwulf Lahiris von Mersingen ä.H., von Ihrer Kaiserlichen Majestät, Rohaja I. Gnaden, Markgraf der Rabenmark, sei Nachfolgendes Kund und zu Wissen gegeben:

Die Ghule, gemeinhin Leichenfresser genannt, sind dem Herrn Boron ein Graus. Darob trage im Lande des Raben ein Jeder achtsam Sorge dafür, dass diese Plage nicht überhand nehme. Zu diesem Behufe loben wir für das Haupt eines jeden dieser Unholde ein Kopfgeld von drei Dukaten aus. In Empfang zu nehmen sei das Gold in der markgräflichen Kanzlei auf Burg Mersingen.

Gegeben und verkündet am 1. Tage des göttlichen Herre Boron auf Burg Mersingen, Baronie Pulverberg.

Gez. Firnmar Bernhelm von Trollstätt, Kanzler der Markgrafschaft Rabenmark

Durch wilde Lande, Seiten 5–6

Zwar verläuft nicht jede Reise durch die Wildermark so gefährvoll wie die der Dame ui Brioghan, doch sollte sich jeder Wanderer dort stets der Gefahren bewusst sein. Während man das eine Mal unbehelligt und ohne Probleme an sein Ziel gelangen mag, kann der Weg das andere Mal von Kriegsfürsten, Menschenfängern und noch schlimmeren Kreaturen geradezu gesäumt sein – gerade wie es Ihnen als Meister beliebt.

Die Reise des Zuges der Erlgard Munter kann natürlich mit einer Heldengruppe als Beschützer nachgespielt werden, die entsprechenden Situationen, in denen Spieler glänzen können, sind bewusst vage gehalten.

Eines sei jedoch für Sie als Meister gesagt: Arnhild von Darbonia (**Schild des Reiches 157**) ist mitnichten ein so unbeschriebenes Blatt, wie sie es Kerry ui Brioghan und der Boten-Leserschaft gerne weismachen will. In Wahrheit ist sie eine ehemalige Dienerin der Heptarchen und arbeitet nur für ihren eigenen Vorteil. Die intrigante und verschlagene Stadtherrin von Gallys versteht es dabei durch ihr einnehmen des Wesen, nach außen hin die Fassade der gutherzigen Frau aufrechtzuerhalten.

Reichskammerrichter ermordet, Seite 7

Hinter dem Mord an Bernhelm Sigismund von Sturmfels steht Charissia von Salmingen, die Zwillingsschwester Frylinde von Salmingens. Die Alberrier waren nichts als die Strohmänner der Koscher Erzschorin. Die Rolle Charissias im Erbfolgestreit, der auf widersprüchlichen Testamenten des ermordeten Isenhager

Barons beruht, bleibt unklar. Während sich Herzog Jast Gorsam hinter die Ansprüche Seiner Hochgeboren Hagen stellt, stützt Wahrer der Ordnung Pagol Greifax die Forderungen Seiner Hochgeboren Angrond – aus Sicht Pagols kann nämlich eine 'Einflüsterung' der Borbaradianerin Charissia nicht ausgeschlossen werden. Ebenso ist es dem Wahrer der Ordnung suspekt, dass gerade der Neffe der Beschwörerin des Alagrimm und Verderberin des Kosch – der schon der Herr zweier Baronien ist – auch noch eine dritte Baronie erhalten soll. Und natürlich kann das Haus Greifax schon aus politischen Gründen nicht die Linie des Hauses vom Großen Fluss unterstützen. Durch die gegensätzlichen Positionen des Herzogenhauses und der Praios-Kirche wird der Thronfolgestreit nicht 'von oben' entschieden werden, der Ausgang des Konflikts ist offen und wird im Briefspiel geklärt werden.

Das 76. Donnersturmrennen, Seite 7

Im aventurischen Frühjahr des Jahres 1031 werden ein weiteres Mal die Wettstreiter bei einem Donnersturmrennen durch die Länder des Kontinents preschen. Zu diesem Zweck ist im vorliegenden Boten der erste Aufruf der rondrianischen Kirche zu lesen, die die Position des Veranstalters einnimmt und ihre ersten Pläne zum Rennverlauf preisgibt. Im irdischen Hintergrund laufen dazu die Planungen für das Rennen weiter und ziehen langsam immer engere Kreise.

Der geplante Erscheinungstermin des Hardcover-Abenteuerbandes liegt im dritten Quartal 2008 oder aber direkt als Messeneinheit zur Spielmesse in Essen im Oktober des gleichen Jahres. Bis dahin wird in Aventurien die Rondra-Kirche die zwölf Startstädte genauer unter die Lupe nehmen und begutachten – und die Alveraniare (die offiziellen DSA-Meister) sich dieser Angelegenheit annehmen.

Im Laufe des Jahres werden bis zur RatCon auf verschiedenen Spieletreffen Abenteuer im Einflussbereich des Donnersturmrennens angeboten, bei denen Spielgruppen am eigenen Leib miterleben können, wie einzelne Städte aus dem Kreis der Erwählten fallen oder zumindest ihre Favoritenrolle verlieren. All diese Abenteuer und Vorkommnisse werden natürlich auch in den nächsten Artikeln im Aventurischen Boten behandelt, in denen die Rennvorbereitungen, mögliche Teilnehmer und Zwischenfälle im Vorfeld des Rennens thematisiert werden, um ein großes Ganzes zu bilden. Zudem kann fleißig mitgeraten werden – jeweils vier der genannten Startstädte bilden eine der vier möglichen Routen des Rennens. Diese wären: Perricum–Baburin–Gareth–Brig-Lo, Gareth–Baliho–Winhall–Donnerbach, Donnerbach–Baliho–Vallusa–Festum oder Arivor–Rethis–Neetha–Brig-Lo (wobei das

nicht die chronologische Reihenfolge im Rennverlauf sein muss). Eine der genannten vier Städte auf den Routen wird die Startstadt sein, was bedeutet, dass eine Route komplett herausfällt, wenn keine der Städte mehr als möglicher Startpunkt in Frage kommt. Eine dieser Route wird die neue Route des 76. Donnersturmrennens werden. Natürlich wissen die Autoren schon, welche es ist.

Auf der RatCon im kommenden Jahr wird dann das Multiparallele Abenteuer der Alveraniare die letztendliche Startstadt küren und so den Beginn der letzten Vorrennen-Phase einläuten, bis durch das Erscheinen des Bandes die Startfanfaren erschallen. Natürlich ist das Donnersturmrennen auch komplett ohne Beachtung dieser ganzen Nebenplots und inneraventurischen Geschehnisse zu spielen. Trotzdem soll dies nicht nur das Abenteuer interessanter machen, sondern auch widerspiegeln, dass ein Großereignis wie das Donnersturmrennen von der Rondra-Kirche nicht aus dem Boden gestampft wird.

TF/Tobias Hamelmann

Unheimliche Hexennacht am Trutstein, Seite 8

Die Altnordener haben die Hexennacht vom Trutstein in ihren Betten und in der schützenden Umarmung ihrer Liebsten erlebt – von einer seltsamen Furcht gepackt, wagte sich keiner hinaus in die stürmische Nacht. Tatsächlich spielen sowohl die Hexe Yolana von den Rotwassern, Schrecken der Schwarzen Sichel, als auch die Fee Pandlaril eine Rolle in den Geschehnissen jener Nacht – ebenso wie die Gruppe Fremder, die in den Wochen davor Altnorden wiederholt aufgesucht hatte. Diese Fremden können Ihre Helden sein, die in dem Abenteuer **Falkenherz** (in der Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**) so manches Geheimnis lüften werden.

Hesinde-Tempel zu Ferdok in Bau, Seiten 9–10

Das neue Haus der Göttin Hesinde nimmt auch gerne Gaben von Spielerhelden entgegen: Neben finanzieller Zuwendung im Opferstock freut man sich vor allem über Bücher, Artefakte und kunstfertige Handwerksarbeit. Dorion von Kuslik empfindet auch bei geringen Zuwendungen Dankbarkeit.

Wenn Sie mögen, können Sie den Bau des Tempels auch mit klassischen Aufträgen in Ihr Spiel einbinden:

- Ein reicher Gönner wirbt die Helden an, seine wertvolle Spende nach Ferdok zu bringen.
- Eine Schiffslieferung von Baugestein aus

Fortsetzung auf Seite 22

BLÜTEN AUS EIS

Ein Abenteuer-Szenario für 3 bis 5 Einsteigerhelden

von Anil Paralkar

mit Dank an Adrian Breul, Chris Gosse, Simone Gründken, Fabian Henkel, Uwe Herbst, Daniel Heßler, Nina Landmann, Ulrich Lang, Uli Lindner, Katharina Pietsch, Christian Quitschke, Stephanie von Ribbeck und Mark Wachholz

DIE EISROSE VON JARLAK

»Eine Rose aus Eis? Gegen die vermaledeite Eishexe, was? Zeichen Ifirns? Glaub ich nich'! Die Jarlaker woll'n durch die doch nur mal auffallen! Von wegen Firun, Ifirn und so ... Dabei weiß doch jeder, dass sich der Alte vom Berg' nich' erweichen lässt! Da hilft der neue Tempel auch nich' ...«

—gehört in Norburg, neuzeitlich

»Sie ist ein Geschenk der Göttin, uns gegeben als Zeichen der Hoffnung gegen das Eisreich! Wieso sonst erblüht sie seit dem ersten Winter nach dessen Entstehung?«

—Nidaria Schwanenflug, künftige Hochgeweihte der Ifirn in Norburg

Zum ersten Mal erblühte die Eisrose Anfang **Boron 1020 BF** unter Jarlaks Winterbold – einer zwei Schritt hohen Strohpyramide, in der der Schutzgeist des Dorfs wohnen soll. Die Rose besteht aus purem Eis und strahlt eine angenehme Kühle aus. Sie wächst jährlich am zwölften Tag nach dem ersten Schnee und schmilzt erst mit dem letzten Schnee wieder.

Seit dem Entstehen Glorians vor neun Jahren suchen viele Bornländer, dank der nahen Grenze zu jenen verfluchten Landen, noch stärker als bisher Schutz im Glauben an die Zwölfe. Im Dorf Jarlak, südlich von Norburg gelegen, entfaltete sich in den letzten Jahren eine besondere Verehrung der schwanengleichen Ifirn – nicht ohne Grund, erblüht dort doch in jedem Winter von neuem eine Rose aus kristallklarem Eis. Dieses Geschenk der Tochter Firuns nach Norburg zu bringen, damit dort ein neuer Ifirn-Tempel geweiht werden kann, ist die Aufgabe der Helden in diesem Szenario.

AUFRUHR IN NORBURG

Die Helden sollten Mitte Travia 1029 BF in Norburg weilen. Das Wetter ist regnerisch, und beständig weht ein kalter Wind. Am Marktplatz begegnen die Helden einer Jägerin in wilder Diskussion mit mehreren Norburger Einwohnern, offensichtlich verschiedenster Professionen. Den Grund des Streits können die Helden schnell erfahren: Bei der Jägerin handelt es sich um eine Geweihte der Ifirn mit Namen *Nidaria Schwanenflug*, die einen Pilgerzug in das etwa 35 Meilen entfernte Jarlak organisieren möchte. Der verlassene Firun-Tempel Norburgs soll Ifirn geweiht und dafür die Eisrose als göttliches Zeichen aus Jarlak geholt werden. Nidaria möchte spätestens zum Ifirnstanz in Jarlak angelangt sein. Dieser wird traditionell zum Zeitpunkt des

ersten Schnees begangen. Ein Blick in den Himmel (mit einer gelungenen *Wettervorhersage*-Probe) enthüllt, dass dieser Schnee binnen einer Woche zu erwarten ist, weswegen – angesichts der dreitägigen Reise – ein Aufbruch innerhalb der nächsten zwei Tage dringend notwendig ist.

Da Firuns eisiger Atem aber so bald über den Landen erwartet wird, lassen sich kaum Teilnehmer für den Pilgerzug finden. In Norburg steht man Firun und Ifirn recht fatalistisch gegenüber, und das Risiko einer mehrtägigen Reise ist kaum jemand gewillt zu tragen. Daher bittet Nidaria schließlich die Helden bei der Organisation der Zuges und dem Anwerben von Pilgern um Hilfe. Es sollte sich dabei nach Möglichkeit um winter- und wildniserfahrene Leute handeln, da die Reiseroute keinen Weg folgt. Ältere Menschen und Kinder kommen ebenfalls als Pilger nicht in Frage. Nidaria weist weiterhin darauf hin, dass mehr als 25 Teilnehmer ein großes Versorgungsproblem mit sich bringen würden, da die Nahrung natürlich fringefällig erjagt werden soll. Für die Helden dürfte es also zunächst genug zu tun geben:

- In den örtlichen Tavernen und Gasthäusern kann mit flinker Zunge oder schierer Penetranz geworben werden.
- Die Mächtigen der Stadt, wie der hier residierende Graf *Tsadan von Norburg* oder die Bürgermeisterin *Natascha Petrilowska*,

können um Unterstützung gebeten werden. Gerade der junge Graf Tsadan ist bereits über das Vorhaben Nidarias informiert und wird gerne helfen. In dessen Auftrag (aber auch aus eigenem Willen) hat Junker *Fjadir von Bjaldorn* zugesagt, die Ifirn-Geweihte zu begleiten, und freut sich über die unerwartete Unterstützung der Helden.²

- Bei den Jägern der Umgebung mag man auf ein offenes Ohr stoßen.

- Eine Jagderlaubnis muss für das Reisegebiet vom örtlichen Bronnjaren, Graf *Wahnfried von Ask*, eingeholt werden.

- Es sollte die nötige Reiseausrüstung, wie Decken und Felle zum Wärmen, Pfeil und Bogen für die Jagd, Zelte und Kochgeschirr für die Helden und die Pilger besorgt werden.

AUF AVES' SPUREN

Die Reise nach Jarlak führt fringefällig querfeldein und dauert etwa drei Tage. Der einzige befestigte Weg über Ask birgt keinen Vorteil, da er aufgrund des tagelangen Regens sehr schlammig ist. Der erste Tag führt die Helden dabei über flache Wiesen, während man an den nächsten beiden Tagen dichten Wald durchwandert, der erst kurz vor Jarlak zu Ende ist.

Wenn Sie möchten, werter Meister, können Sie den Helden aber auch gerne ein Zeichen senden, dass sie auf dem richtigen Weg sind. So können die Helden beispielsweise nachts Ifirnslichter am Himmel erblicken oder vielleicht ein allerletztes Ifirnglückchen entdecken, das wie durch ein Wunder noch immer nicht eingegangen ist.

Auf der Strecke selbst sollten der Gruppe vor allem die Tücken der Wildnis bewusst werden:

- Täglich muss gejagt werden.
- Einer der Reisenden verstaucht sich im Morast den Fuß und muss versorgt werden.
- Ein ehemals schmaler Bach hat sich wegen der Regenfälle in einen reißenden Strom verwandelt, muss aber dennoch überquert werden.

² Zum ersten Kontakt zwischen Graf Tsadan, Junker Fjadir und Nidaria siehe AB 125, Seite 9f.

¹ Gemeint ist Firun

● Der ständige Regen macht es nahezu unmöglich, geeignete Lagerstädten und trockenes Holz zu finden.

● Einige hungrige Wölfe hoffen darauf, dass der Pilgerzug ihnen eine gute Beute beschert.

Darüber hinaus bietet die Reise für die Helden viele Gelegenheiten, sowohl Nidaria Schwanenflug als auch den jungen Fjadir von Bjaldorn näher kennen zu lernen. Beide haben das gemeinsame Ziel, eines fernen Tages den Hohen Norden von Gloranas Eisherrschaft zu befreien – und insbesondere Fjadir schwärmt davon, dereinst in seine Heimatstadt Bjaldorn zurückzukehren. Vielleicht sind es ja gar Ihre Helden, die Fjadir auf die Idee bringen, bei der in einem Jahr stattfindenden Adelsmarschallwahl des Bornlandes zu kandidieren.³

ZWÖLF TAGE IN JARLAK

Am Abend des dritten Tages erreichen die Helden schließlich Jarlak. Das Dorf hat etwa 90 Einwohner und ist mit kleinen Lampions und stilisierten Schneeflocken aus Stroh geschmückt – freudig erwartet man den ersten Schnee.⁴

Nachdem Nidaria einige Worte mit den Dörflern gewechselt hat, werden die Pilger auf eine nahe gelegene Scheune verwiesen, in der sie in den kommenden Nächten schlafen können. Bald danach tragen auch schon einige wohlwollende Bauern ein paar große Töpfe dampfenden bornischen Rüben Eintopfs (Bornitzsch genannt) und etwas Brot heran.

Wichtig ist in dieser Szene, dass Nidaria ihre Pläne, die Eisrose nach Norburg zu bringen, noch nicht erläutert. Ihr ist durchaus bewusst, dass die Dörfler möglicherweise empört reagieren könnten, und sie möchte nicht schon gleich bei der Ankunft Streit riskieren. Sollte einer der Helden die Pläne erwähnen, so wird sich die bisher fröhliche Stimmung der Jarlaker rapide abkühlen. Die Pilgergruppe wird daraufhin recht rüde einquartiert und wortlos sich selbst überlassen. Sie als Meister müssen dann die nun folgende Szene entsprechend anpassen.

DER ERSTE SCHNEE

Kurz vor Einbruch der Nacht fällt der lang erwartete erste Schnee. Auf dem Dorfplatz fassen sich die Kinder Jarlaks an den Händen und stimmen ifirngefällige Gesänge an – der Ifirnstanz hat begonnen! Nach etwa

einer halben Stunde rufen die Eltern ihre Kinder wieder zu sich und belohnen sie mit Ifirnsschnitten – Brotscheiben mit Rübensirup und echtem weißen Zucker. Etwas später stellt die Dorfjugend den Winterbold auf. Freudig wird noch bis in die Nacht gefeiert.⁵

WEITERE EREIGNISSE

Nun warten zwölf ruhige Tage in Jarlak auf die Helden, so dass sie sich nach der anstrengenden Reise wieder ein wenig entspannen können. An folgenden Ereignissen können die Helden in diesen Tagen teilhaben:

● Am ersten Tag nach der Ankunft verkündet Nidaria, dass sie die Eisrose mitnehmen möchte. Trotz eines gesiegelten Schreibens des Grafen Wahnfried von Ask reagieren die Einwohner zu großen Teilen sehr ungehalten auf diese Ankündigung. Sie wechseln fortan nur noch wenige Worte mit den Pilgern, und auch die Versorgung des Zuges mit Nahrung beläuft sich nur noch auf das Notwendigste (dem Pilgerzug jedwede Nahrung zu versagen, wagen die Jarlaker jedoch nicht). In den kommenden Tagen sollte es den Helden auf jeden Fall am Herzen liegen, ihre Beliebtheit wieder zu steigern.

● Anfangs zögerlich, später dankbar nehmen die Dorfbewohner Hilfe beim Tagwerk an. Um diese Jahreszeit umfasst dies vor allem das Stopfen und Reparieren alter Kleidung und Decken und das Haltbarmachen der Vorräte.

● Auch Unterstützung beim Bewachen des Winterbolds – die Aufgabe der Dorfjugend – vermag die Beliebtheit der Helden zu steigern. Dabei kann es auch zu einem Überfall durch die Heranwachsenden des Nachbarweilers Bornmühlen kommen. Die Eindringlinge setzen alles daran, den Winterbold zu rauben, damit sie ihn dann gegen etliche Schank Meskinnes tauschen können. Die Helden können sich ebenfalls an einer 'Vergeltungsaktion' zur Befreiung des Jarlaker oder zur Eroberung des Bornmühlener Winterbolds beteiligen. Sollte Bornmühlen in Besitz des Jarlaker Bolds bleiben, so wird dieser nach spätestens zwei Tagen ausgelöst.

● Zum Erblühen der Eisrose findet immer ein großes Festessen statt. Dafür müssen schon Tage vorher Brot und Süßgebäck zubereitet, Beeren püriert und Saft gepresst werden. Wenn die Helden eine Jagderlaubnis des Grafen erhandelt haben, können sie die Speisefolge um frisches Fleisch ergänzen (das natürlich zunächst erlegt werden muss). Auch Junker Fjadir von Bjaldorn begleitet die Helden gern bei der Jagd, nimmt er doch jede Gelegenheit wahr, tapfere Streiter zu finden, die eines Tages mit ihm gegen Bjaldorn ziehen könnten.

● Nidaria bemüht sich ebenfalls fleißig um die Sympathien der Jarlaker. In etlichen besonnenen Gesprächen versucht sie die Leute davon zu überzeugen, dass mit der Verlegung der Eisrose der Segen Ifirns nicht vom Dorf genommen wird. Vielmehr würde man der Göttin einen Dienst erweisen, da die Überführung den Glauben an Ifirn auch in Norburg stärken würde.

● Wenn die Dorfbewohner erst einmal ein wenig Vertrauen gefasst haben, wird Nidaria beinahe ständig damit zu tun haben, sich um ihre Pflichten als Geweihte zu kümmern, ist sie doch die erste Geweihte seit mehr als einem halben Götterlauf, die nach Jarlak gekommen ist. Dazu zählt unter anderem, die unzähligen kleinen Götterbildchen⁶ zu segnen (die, von den Jarlakern selbst gefertigt, jedes Heim schmücken) oder den jungen *Wolpje Ouwensen* in der Gemeinschaft der Zwölfgötter-Gläubigen zu initiieren. Eventuelle Spielergeweihte können ihr hier hilfreich zur Hand gehen.

● Zweimal täglich, jeweils zur Firunstunde, hält Nidaria einen Götterdienst. Auch hier können eventuelle Spielergeweihte sie vertreten. Aber auch nichtgeweihte Helden können Nidaria als Ritualhelfer unterstützen.

● Aufmerksame Helden können Wolpje dabei beobachten, wie er nachts aus dem Haus seiner Eltern zu einer verlassenen Scheune am Dorfrand schleicht. Dort pflegt er ohne Wissen seiner Eltern ein junges Reh, das er vor einigen Tagen verletzt im Wald entdeckt hat.

● Auch *Arvid Dobelsteen*, Sohn des örtlichen Webers *Joost Dobelsteen*, verlässt mehrfach Jarlak in Richtung des Nachbarweilers Bornmühlen. Grund dafür ist seine dort lebende Freundin *Nessa*. Dank des getrüben Verhältnisses zwischen Jarlak und Bornmühlen zieht Arvid es jedoch vor, diese Liebschaft geheim zu halten.

● Am achten Tag der Anwesenheit der Helden findet sich die kleine norbardische Sippe *Ferjeff* in Jarlak ein. Die 18 Köpfe zählende Gruppe mit ihren drei Wagen wird von *Mütterchen Tuminka* geführt und wünscht hier, ihr Winterlager aufzuschlagen. Die Jarlaker verhüllen ihre Skepsis gegenüber den Neuankömmlingen zwar kaum, erlauben ihnen aber dennoch, eine Wiese vor dem Dorf zu beziehen – vor allem, wenn die Helden vermitteln.

● Zwar kommt es zu vereinzelt Geschäften zwischen den Dörflern und den Nor-

³ Siehe AB 125, Seite 7/8; weitere Einblicke liefert auch der Bericht »Szenen einer Jagd« im AB 125 auf den Seiten 9/10.

⁴ Mehr zu Jarlak finden Sie in *Das Land an Born und Walsach*, Seite 45.

⁵ Mehr zum Winterbold und dem Ifirnstanz in *Das Land an Born und Walsach*, Seite 15.

⁶ Mehr zum Brauch der Götterbildchen finden Sie in *Das Land an Born und Walsach*, Seite 14f.

barden, der Bauer *Stibjew Ouwensen* scheint hingegen der Einzige zu sein, der in den kommenden Tagen wirklichen Kontakt mit dem Händlervolk unterhält. Jeden Tag sieht man ihn dabei, wie er verstohlen neuen Besitz zu den Wagen trägt. Dieser scheint zwar nicht besonders wertvoll – geschnitzte Tiere, Brot, ein paar Rotpüschelfelle –, zieht aber dennoch Getuschel nach sich. Dabei bietet Stibjew den Ferjeffs jeden Tag mehr für ein paar bronzene Armreife, die er seiner Frau *Karinja Ouwensen* zum zehnten Jahrestag ihres Traviabunds schenken möchte. Selbstverständlich wird er das nicht zugeben, denn das Geschenk soll eine Überraschung bleiben.

• Sobald Mütterchen Tuminka von der Eisrose erfährt, zeigt sie reges Interesse an ihr. Wissbegierig, beinahe aufdringlich erkundigt sie sich bei jedem – auch den Helden – nach den Hintergründen der Blume. Sie hofft nämlich darauf, in Verbindung mit der Rose eine Möglichkeit zu finden, Geld zu verdienen, auch wenn ihr selbst noch nicht ganz klar ist, wie sie das anstellen soll.

FEUER UND SCHAFFEN – DAS ERBLÜHEN DER EISROSE

Am Abend des zwölften Tages ist es dann soweit: Am Winterbold entsteht zunächst eine zarte Knospe im Schnee, die innerhalb einiger Minuten anwächst und schließlich zu einer Rose aus reinem Eis erblüht. Als Nidaria das Wunder mit ansieht, fällt sie auf die Knie und stimmt, vor Freude weinend, ifirngefällige Lieder an. Junker Fjadir kniet neben ihr nieder und schmettert gleichfalls seine Lobpreisungen hinaus in die kühle Nacht. Kurz darauf fallen auch die ersten Pilger in den Gesang ein, bis zuletzt das gesamte Dorf singt. Nach einem nun folgenden Göttingendienst zu Ehren Ifirns folgt ein gemeinschaftliches Essen auf dem Dorfplatz.

Es werden Piroggen (gefüllte Teigtaschen) und Dibbelappz (eine Art gebackenen Kartoffelbreis) gereicht, während Kwassetz (ein perlendes Getränk aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen) den Durst stillt. Der Rest des Abends vergeht schließlich mit Geschichten über das Leben einiger Heiliger von Ifirn und Firun, vorgetragen von Nidaria, und von den gespannten Jarlakern mit ihren Musikinstrumenten begleitet.

Am nächsten Tag soll die Blume in Ruhe ausgehoben, reisesicher verpackt und alles für den Aufbruch am kommenden Tag vorbereitet werden.

FEUER IN DER SCHEUNE

Am Vorabend der Abreise werden die Pilger schließlich von einigen Jarlakern zu einem letzten Umtrunk geladen. Doch während der Meskinnes in Strömen fließt, geschieht das Unglück: Ein gellender Schrei verkündet Feuer in eben jener Scheune, die Wolpje jeden Abend aufsucht. Eilig werden Löschreihen vom Dorfbrunnen herüber organisiert, an denen selbstverständlich auch die Helden teilnehmen sollten.

Inmitten des Tumults vernimmt die Heldin mit dem höchsten *Sinnenschärfe*-Wert plötzlich ein klägliches Weinen aus der Scheune. Bei genauerem Hinsehen kann sie Wolpje in den Flammen erkennen, der jämmerlich wimmernd neben dem Reh kniet. Ermöglichen Sie den Helden hier eine dramatische Rettung des Jungen, bei der sie auch ihr eigenes Leben in Gefahr bringen. Mit vereinten Kräften kann das Feuer nach mehr als zwei Stunden endlich gelöscht werden.



ZEITGLEICH: DER RAUB DER ROSE

Doch dies soll nicht der einzige Schicksalsschlag in dieser Nacht bleiben: Noch während des Brandes versucht plötzlich eine Gruppe von sieben in dunkle Leinen gehüllten Gestalten mit Knüppeln und Forken, die Rose zu rauben. Passen Sie dabei die Werte der Gegner an die Ihrer Helden an – falls diese tatsächlich jemanden zurücklassen, um die Rose zu bewachen. Mit etwas Heldenmut sollte es den Gefährten dann aber gelingen, einen kleinen Hinweis auf die Identität der Diebe (zum Beispiel einen kurzen Blick auf ein nur halb verdecktes Gesicht) zu erlangen.

Sobald einer der Angreifer die Rose an sich gebracht hat, fliehen alle. Nur wenn sie sehr

schwere Wunden erlitten haben, sind sie bereit, jemanden zurückzulassen. Dazu sollte es jedoch nach Möglichkeit nicht kommen. Tritt dieser Fall tatsächlich ein, wird Nidaria später die Helden beauftragen, die restlichen Verschwörer zu entlarven.

Was ist geschehen? Während die meisten Dörfler nach den Vorträgen und Gottesdiensten Nidarias und der Helden der Meinung sind, dass man die Jarlaker Rose nach Norburg senden sollte, um auch dort den Ifirn-Glauben zu stärken, hat sich eine kleine Gruppe um den Bauern *Mew* gesammelt, die dieses Geschenk Ifirns nicht hergeben möchte. Sie fürchten, dass mit dem Verschwinden der Rose auch der Segen Ifirns von ihrem Dorf genommen würde. Daher fassten sie den Plan, die Rose zu stehlen und zu verbergen, bis die Pilger wieder ohne sie aufgebrochen sind. Um eine direkte Konfrontation mit den Pilgern zu ver-

meiden, beauftragte Mew den 'Kleinen Olko', ein Feuer in der verlassenen Scheune zu legen, um für ausreichend Ablenkung zu sorgen.

Nach der Tat hat Mew die Rose ohne das Wissen der anderen Verschwörer in einer alten Ruine im Wald versteckt.

SPUREN IM SCHNEE

Die Jarlaker beschuldigen zunächst die Bornmühlener – die haben ihnen die Rose ja noch nie gegönnt. Nidaria dagegen ist erschüttert. In grimmigem Zorn beginnt sie sofort, den Tatort zu untersuchen, und schenkt dem Junker dabei kaum Beachtung, der mit warnender Stimme die Eishexe Glorana der ungeheuren Tat anklagt.

⁷ Mehr zur bornischen Küche finden Sie in *Das Land am Born und Walsach*, Seite 12ff.

Nach einer Weile bittet die Geweihte die Helden erneut um Hilfe: Sie sollen die Rose wiedererlangen und die Diebe stellen. Auch sie selbst wird alles versuchen, mehr über die Ereignisse zu erfahren. Als Meister können Sie Nidaria nun als Informationsgeberin nutzen, wann immer die Helden nicht weiter kommen. Im Prinzip kann sie alle unten genannten Hinweise erlangen. Auch Fjadir von Bjaldorn können Sie einsetzen, um zumindest zufällig Anregungen zu geben und Fragen zu stellen. Folgende Dinge können die Helden bei ihrer Suche erfahren:

IN BORNMÜHLEN

Bornmühlen ist ein kleiner Weiler mit 25 Einwohnern. Fragt man die Jarlaker nach Bornmühlen, so äußern sie sich durchweg negativ. Die Bornmühler seien abweisend und verschoben, dort sei sowieso jeder mit jedem verwandt. Des Weiteren schulden die Nachbarn ihnen, den Jarlakern, noch die Auslöse für ihren Winterbold aus den Zeiten der werten Urgroßeltern.

- Der Müller *Ischtan Gerberow* behauptet, seinen Bruder *Jasper* mit der Rose beobachtet zu haben. Dieser ist natürlich unschuldig, vertritt sich aber vor Jahren mit Ischtan wegen der Bauerntochter *Selwine*, Jaspers jetziger Frau.

- Jasper macht sich insbesondere dadurch verdächtig, dass er eine Durchsuchung seines Heims konsequent verweigert. Gegenüber den Helden behauptet er, nur dem Grafen Wahnfried von Ask zu einem solchen Zugeständnis verpflichtet zu sein. Tatsächlich fürchtet er aber, dass die Helden bei einer Inspektion seines Hauses auf eine uralte, rostige, aber dennoch hübsch gearbeitete Brünne stoßen, die er vor einiger Zeit in einer alten Ruine hier in der Nähe gefunden hat. Die Brünne stammt noch aus der Zeit der Theateritter und ist Jaspers stolzester Besitz. Dringen die Helden heimlich oder gewaltsam bei Jasper ein, so können sie diese leicht entdecken. Auf Nachfrage erklärt Jasper, woher er das Rüstzeug hat, und erläutert, dass kürzlich Bauer Mew versucht habe, es ihm abzukaufen. Er habe aber abgelehnt, da ihm die Brünne zu gut gefalle. Mew sei, so weiter, nämlich ein großer Freund der Zeit der Theateritter.

- Die Helden können hier auch zufällig Nessa begegnen, die durch eine sehr piepsige Stimme auffällt.

Weitere Befragungen oder Durchsuchungen in Bornmühlen fördern jedoch nichts zutage.

IN JARLAK

- Versuchen die Helden, Spuren der Räuber zu finden, so muss ihnen dank des

Schnees nur eine einfache *Fähr tensuchen*-Probe gelingen. Die Spuren führen einige hundert Schritt um das Dorf herum und teilen sich darauf in sieben verschiedene Richtungen. Verfolgen die Helden die Spuren weiter, so enden vier von ihnen abrupt an verschiedenen Stellen eines nahe gelegenen Bachlaufs. Jegliche Abdrücke, die auf ein Verlassen des Bachbettes schließen lassen, sind aufgrund des weiterhin andauernden Schneefalls schnell wieder verschwunden. Die restlichen drei Fährten lotsen die Helden über längere Strecken zurück zum Dorf, wo sie sich unter Hunderten anderen Fußabdrücken verlieren. Achten die Helden explizit auf die Eintrittspunkte im Dorf, stellen sie fest, dass alle Spuren in der Nähe des Hauses von Stibjew Ouvensen enden. Dieser ist natürlich frei von Schuld. Die Verschwörer hatten nur gerade hier ihren Treffpunkt vereinbart.

- Befragen die Helden Wolpje Ouvensen nach den Ereignissen vor dem Brand, so erzählt er, dass er wie immer das Reh besuchen wollte. An dieses gekuschelt, sei er schließlich zu später Stunde eingeschlafen. Als er wieder aufwachte, habe um ihn herum alles in Flammen gestanden.

- Die Witwe *Jella* hat in der Nacht des Überfalls eine Gestalt gesehen, die Richtung Wald ging. Sie weiß jedoch nicht, dass es sich bei der Gestalt um Mew handelte, der die Eisrose zur Ruine gebracht hat.

- Der Weber Joost Dobelsteen hat kürzlich mehrere Schritt Leinen an Jella und an *Geertja*, die Frau des Bauern Mew, verkauft. Jella wollte sich natürlich nur für den Winter eindecken.

- Die Mittäterin *Ibra Kunzke* klagt standhaft Arvid Dobelsteen an, der ja "schon von Anfang an gegen die Pilger war".

- Der junge Arvid Dobelsteen hat noch vor Morgengrauen fluchtartig Jarlak verlassen. Seine Freundin Nessa hat ihm an diesem Morgen gestanden, dass sie schwanger ist, woraufhin sich Arvid vor der Verantwortung drücken möchte. 4 TaP* bei einer *Fähr tensuchen*-Probe lassen die Helden schnell Spuren entdecken, die der Straße gen Ask folgen. Je nachdem, wann die Helden aufbrechen, kann es ihnen noch gelingen, Arvid auf seinem Weg nach Norden abzufangen oder nicht.

- Mews Schwester *Winja* sowie seine Frau Geertja äußern sich absolut nicht zu dem Raub.

- Joost Dobelsteen hat am selben Morgen, an dem Arvid verschwunden ist, eine piepsige Stimme aus dem Vorraum seines Hauses gehört. Auch Arvids Stimme hat er vernommen, allerdings nicht verstanden, worum es bei dem Gespräch ging. Da es aber noch recht früh war, hat sich Joost lieber

wieder in Borons Arme begeben, anstatt nachzusehen, was da geschah. Die fremde Stimme gehörte Nessa, die Arvid über Tsas Segen informiert hat. Sind die Helden Nessa bereits begegnet, so werden sie möglicherweise ahnen, wem die Stimme gehört.

- Mews zweite Schwester *Warja* versucht, den Verdacht auf Stibjew zu lenken, indem sie verbreitet, dass er doch "mit dem Norbardenvolk gemeinsame Sache macht". Die Übergabe seines Besitzes an die Händler habe ganz offensichtlich dazu gedient, diese als Diebe der Rose anzuheuern.

- Der Dorftrottel *Hane Ouvensen* hat zufällig *Rabescha Wesslof* und Winja bei einem Gespräch über den Raub belauscht. Rabescha hat ihn mit Süßigkeiten bestochen, damit er schweigt. Versuchen die Helden, mit Hane zu reden, so philosophiert er die meiste Zeit über Süßwaren. Direkte Fragen beachtet er hingegen kaum, sondern schlägt schnell wieder einen Bogen zu seinen klebrigen Leibspeisen. Es sollte die Helden ein ganzes Stück Mühe kosten, überhaupt etwas in Erfahrung zu bringen.

- Mews Mitverschwörerin Rabescha lässt sich nach genug Meskinnes dazu hinreißen, vielsagende Andeutungen über die Tat zu machen.

- 'Der kleine Olko', ebenfalls Mittäter, verrät Mew unter Druck.

- Am Tag nach dem Raub wird ein Goblin in der Nähe des Dorfs gesichtet. Doch bis die Helden heran sind, ist dieser schon längst wieder verschwunden. Bald wird auch der Ruf laut, dass möglicherweise die Goblins die Eisrose gestohlen haben. Den Rottelpelzen sei ja schließlich alles zuzutrauen.

- Spätestens am dritten Tag nach dem Verschwinden der Rose sammelt sich ein aufgebrauchter Haufen auf dem Dorfplatz. Die Menschen beschuldigen die Norbarden, an dem Raub schuld zu sein, und würden die Händler am liebsten gleich erschlagen und deren Wagen durchsuchen. Als Begründung führen sie das hartnäckige Interesse an, das Mütterchen Tuminka an der Blume gezeigt hatte. Sollten die Helden nicht eingreifen, wird es zu einem blutigen Streit kommen.

- Schreiten die Helden rechtzeitig ein, so brechen die Norbarden dennoch am folgenden Tag ihre Zelte ab, um gen Norburg zu ziehen. Das Risiko, doch noch Opfer von Übergriffen zu werden, ist ihnen zu groß.

- Mew hält ebenfalls still. Sobald ihm die Gefahr zu groß wird, als Kopf der Verschwörer enttarnt zu werden, versucht er für ein paar Tage bei Jasper und Selwine in Bornmühlen unterzutauchen.

Letztlich sollte es den Helden gelingen, die nicht sonderlich geschickten Verschwörer zu entlarven. Da indes nur Mew das Versteck der Rose kennt, stehen sie jedoch weiterhin vor einem Problem. Mew weigert sich kategorisch, den Ort zu nennen, so lange die Helden nicht zu Mitteln wie Hellsichtsmagie, geeigneten Liturgien (wie zum Beispiel HEILIGER BEFEHL) oder Folter greifen. Selbst Junker Fjadirs barscher Befragung wird er nicht nachgeben.

Nidaria wird die passenden Liturgien nur einsetzen, wenn die Helden mit keinem anderen Mittel weiter kommen, da sie es als der milden Göttin ungefällig ansieht, anderen ihren Willen aufzuzwingen. Doch den Helden bleiben noch andere Möglichkeiten:

- Haben die Helden von Mews Passion für die Zeit der Theaterritter erfahren, so vermuten sie vielleicht bereits, dass er die Ruine vergangener Tage als ideales Versteck ansehen würde.

- Als die Helden die Häuser der Verschwörer durchsuchen, entdecken sie bei Mew einige Aufzeichnungen über eine Ruine, die ein Stück weit entfernt in den Wäldern liegt. Auf Nachfrage können sie weiterhin erfahren, dass Mew sich dort im letzten Sommer häufig aufgehalten haben soll.

- Wird Mew genauer untersucht, kann man einige Bissspuren entdecken. Eine *Tierkunde*-Probe +5 ergibt, dass es sich um Bisse von Goblins handelt. Mittels einer *Fährten-suchen*-Probe +4 können die Gefährten im Wald außerhalb des Dorfes die Fährte der Goblins aufnehmen. Die Rotpelze bewohnen zurzeit das Gebiet um die Ruine.

- Erkundigen sich die Helden bei der Witwe Jella genauer nach der Gestalt, die sie gesehen hat, so erfahren sie, dass der Pfad, dem die Gestalt gefolgt ist, zu den Ruinen führt.

DIE RUINE DER THEATERRITTER

Bei der Ruine handelt es sich tatsächlich um die Reste einer Wechselstation aus der Zeit der Theaterritter. Das Gebäude bestand damals aus einem großen Stall und einer angegliederten warmen Stube sowie einem Untergeschoss, das als Lager diente. War dieser Ort früher sicher lebhaft besucht, so erwecken die eingefallenen Mauerreste und die wild überwucherten Wälle mittlerweile einen eher gespenstischen Eindruck. Lassen Sie die Helden und ihre Begleiter (Fjadir wird es sich keinesfalls nehmen lassen mitzukommen) den Ort erst kurz nach Einbruch der Nacht erreichen, und beschreiben Sie die unheimliche Atmosphäre, die das verwiterte Mauerwerk ausstrahlt.

Schildern Sie, wie der Wind zwischen den

Wällen entlang pfeift und merkwürdige Töne heranträgt, während der Schnee beständig herabrieselt. Und vermitteln Sie schließlich den Helden den Eindruck, als ob sie von allen Seiten beobachtet würden.

KAMPF GEGEN DIE GOBLINS

So falsch liegen sie mit dieser Vermutung nicht, hat sich im Umfeld der Ruine doch eine kleine Goblinbande eingenistet, die jeden Schritt der Helden verfolgt. Die Rotpelze hoffen darauf, etwas Nahrung oder warme Kleidung für den Winter erbeuten zu können. Auch Mew wurde bei seinem letzten Besuch schon ihr Opfer. Nachdem er die Eisrose im Untergeschoss versteckt hatte, wollte er sich auf den Rückweg machen, wurde aber schon von den Goblins erwartet. Nur mit viel Glück ist ihm die Flucht gelungen, wobei er sich auch die beobachteten Wunden zuzog.

Sorgen Sie auf jeden Fall zunächst für eine spannende Stimmung, ehe die Goblins zuschlagen. Besonders einzelne Helden, die sich von der Gruppe getrennt haben, sind für die Rotpelze willkommenes Opfer. Bieten Sie den Helden einen dramatischen Kampf, bei dem sie sich vielleicht gar zeitweilig in das halb eingestürzte Kellergewölbe zurückziehen müssen.

Die Goblins kämpfen jedoch nicht bis zum Tod, sondern geben sich auch mit einem abgerissenen Mantel, mit erbeuteten Proviantpaketen oder Rucksack und Waffe eines kampfunfähigen Helden zufrieden. Es mag jedoch sein, dass sie auf diese Weise einen persönlichen Gegenstand eines Helden erbeuten, dessen Rückgewinnung ein Abenteuer für sich darstellt.

Nach dem Kampf sollte es den Helden mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +2 ein Leichtes sein, die Eisrose im Untergeschoss hinter ein paar lockeren Steinen zu entdecken.

EPILOG

Jetzt obliegt es den Helden, die Verbrecher ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Nach bornischem Recht steht es dabei dem örtlichen Bronnjaren zu, die Gesetzesbrecher zu verurteilen. Die Helden können die Gefangenen also entweder nach Ask schaffen oder sie der örtlichen Vögtin übergeben.

Die Rückreise der Pilger ist dank des Schnees noch beschwerlicher, als es schon der Hinweg war. Sie müssen sie jedoch nicht mehr so ausführlich ausspielen wie die Anreise. In Norburg können die Helden als Ehrengäste an der Weihe des Tempels teilnehmen. (Siehe hierzu auch den Bericht *Ifirn zu Ehr'!* auf Seite 11 in diesem Boten.) Im Anschluss

erhalten sie von Nidaria als Belohnung eine silbrig-weiße Schwanenfeder, die sie als besondere Freunde der Ifirn-Kirche auszeichnet. Mit barer Münze wird sie den Helden allerdings nicht aushelfen können, mangelt es dem Tempel doch an allen Ecken und Enden. Zusätzlich erwarten die Streiter 150 AP sowie Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Menschenkenntnis*, *Wildnisleben*, *Sagen/Legenden* und *Götter/Kulte*.

Wenn sie sich gut mit ihm verstanden haben und seine Absichten teilen, wird Junker Fjadir von Bjaldorn die Helden fortan zu seinen Freunden zählen. Er lädt sie herzlich ein, ihn bald wieder besuchen zu kommen. Vor allem aber schärft er ihnen ein, bei ihren Reisen im Bornland nach weiteren Streitern gegen Glorania Ausschau zu halten.

ANHANG

NIDARIA SCHWANENFLUG

Nidaria wurde 998 BF als Tochter des gräflichen Jägers Xebbert geboren und wuchs sogar einige Jahre auf Burg Ilmenstein auf. Als im Jahre 1010 BF Kaiser Hal verschwand, fürchtete ihr Vater der Gräfin Thesia Zorn und floh mit Nidaria für die kommenden Jahre in die Wälder westlich des Bryda. 1018 BF folgten die beiden schließlich dem Goldrausch nach Paavi, wo sie kaum mehr als einen Götterlauf später in die Sklaverei Gloranas gerieten. Dabei wurden sie getrennt.

Phex schien Nidaria allerdings hold, wurde ihr Sklavenzug doch bereits nach einem weiteren Götterlauf von Iloinen Schwanen-tochter und dem Ifirnsrudel befreit. Einige Zeit lang zog sie daraufhin mit der Göttlichen, bis diese sie fortschickte.

Nunmehr in tiefem Glauben an Ifirn verwurzelt, nahm sie die Weihe der milden Göttin an und widmete sich fortan dem Kampf gegen das Eisreich.

DIE VERSCHWÖRER VON JARLAK

- Der blonde Bauer mittleren Alters mit Namen Mew ist der Initiator der Verschwörung. Er ist etwa 1,64 groß, flink und recht charismatisch. Sein besonderes Interesse gilt der Theaterritterzeit.

- Mews Frau *Geertja* hat langes braunes Haar und ist von zierlicher Statur. Ihr hübsches Äußeres täuscht leicht darüber hinweg, wie gerissen sie vorgeht, wenn sie es für nötig hält.

- Mews ebenfalls flachsblonde jüngere Schwestern *Winja* und *Warja* sind Zwillinge und im Gegensatz zu ihrem Bruder recht groß gewachsen. Während Winja im Allgemeinen eine recht wortkarge Person ist, scheint Warja den Makel ihrer Schwester

mit umso eifrigerem Geplapper ausgleichen zu wollen.

●Die schlanke und rothaarige *Ibra Kunzke* ist schon lange in Nessa verliebt. Seit sie von Nessas Beziehung mit Arvid weiß, lässt sie nichts unversucht, um ihm zu schaden.

●*Rabescha Wesslof* ist breit, kräftig und intrigant. Die Frau, die schon mehr als fünfzig Sommer gesehen hat, weiß die Dinge ebenso gut mit ihrer Zunge wie mit ihren Fäusten zu ihrem Gunsten zu bewegen.

●‘*Der kleine Olko*’ ist alles, nur nicht klein.

Mit über zwei Schritt überragt der schlaksige Mann jeden im Dorf. Dennoch ist er sehr leicht zu beeinflussen, auch wenn ihm seine Taten meist bald darauf wieder leid tun.

AN DER GRENZE

Eine Kurzgeschichte von Stefan Unteregger

Sieger aus dem Kurzgeschichtenwettbewerb ‘Das Schwarze Auge von Khunchom’

“Ich weiß schon, Magister. Wir sind zurück, alles ist gut gegangen. Aber es war nie die Rede davon, dass wir dieses Ding ... ich meine ... hierher ...?”

Der Söldner trat nervös von einem Fuß auf den anderen. Mit einer ärgerlichen Handbewegung schnitt ihm sein Gegenüber das Wort ab. “Über Eure Prämie sprechen wir später. Und nun seht zu, dass ich nicht gestört werde – ich habe zu arbeiten!”

Sobald sich die Tür geschlossen hatte, ging Ucur zu dem Schreibtisch in dem ansonsten fast leeren Raum, der einst, in glücklicheren Zeiten, eine Schankstube gewesen war, und goss sich einen Becher Wein ein. Dann überflog er, was er bereits zu Papier gebracht hatte.

»Der Anker im Diesseits – Disseminatio und Analyse

I. Abstractum

Rezente Observationes berichten bei heptasphärischen Wesenheiten, deren Invocatio auf das Wirken des Heptarchen Galotta und seiner Gefolgschaft zurückgeht, von einem den klassischen Formen der Abjuratio opponierenden Effekt. Aufgrund der üblichen Rahmenbedingungen – nota bene die Wesenheit selbst, deren destructiver Charakter einer geordneten Examinatio entgegenwirkt – entzog sich der dahinterliegende Cantus, für den sich in der Nomenclatura die Bezeichnung ‘Protectionis Kontrabann’ zu etablieren beginnt, bisher dem Blick der arkanen Forschung. Dies ist ein Versuch, jene deplorable Lücke zu schließen.

II. Materiae et Methodae

Objectum der vorliegenden Observatio ist eine mindere Entität aus dem Gefolge des Blakharaz, Subspecies Heshthotidae nach der Classificatio gem. al’Ashayad (Arcanum, Ed. Rashdulensis, p. 65), vulgo Heshthot, zur Manifestatio in der IIIten Sphäre gezwungen, auf dem der zu examinierende Cantus

liegt. Die an sich horrible Tatsache, dass derartige Wesenheiten im Grenzgebiet der besetzten tobriischen Lande häufig anzutreffen sind, ermöglichte es, das Objectum mit einer Usurpatio Autoritatis (vgl. Enzyklopädie d. Beschwörungskunst, 4. Ed., p. 46) dem Willen seines abwesenden Beschwörers zu entreißen und der Autoritas des Verfassers zu unterwerfen.«

‘Und die Leichtigkeit, mit der es möglich war, zeigt, dass inzwischen scheinbar jeder Stümper derartige Wesen ruft und ankert!’ Stirnrunzelnd griff Ucur nach seinem Federkiel, strich den Namen des Erzdämonen durch und kitzelte stattdessen ‘Herr d. Rache’ darüber. ‘Vielleicht wird es ja doch publiziert.’ Dann las er weiter.

»Nach erfolgter Usurpatio wurde die Entität zum Transport in einen materiellen Focus gebunden und an den Ort der Disseminatio gebracht. Zur Absicherung des Ortes diente ein mit der Namensglyphe der Entität fortifizierter Circulum Protectivum in Daimones Minores; als Cantus der eigentlichen Disseminatio kam – naturaliter – der Analys zur Anwendung.«

Der Magier drehte sich zur Seite und schaute auf den sorgsam gezeichneten Kreis, der einen Großteil des Raums einnahm. Prüfend wanderte sein Blick über die Zeichen, kontrollierte die feinen Zhayad-Ligaturen, suchte zum hundertsten Mal die Kreislinien nach Lücken ab. Einen Moment lang fragte er sich, ob das Satinavssiegel wirklich notwendig gewesen war. ‘Andererseits – sicher ist sicher.’

Mitten im Schutzkreis, von den Linien des Pentagramms umgeben, lag eine fein gearbeitete, lange Peitsche aus geflochtenem schwarzen Leder, der Griff mit blutroten Edelsteinen verziert.

»Als Focus wurde zur Verstärkung der Bindung und zur Facilisierung der Manipulationes eine Peitsche gewählt. Aus Gründen der Ethik wurde von der Verwendung eines realiter benutzten Instrumentes der Folter abgesehen; um den Mangel an Resonatio sympathetica auszugleichen, wurden Granate als minore Donaria der BLK-Domäne eingearbeitet.«

Mit einem Schnauben tauchte Ucur die Feder in die Tinte. ‘Als ob das jemals zur Veröffentlichung zugelassen würde, ethische Rücksicht hin oder her! Das würde ja bedeuten, theoretische Dämonologie als legitimes Forschungsgebiet anzuerkennen.’ Er begann zu schreiben.

»III. Legistica

Den anticipierten Vorwürfen zahlreicher Verstöße gegen Reichs- und Gildenrecht sei entgegen: Primo, zum Vorwurf der illegalen Coniuratio. Diese wird nicht bestritten. Die eigentliche Coniuratio wurde jedoch durch einen (dem Verf. unbekannten) Magus im Dienste des Reichsverrätters Galotta im besetzten Teil Tobriens vorgenommen. Auch wenn es sich dabei um – wenn auch umkämpftes – Reichsgebiet handelt, ist der Actus Coniurationis dem Verfasser nicht zuzurechnen. Secundo, zur Schaffung einer Verbindung von VIIter zu IIIter Sphäre durch Bindung der Entität in einen materiellen Focus (‘Coniunctio hepta/trisphaïrica’). Die Coniunctio wurde geschaffen, als der Beschwörer die Manifestatio trisphaïrica bewirkte; die Bindung nutzte sie zwar, beschränkt jedoch – durch Reductio der heptasphärischen Flexibilität – die ihr immanente Gefahr und ist somit nicht mit der – zweifellos rechtswidrigen – Schaffung der Coniunctio vergleichbar. Tertio, zum Verbringen einer heptasphärischen Entität in zwölfgöttliche Lande. Der Verfasser räumt ein, dass nach den Buchstaben des Gesetzes die Examinatio

in einer mit Dispens ausgestatteten Akademie erfolgen hätte müssen. Dies hätte allerdings bedeutet, nicht nur den inhabitierten Focus quer durch das Reich zu transportieren, sondern auch die risikobehaftete Coniunctio über Wochen zu prolongieren.

Daher wurde stattdessen eine Locatio am umkämpften Rand Tobriens gewählt, deren Abgeschlossenheit das Risiko für kulturschaffende Zweibeiner minimiert. Der verwendete Zirkel entspricht den Regularien der Grauen Gilde für die Begrenzung heptasphairischer Emanationen. Und ultimo, zum Vorwurf, solch juristische Spitzfindigkeiten zugunsten freulerischer Dämonologie seien eine Verhöhnung des Götterfürsten und Seiner Gerechtigkeit. Wie selbst der aktuelle Codex Albyricus einräumt, handelt es sich bei den Beschränkungen der Invocationes heptasphairicas um weltliches Recht, nicht aber um unumstößliche, göttergewollte Prinzipien, was allein schon der Fortbestand der Dispense mittelreichischer Akademien wie etwa Punin zeigt (widerwillig zustimmend auch Pr. v. Greifenfurt in: *Commentarii de Lege Argelionis*).«

Ucur legte die Feder weg. 'So, genug der Theorie. Es wird Zeit, unseren Gast herauszubitten.'

Er erhob sich, zog das Bannschwert aus seiner Hülle, atmete einmal tief durch und trat an den Schutzkreis.

"In nomine Hesindis et omnipotestatis Duodecimi. Per nomen regentis tuis, Tya-kra'man!"

Öliger, schwarzer Rauch quoll aus der Peitsche, stieg als schmale Säule empor, wurde zu Dunkelheit, die Dunkelheit zu Finsternis – und die Finsternis fand ihre Form.

"Et per nomen tuum."

Wie blutbefleckte Glassplitter klirrten die Silben des Wahren Namen in der Luft; unter der nachtschwarzen Kapuze glommen zwei hasserfüllte Augen auf, senkten dann aber den Blick. Krallenhände umklammerten Schwert und Peitsche, aber auch die dämonischen Waffen waren durch den Zirkel gebannt. Zufrieden nahm Ucur die Feder wieder auf und murmelte die Silben des Analysezaubers.

Draußen ging die Sonne unter, als der Magier Stunden später erschöpft, aber zufrieden die Feder fallen ließ. Vor ihm lagen zahlreiche, mit Notizen und Matrixdiagrammen bedeckte Seiten.

»IV. Analysis

Der Cantus weist Charakteristika der Contraria und der Metamagia auf, die Signatur der Repraesentatio Borbaradiensis ist überraschenderweise absent. Die Einstufung nach

der Basilius-Skala ergibt einen mittleren Wert (Jaspis) für die Potestas astralis, vergleichbar etwa der Invocatio Minor. Auffällig ist, dass die Matrix eine dem Gardianum-Cantus vergleichbare Amplifizierbarkeit aufweist (Diagr. A), was befürchten lässt, dass die Wirkung des Cantus durch Zufuhr von Kraft verstärkt werden kann. Die Verflechtung mit der Structura Invocationis legt den Schluss nahe, dass der Protectionis als Teil der Beschwörung zu sprechen ist und nicht nachträglich applizierbar ist. Die Symmetria der Matrix (Diagr. B) bewirkt, dass ein Reversalis den Cantus nicht zu beeinflussen vermag.»

Ucur fuhr sich mit der Hand über die Augen, entzündete eine Kerze, blätterte kurz die Seiten mit den feinen Matrixdarstellungen durch und überflog den Beginn seines letzten Kapitels.

»V. Conclusio

Primo: Keineswegs ist das Wirken des Protectionis Faktierern vorbehalten. Die Absenz heptasphärischer Merkmale zeigt, dass ihn jeder erfahrene Kenner der Contraria zu erlernen vermag.

Secundo: Schon im Falle inferiorer Entitäten schafft der Cantus einen solchen Widerstand zu Formeln wie dem Pentagramma, dass ihr Erfolg unter Feldbedingungen fraglich wird. Postuliert man dazu noch die erwähnte Amplifizierbarkeit oder handelt es sich um eine maiore Entität, müssen klassische Versuche der Austreibung als nahezu aussichtslos angesehen werden.

Tertio: Eine reversalisierte Invocatio mag zwar die conjuncte Opposition von Entität und Cantus eher überwinden, wirft aber die üblichen Probleme hinsichtlich der Immobilisierung der Entität auf (vgl. Zh. Dunkelstern in: *Spiegel der Schwarzmagie*, I/1013BF).«

Die letzten Strahlen der Praiosscheibe erloschen, als eine kalte, wispernde Stimme den Magier erstarren ließ: "Erlaubt Eurem Diener zwei bescheidene Bemerkungen."

Ucurs Hand tastete nach dem Bannschwert, seine Augen richteten sich auf den Heshthot im Bannkreis.

'Wie sagte Meister Thuran? Wenn sie zu sprechen beginnen, ist das nie ein gutes Zeichen!'

Spöttisch funkelten die Augen des Dämons in der Schwärze seines Gesichts. "Zum einen, Meister, habt ihr den letzten Dienst, den ich schuldet, aufgebraucht. Nichts bindet mich mehr."

"Ist das alles? Du kannst im Zirkel deinen freien Willen austoben, solange du magst!" Innerlich beglückwünschte der Magus sich

zu dem Satinavvsiegel. Selbst im schlimmsten Fall hatte er bis zum nächsten Neumond Zeit, die Kraft für einen kompletten Exorzismus zurückzuerlangen – mehr als genug. Aber irgendetwas war seltsam, passte nicht. Die Hände? Das Schwert?

"Zum anderen wollte ich Euch für dieses kleine Geschenk danken", säuselte der Heshthot.

'Oh verd...'

Genüsslich hob der Dämon die geflochtene, gänzlich unmagische Lederpeitsche, die ihm als Gefängnis gedient hatte, und holte aus. Ucur sprang zur Seite, als die Peitschenschnur über die Kreislinie pff, bemerkte viel zu spät, dass der Hieb des Dämons nicht ihm gegolten hatte.

Überdeutlich, wie im Traum, sah er, wie sich das Leder um den Weinkrug schlang, wie ein kleiner Ruck das Gefäß umstürzte, wie blutroter Wein über die Linien und Glyphen des Schutzkreises floss.

Während der Heshthot durch die Lücke im Kreis glitt, wurde seine Stimme tiefer, eindringlicher, kälter. "Deine Kraft ist erschöpft. Du wirst in diesem Raum verrecken, zu Tode gepeitscht wie ein Hund. Oder du rettetest deine erbärmliche Haut, um einen kleinen Preis."

Der Magier taumelte rückwärts, bis er die Wand des Raums im Rücken spürte, schloss verzweifelt die Augen. Sein Geist tastete sich durch die Leere, in der er sonst die Kraft pulsieren fühlte, tiefer, bis zu einer pochenden Grenze. Seine rechte Hand wanderte zur linken Schulter, die un menschliche Stimme hallte in seinen Ohren. "Also – wie entscheidest du dich, Mensch?"

Ucurs Geist warf sich gegen die Barriere, etwas in ihm zerriss, und die Welt wurde zu feurigem Schmerz, als die Kraft aus den Verbotenen Pforten schoss. Seine Hand schnellte vor, und sein Schrei mischte sich mit dem höhnischen Lachen des Dämons. "Ignifaxius!"

Der Geruch von Schwefel und brennendem Galgenholz verwehte. Wie in Trance schleppte Ucur sich zu seinem Pult zurück und tauchte mit zittrigen Fingern die Feder in die Tinte.

»Quarto: Die physische Destructio vermittelt der Artes Combattivae, vom Protectionis-Cantus gänzlich unbeeinflusst, mag sich in extremo als probates Mittel zum Zweck erweisen.«

Seine rissigen, blutigen Lippen kräuselten sich zu einem erschöpften Lächeln. 'Von der persönlichen Befriedigung ganz abgesehen.'

Fortsetzung von Seite 15

Albenhus bleibt aus. Dorion von Ferdok beauftragt die Helden, nach den Ursachen zu forschen.

● Fälle von *Raschem Wahn* (*Geographia Aventurica* 209) häufen sich unter den Arbeitern. Die Krankheit gilt als Strafe der Göttin Hesinde. Dorion beauftragt die Helden, nach Frevlern zu suchen.

Der vollendete Hesinde-Tempel zu Ferdok kann im Computerspiel *Drakensang* (2008) in ganzer Pracht betrachtet werden und spielt dort eine wichtige Rolle. Als Grundlage zur Beschreibung des Gebäudes kann der Tempel aus *Ritterburgen und Spelunken* 167f. dienen.

Eklat in der Commerzienkammer, Seite 11

Nach Stoorrebrandts Weggang führten die unterschiedlichen Interessen der bornländischen Kaufleute zu häufig wechselnden und kostenintensiven Allianzen um Monopole, Frachtraten und Beteiligungen. Offenbar wurden die Handelshäuser nun durch die jüngsten Entwicklungen gezwungen, sich an einen Tisch zu setzen.

Welche Konsequenzen dieses Treffen haben wird und ob es einen Zusammenhang mit der Übergabe bornländischer Schiffe an das Handelshaus Stoorrebrandt oder der überraschend angesetzten Wahl des Adelsmarschalls gibt (siehe Berichte im AB 125), werden die nächsten Wochen und Monate zeigen.

Große Parade in Elenvina, Seite 11

Das Neue Reich Kaiser Retos lebt fort – und zwar in Elenvina. Dies sollte die große Militärparade in Elenvina allen Untertanen Rohajas verkünden, und auch in Selindians Metropole wird man die Machtdemonstration am Großen Fluss richtig verstehen.

Herzog Jast Gorsam stützt sich auf seine unangefochtene Position als mächtigster Provinzherr des Reiches und auf die Reichsverwaltung, die sich in Elenvina unter seinem Sohn, dem Reichserzkanzler Hartuwal, offenbar mit dem 'Verlust' Gareths abgefunden hat.

Die Grafen, Barone und Landadligen der Nordmarken indes beurteilten den Aufmarsch kritisch. Nicht, dass sie sich Kaiserin Rohaja gegenüber loyal gefühlt hätten, eher im Gegenteil. Stein des Anstoßes war vielmehr, dass Herzog Gorsam das bürgerliche Element des Raulschen Reiches so stark betonen wollte. So fanden sich zur Militärparade in Elenvina auffällig wenige nordmärkische Adlige ein. Die Kritik am wachsenden Einfluss der Städte und Reichsbürgerschaft auf die Geschicke der Nordmarken ist kaum mehr zu überhören.

Wie es scheint, wird die doppelte Rolle Herzog Gorsams als Hüter der Reichsordnung einerseits und Feudalherr der Nordmarken andererseits mehr und mehr zum politischen Spagat.

Harter Wind aus Osten, Seite 12

Der Piratenkapitän Starkad Eisenwind ist einer jener Schrecken der Blutigen See, der sich jeder Held unmittelbar gegenübersehen kann. Dabei ist er jedoch mehr eine Urgewalt, die man im besten Fall überleben kann – wirklich besiegen könnten ihn nur die größten Helden Aventuriens. Vorerst wird er auch weiterhin sein Unwesen treiben. Sie können ihn nach Gutdünken als Begegnung zur See, als Abenteuer-aufhänger oder Grundlage für Schauergeschichten unter Seeleuten verwenden. Eine wichtige Rolle spielt er auch in dem Abenteuerband *Goldene Flügel*.

Kurzinformationen zu Starkad Eisenwind:

Erscheinung: Der Thorwaler mit dem eisengrauen Bart ist ein wahrer Koloss. Seine Hände sind Pranken und die gewaltigen Arme lassen die Kraft vermuten, einen Stein mit der Faust zertrümmern zu können. Unter seinem schweren Schritt knackt das Holz der Planen, als wolle es entzweibrechen.

Hintergrund: Der unberechenbare Pirat gehörte zur Ottajasko der *Drachen von Llanķa* (*Unter dem Westwind* 118), wurde jedoch schon lange vor der borbaradianischen Invasion verstoßen. Als Friedloser wurde er zu einem Schrecken des Perlenmeeres, der bald für sein unbarmherziges Vorgehen gefürchtet war. Während der Invasion der Verdammten schloss er sich *Rayo Brabaker* (*Blutrosen* 125) an, dem er

auch heute noch zu Diensten ist. Aus dieser Zeit stammt auch sein Pakt mit Agrimoth (Dritter Kreis der Verdammnis).

Geboren: 984 BF

Größe: 2,08 Schritt

Haarfarbe: eisengrau

Augenfarbe: silbern

Kurzcharakteristik: unberechenbarer Pirat und Paktierer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KO 17, KK 20; Eisern, Hitzeresistenz; Behäbig, Blutdurst 7, Blutausch; Grausamkeit 12

Besonderheiten: Durch seinen Pakt gebietet Starkad über die Schwarzen Dschinne der Luft und kann Orkanböen beschworen. Sein Brabakbengel 'Knochenbrecher' gilt als dämonische Waffe, die immensen Schaden anrichten kann. Je länger Starkad auf dem Wasser ist und je weiter er sich dabei von der Küste entfernt, desto schwerer wird er. Sein Gewicht reduziert sich nur durch längere Aufenthalte an Land oder indem er auf See seinem dämonischen Herrn Blut und Seelen opfert – was den walwütigen Starkad zu einem noch gefährlicheren Gegner macht.

Pfleger des Landes für die Wildermark, Seite 32

Der Pfleger des Landes sorgt mit seinen Männern und Frauen in den nächsten Jahren dafür, dass das Leben in der Wildermark auch für die einfache Bevölkerung wieder erträglicher wird, wenngleich die Ressourcen knapp sind und daher immer wieder tapfere Fremde für allerlei Aufgaben oder als Geleitschutz angeworben werden müssen. Neben der Genesung des geschundenen Landes hat sich der Geweihte vor allem den Kampf gegen die immer wieder auftretenden dämonischen Samen des Balphemor von Punin (siehe *Rückkehr des Kaisers* und das Abenteuer *Saat der Hoffnung* aus *Auf Elfenpfaden*) auf die Fahnen geschrieben und entsendet in dieser Sache immer wieder Abenteurer.

Der Name des Pflegers des Landes der Region bleibt in offiziellen Publikationen unerwähnt. Sie können hier nach Belieben eine Figur – zum Beispiel auch einen passenden Spieler-Geweihten – einsetzen.

BAUERNGEHÖFTE UND DÖRFER IN BERGREGIONEN DES MITTELREICHS

Von Tina Hagner

Mit Dank an Salvador Arenas und Christine Benecke

»Der Abend dämmerte schon, als wir in Alrikshusen eintrafen. Es schien, als habe sich das Dorf vor den Angriffen des böswütigen Hexenweibs zusammengedrückt und kauerte einem geprägten Hunde gleich an der Straße durch das Tal. Mit Gebüsch umfriedet waren die einzelnen Hufen Land, die sich hinter die Häuser pressten wie Bieblein hinter die Glucke. Nur das Gasthaus mit in den letzten Strahlen der Abendsonne leuchtendem Ziegeldach und den bunt bemalten Ausfachungen zwischen dem prächtigen Fachwerk stach zwischen all den armseligen Hofstellen hervor. Vor diesem hatte sich auch die Dorfgemeinschaft versammelt, die uns mit brennenden Fackeln und Demuth im Gesichte erwartete.«

—Praios' Licht im finstren Thann – Reisen im Grenzland in den Jahren 7 bis 9 Perval von Praiodeus Viburian van Halsing

WEILER UND DORF

Dichte Wälder bedecken einen großen Teil der Gebirge Nordmarkens und des nördlichen Gratenfels. Wie Eier in ein Nest schmiegen sich die wenigen Dörfer und Weiler in die Landschaft. Ein Wanderer, der zum ersten Mal diese Region bereist, mag sich auf den ersten Blick an eine Szenerie im Amboss, im Eslamsgrunder oder Schlunder Land oder an das nördliche Greifenfurt erinnern fühlen. Die Bergdörfer Mittelaventuriens weisen viele Gemeinsamkeiten auf, und die hier beschriebenen Bau- und Siedlungsformen wiederholen sich dort in vielerlei Abwandlungen.

Zumeist sind es Waldhufendörfer, die sich in einem Tal entlang der einzigen Straße aufreihen, wobei diese Straße oft einem Bachlauf folgt. Hinter den Häusern erstrecken sich die Hufen: teilweise umfriedete, mühsam gerodete Flächen, die bis zum Waldrand reichen. Bei wachsendem Platzbedarf wird der angrenzende Wald von Generation zu Generation

weiter gerodet. Er liefert Holz für Zäune, Schindeln und Bretter, für die Dauben der Fässer, die Balken der Wagen und die Leisten der Räder, aber auch Scheite für Licht und Wärme sowie Eicheln für die Mastschweine und Eichenrinde für die Lohgerberei. Selbst die Asche der abgebrannten Bäume und Büsche wird fürs Bleichen und Färben verwendet.

Oft wird das gesamte Dorf von einer Umfriedung umschlossen. Dieser 'Hag', eine Hecke aus stacheligem Gebüsch und allenfalls ein paar einzelnen, angespitzten Palisaden, wird von der gesamten Dorfgemeinschaft unterhalten. Das Recht, eine umgehende Befestigung aus Holz oder gar Stein zu unterhalten, kann nur vom Landherrn vergeben werden – und wird nahezu ausschließlich den Städten gewährt. Der Ackerboden hier ist karg und steinig. Würde man das Erbe unter allen Kindern gleichmäßig verteilen, so wären die Güter bald zu klein, um eine Bauernfamilie ernähren zu können. So gilt in diesen Regionen oft das 'An-erbenrecht': Nur eines der Kinder erhält das

oder auf Wanderschaft trieb. Wer selbst nicht darauf hoffen kann, Haus und Hof zu erben, muss wohl einen Erben ehelichen, im Handwerk Lohn und Brot finden oder, und das gilt für die meisten, sich als Magd oder Knecht verdingen und damit in die Schicht der landlosen Dorfbevölkerung absinken. Wem all diese Aussichten nicht schmecken, der sucht sein Glück in der Ferne.

Eine Folge des Anerbenrechts sind über Generationen hinweg gleichbleibend große Grundstücke und Bauernhäuser, in denen nur eine Bauernfamilie neben den Altbauern sowie einige Mägde und Knechte und bisweilen noch ein, zwei ledige Verwandten leben.

Im Dorf selbst sind bei Weitem nicht alle Bauern gleich gestellt. Es gibt reiche Gutsbauern und arme Seldner, auch Kätner heißen, Angesehene, Alteingesessene und 'neu Dazugezogene' (die manchmal auch nur deshalb so genannt werden, weil ihre Eltern oder Großeltern aus der Fremde kamen). Einfluss und Ansehen im Dorf lässt sich am einfachsten an der Größe der Güter und Flure und des Bauernhauses ablesen.

Dem Bauern ist Raum und Land der Gradmesser nicht nur für Ansehen und Besitz, sondern auch, viel grundlegender, für Haben und Sein, Sattwerden oder Hungern.

Entsprechend hart und entschieden regelt die Dorfgemeinschaft die Wahrung der Grenzen zwischen Äckern und Fluren.

»Wer einen Merkstein freventlich aushebe oder wuerffe, den soll man in dieselbe Gruben begraben bis ahn seyn Guerttel und sull vier Pfert an eyn Pflugck spannen, der scharff sey, unt ihn damitten aus der Gruben pfluegen.«

—Elenviner Noth- und Merkbuechleyn, aus der Zeit Kaiser Alriks

In vielen Regionen wird der oben beschriebene Grenzstein durch Wallhecken, Baumreihen



©. 2024. 07

gesamte Erbe – in manchen Herrschaften die älteste Tochter, in anderen wieder der jüngste Sohn oder jenes Kind, das zuerst den Traviabund mit einem anderen Bauern eingeht. Oft ist es Sitte, dass die restlichen Nachkommen ausbezahlt werden – was schon so manchen glücklichen Erben in die Schuldknechtschaft

oder Steinmauern ergänzt – Landmarken, die zuverlässig am gleichen Ort stehend die Generationen überdauern.

EIN DACH ÜBER DEM KOPF

»Und so gibt es einen alten Sinnspruch, dass eine jegliche Hausmutter und ein jeglicher Hausvater der eigene Bauherr sei. Ein Holzhaus heißt man allhier, an der Nabla bei Andergast, gut gebaut, wenn es von drei starken Bauern mit Haken nicht umgerissen werden kann.«

—Praios' Licht im finstren Thann – Reisen im Grenzland in den Jahren 7 bis 9 Perval von Praiodeus Viburian van Halsing



Gebaut wird mit allem, was das Land hergibt. Stein ist im Gebirge in großen Mengen verfügbar, und die großen Wälder im Eisenwald, Gratenfels und Andergast sind reich an bestem Bauholz.

Ein Dach beschirmt üblicherweise den gesamte Hof mit Mensch und Vieh. Wohnung, Stall, Tenne, Scheuer und gar der Backofen scharen sich unter dem weit vorgezogenen Dach. Dieses ist in der Regel steil geneigt, damit der Schnee hinabrutscht und nicht durch seine Last Schindeln und Gebälk zerdrücken und das ganze Haus unter sich begraben kann. Trotzdem richten die Schneemassen in fast jedem Winter neue Schäden an, denn die Dächer sind meist mit billigen Holzschindeln gedeckt und allenfalls mit großen Steinen beschwert, damit ein Sturmwind sie nicht von den Nägeln reißen kann. Üblich ist es, Perainelauch oder Hauswurz auf dem Dach anzupflanzen, auf dass die guten Göttinnen Peraine und Travia Blitzschlag und Feuersbrand verhindern mögen.

Auf einem massiven Mauersockel ohne Keller sitzt bei einem typischen Gebirglerhaus ein Fachwerkstock mit Bruchstein-Ausfachung, die verputzt und weiß gekalkt in der Sonne leuchtet. Die weißen Flächen bilden einen prägnanten Kontrast zu Dach und Fachwerk, die schon nach zwei Wintern eine dunkle Patina erhalten. Von Weitem erinnert die ganze Ansiedlung mit ihren vielfach zerteilten, schwarz umrahmten Flächen an die sorgsam gestapelten Bauklötze spielender Kinder.

Form und Ausführung des Fachwerks sind von Region zu Region unterschiedlich. In Nordgratenfels sind hohe, schmale Fachwerke verbreitet, die nur höchstens in jedem dritten Fach einen sich kreuzenden Querbalken zulassen. Die Häuser in den Ingrakuppen weisen unter dem Einfluss des Angrosch-Kultes über Türen und Fenstern den charakteristischen Feuerbock auf – ein geschwungenes Bogenkreuz im Holzwerk, das von der Form her an einen Scherenstuhl denken lässt.

Ein Kleinbauern- oder Seldnerhaus misst meist um die 90 Rechtschritt. Seldner besitzen, anders als Vollbauern, zu wenig Grund, um vom Ackerbau alleine leben zu können. Oft üben

sie noch ein Handwerk aus oder sind bei Großbauern als Gehilfen angestellt.

Stall, Tenne und Scheuer teilen sich das Untergeschoss. Federvieh, einige Ziegen und ein oder zwei Schweine bilden hier den ganzen Viehbestand. Eine knarrende Stiege führt ins Obergeschoss in einen langen, engen und dunklen Flur, der geradeaus in die Küche und seitlich in die gute Stube führt. Von der Stube aus führt eine Tür in die Kammer, das Schlafzimmer von Bauer und Bäuerin. Die zweite Haushälfte wird von Tenne und Scheuer eingenommen, die sich bis unter das Dach erstrecken. Die Innenwände bestehen aus Fachwerk mit Lehmwickelfüllung, stabil und leicht herzustellen, aber sehr leicht entflammbar. Der einzige heizbare Raum ist ohnehin die Küche, in der ein Herd Wärme, leidlich Licht und vor allem viel Ruß spendet. Von hier aus führt eine Stiege nach oben auf den Dachboden, wo die Kinder – in den kleinbäuerlichen Verhältnissen selten mehr als vier oder fünf an der Zahl – sowie Verwandte und Gäste schlafen.

Wie viel komfortabler lebt es sich da schon in einem Großbauernhaus! Dieses kann eine Grundfläche von dreißig auf zwanzig Schritt und bis zu zwei Stockwerke umfassen. Es ist meist ebenso wie die Katen der Kleinbauern zweigeteilt; Scheuer und Tenne liegen über dem Stall und ragen bis unter das auf mächtigen Balken ruhende Dach hinauf. Der Stall bietet Platz für mehrere Kühe, Ochsen, Schweine und ein oder zwei Gespann Pferde, mitunter ist gar noch ein Backofen ans Haus angebaut. Doch einen Keller sucht man auch hier vergebens.

Auf allen Seiten ragt das Dach weit über die kunstvoll verzierte, oft bunt bemalte Fassade hinaus. Die sichtbaren Fachwerksbalken aus Eichenholz sind reich beschnitzt und erzählen vom Glauben, den Vorlieben und oft genug auch der Familiengeschichte und den Pilgerfahrten der Erbauer.

Über einen ebenerdigen, dunklen Flur, prachtvoll mit bunten Holzschindeln getäfelt, gelangt der Besucher in die gute Stube und die sich dahinter, längs des Flures anschließende, zu meist ebenso zweigeschossige Küche. Am Flurende liegen die Kammern von Bauern und Alt-

bauern. Doch auch hier gibt es nur einen Kamin: in der riesigen, dunklen Küche, unter deren Decke Würste und Speck hängen, so dass der nach oben ziehende Rauch sie räuchern und für den Winter haltbar machen kann. Im oberen Stockwerk finden sich die Kammern von Kindern und Gesinde, und auch ein Gast auf dem Hof wird hier sein Quartier beziehen (und damit womöglich Kinder oder Gesinde auf den zugigen, aber weniger rauchigen Dachboden verbannen). Die Fenster sind klein und durch das vorgezogene Dach fällt auch tagsüber nur spärliches Licht in die Stuben. Handarbeiten sind nur direkt unter dem Fenster möglich, doch dafür kann im Winter die kärgliche Wärme nicht hinaus in Firuns eisige Nacht entfliehen.

Selbst die großen Bauernhäuser sind nur spärlich möbliert. Üblich sind Truhe, Tisch und Bank in der Guten Stube, in der sich oft auch ein kleiner Andachtswinkel mit geschnitzten Götterbildnissen findet. Die Habseligkeiten der Bauersleute, meist der Grund- und Steuerbrief des Landherrn, Aussteuerstücke, eine über Generationen vererbte Brautkrone und die Praiostagsgewänder, verwahrt eine schlaue Bäuerin dort, wo keine Sonne hinscheint: in der – abschließbaren – Truhe in ihrer ureigensten Kammer. Hier steht sie meist unter dem bunt bemalten Kastenbett, dessen hölzerner Bretthimmel verhindert, dass Staub oder Ungeziefer aus der bloßen Dielendecke auf die Schläfer herabfallen.

Ist der Backofen nicht dem gemauerten Untergeschoss angegliedert, so steht er in einigen Schritt Entfernung vom Haus – gerade so weit, dass der Funkenflug das Schindeldach nicht erreichen kann. Gebacken wird nur ein- oder zweimal im Mond, dann aber in ausreichenden Mengen, dass der Hof bis zum nächsten Backtag versorgt ist.

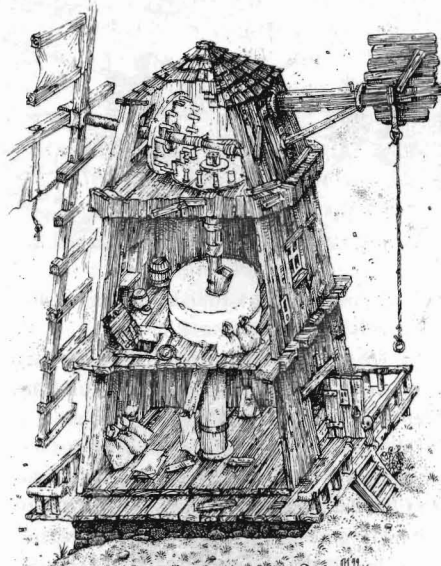
»Eine große Angelegenheit im Dorf ist der Backtag. Schon Tage vorher wird der Sauerteig bereitet, der am Backmorgen mit Mehl und Wasser zu einem schwerem, hellem Brotteig verknetet wird. In der Morgendämmerung heizt der Hofherr den Ofen an. Armlange, beindicke Buchenscheite werden da verbrannt, und erst nach Stunden, wenn's

aus dem Ofenhaus schon garstig schwarz qualmt, wird die Asche ausgeräumt und die Glut beiseite geschoben. Dann werden die schweren Brote – zwei Spannen misst ein jedes wohl und ist über zwei Steine schwer – eingeschossen, und nicht lang, schon duftet's gar verheißungsvoll. Mehr denn zwei Dutzend Brote werden auf einem großen Hof schon gebacken, dann ist's Zeit für die Blechkuchen, eine ganz feine Köstlichkeit, wie ich sie nur im Gratenfelsschen fand: mit Obst belegter süßer Teig ist's, mit viel Honig und Fett bestrichen, so dass er ganz und gar glänzt – und schmeckt wie Honigkuchen im Rahjamond. Wer auch immer es vermag, wohnt dann dem Festmahl bei. Darauf wird der langsam erkaltende Ofen genützt, Nüsse, Kräuter, Pilze und Beeren zu trocknen. Erst wenn die Nacht dämmert, wird die kleinste Magd in den Ofen gescheucht, dass sie ihn ausputzt. Ich hätt's damalen nit mehr gekonnt – zu satt und rund war ich von all den Leckereien, die mir die guten Bauersleute vermacht haben dafür, dass ich ihnen den faulen Teil am Dachständer ausgebessert habe.«

—aus einem Brief von Prainalda Horger, wandernde Zimmermannsgesellin aus Eisenhuett, neuzeitlich

Unweit jeden Hofes steht auch der Speicher, ein hölzernes, am First gerade einmal zwei Schritt hohes und höchstens vier auf vier Schritt messendes Häuschen mit stabilen Wänden. Es wird oft auf Stelzen, zumindest aber auf einem soliden Steinfundament errichtet, so dass Ratten und Mäuse sich schwer tun, an die darin gelagerten Vorräte zu gelangen. Manches Mal verwahrt der Hofherr hier auch seine Wertsachen,

auf dass sie, selbst wenn der Hof Ingerimms Element zum Opfer fallen sollte, erhalten bleiben. Oft nur aus dicken Holzbohlen sind diese eigenwilligen kleinen Häuschen gefügt, die bei fast keinem Großbauernhof fehlen und im Wald und Gebirge die Gehöfte begleiten wie Küken die Glucke.



Ebenfalls fast jedem Hof zu Eigen ist das Bienenhaus. Bei einer armen Seldnerhütte ist dies oft nur ein einziger, aus Stroh geflochtener Korb, wohingegen ein großer Bauernhof den Immen ein eigenes, mannshohes und mit Brettern beschlagenes Fachwerk bietet, in dem hölzerne Bienenkästen übereinander gestapelt stehen.

Das Bienenhaus ruht auf Steinsockeln, um allerlei Schädlinge, die sich gerne an dem süßen Honig gütlich täten, draußen zu halten. Stets jedoch weist es gen Praios eine offene Seite auf, so dass die Fluglöcher der Bienen zur Sonne ausgerichtet sind.

So kann sich ein Bauernhof mit seinen Erzeugnissen gut unterhalten. Auch wenn Metallgegenstände und Ackergerät von den örtlichen Handwerkern oder auf dem nächsten Markt bezogen und das Getreide beim Müller zu Mehl gemahlen werden muss: Alles in allem lebt ein Großbauer, wenn nicht gerade Unwetter, Orks, Teurung oder Kriegshaufen sein Dorf heimsuchen, beileibe nicht schlecht. So gibt es wohl viele Stäbter, die sich mit weniger begnügen müssen, als es im Haushalt eines gut gestellten Bauernhofs auf den Tisch kommt.

»Unt so ist ein Bauernhof wie ein Dorf oder eine Stadt im Kleinen – voll der Übersicht und Ordnung, thätig und emsig und nicht nur den guten Göttinnen, sondern auch dem Herrn Praios, der über alles wacht, ein wohlgefällig Ding. Wehe aber dem Tag, an dem der Bauer von seinen Hof fortgeht und Magd und Knecht ihre Plätze verlassen. Verwirrung und Aufstand wird diese Zeit bringen und kein gutes Ding kann daraus erwachsen. So tue jeder Herr wohl daran, darauf zu achten, dass ein jedes Ding an seinem Platze bleibt – der Landmann auf seiner Scholle, der Ochs vor dem Pflug, der Händler in der Stadt und der Ritter auf seinem Ross.«

—Praios' Licht im finstren Thann – Reisen im Grenzland in den Jahren 7 bis 9 Perval von Praiodeus Viburian van Halsing

DAS PIRATENGOLD DES KUN STORBACK

von Anton Weste

»Furcht von Thorwal bis Kap Brabak,
sät der Seeräuber Kun Storback.
Neunzehn Schiffe müssen sinken,
hör'n zuletzt Kuns Holzbein hinken.
Juwelen, Münzen, gewiss kein' Tand,
vergräbt Kun auf Piratenland.
Voll Silber, Gold und Sternensaat,
getunken in den Schinderwaat,
flucht Kun seinen letzten Satz:
"Niemand findet meinen Schatz!"«

—Verse aus einem Grangorer Gossenlied
über den Piraten Kun Storback

DER HINTERGRUND DES SCHÄTZES

An der aventurischen Westküste ist Kun Storback eine Legende. In Grangor und Havena kennt jedes Kind Geschichten vom

gefürchteten einbeinigen Piratenkapitän, den man auch den 'Oger der Meere'¹ nennt. Neben vielen Übertreibungen und Aufbauschungen, die Kuns Fähigkeiten, sein Schiff oder seine Taten betreffen, kann als gesichert gelten, dass Kun Storback von 972 bis 979 BF sehr erfolgreich Schiffe auf dem Meer der Sieben Winde zwischen Salza und Mengbilla überfiel. In diesen sieben Jahren schuf er sich einen Ruf als Pirat, der dieser Tage allenfalls von El'Harkir erreicht wird. Storback (geboren um 950 BF) stammte vermutlich aus einer der westlichen Hafenstädte, womöglich aus Havena oder Grangor selbst, deren Schiffe er besonders gerne überfiel.

¹ Nicht zu verwechseln mit dem 'Seeoger', einem massigen Pirat mit tätowiertem Schädel, der später die Küsten des Lieblichen Feldes unsicher machte und bewusst mit dieser gefürchteten Bezeichnung spielte. Mehr zum Seeoger finden Sie im vergriffenen Abenteuerband *In den Höhlen des Seeogers*.

Die Legende erzählt, dass Kuns Familie vom Stadtrat unschuldig eingekerkert wurde und Kun aus Rache zum Seeräuber wurde. Mit seiner Dreimast-Karavelle *Schwarzkrake* war er fortan Schrecken für Kauffahrer – und eine zu gerissene Beute für die Piratenjäger der Admiralität von Neuem und Altem Reich.

972 BF lockte Storback ein Schiff mit Silberbarren aus den Minen bei Rethis mittels eines falschen Leuchtsignals auf ein Riff.

974 erpresste er für einen gefangenen Bräutigam, der in die Havener Handelsfamilie Rastburger einheiraten sollte, dessen Gewicht in Gold.

977 kaperte er mit seiner Mannschaft – als Efferd-Pilger verkleidet – im Hafen von Grangor eine Potte.

979 sprang die Besatzung einer Handelskaravelle komplett voller Panik ins Meer, als

der Ausguck (fälschlich) meldet, die *Schwarzkrake* würde genau auf das Schiff zuhalten.

Die gern ausführlich geschilderte Grausamkeit des 'Ogers der Meere' zeigte sich in Wahrheit fast ausschließlich im Zusammenhang mit Patriziern, die Storbacks Weg kreuzten: Einen Seeoffizier aus der Handelsfamilie Liegerfeld, der getönt hatte, Storback vierteilen zu lassen, schickte der Pirat nach denkwürdiger Begegnung in vier Stücken zum Stadtrat Grangors zurück: Ein Ohr, eine Hand und ein Fuß kamen mit Boten, der Rest des Offiziers geteilt und gefedert auf Krücken. Als einer stolzen Kauffahrerin aus dem Haus Wortheim befohlen wurde, als Gefangene der Piraten unter Deck zu gehen, antwortete sie Kun, sie bleibe so lange an Luft, Licht und Wellen, wie es ihr beliebt. Kun ließ sie daraufhin als Galionsfigur an den Bug der *Schwarzkrake* nageln.

Zu einem Zeitpunkt, als die Piratenbande fürchten musste, bald gefasst zu werden, versteckte Storback den gemeinsamen Schatz. Wo der Piratenkapitän die großen Reichtümer vergrub, wussten nur er, sein Steuermann und wenige handverlesene Seeräuber.

979 BF beging Storback seinen letzten und berühmtesten Raub: Er stahl aus dem Leuchtturm von Teremon den wegweisen- den Gwen-Petryl-Stein *Efferdsstern*, der von der Efferd-Kirche als heilig erachtet wird. Kurz darauf kam – als göttliche Strafe? – das Ende der Bande durch einen eingeschleusten Spitzel. Er lockte die *Schwarzkrake* in einen Hinterhalt, wo sie von zwei Grangorer Schivonen erwartet wurde. Entgegen der beliebten Erzählung gab es dann allerdings kein wildes Seegefecht, sondern nur ein schnelles Überrumpeln von meist arglosen oder betrunkenen Piraten; ein gutes Dutzend konnte fliehen. Ganz

- ## ALLES MEINS! - DIE REICHTÜMER
- vier Fässer à 50 Maß mit 60 Jahre altem Premier Feuer (Schätzwert: 200 Dukaten; nicht mehr im vollen Aroma)
 - der ausgezeichnete Kusliker Säbel eines Seeoffiziers, laut Gravur aus der Meisterschmiede der Familie ya Merilla, Bethana, gefertigt aus zwölfmal geflammtem Maraskanstahl (TP 1W6+5, TP/KK 12/4, 70 Unzen, 40 Finger, BF -3, INI +1, 300 Dukaten, WM 0/0, DK N). Der Name der Klinge ist nicht zu ermitteln.
 - in Säcken und Wachspapier vor Feuchtigkeit geschützt und gut erhalten: ein Dutzend kostbarster tulamidischer Teppiche aus Fasar (ca. 450 Dukaten)
 - eine Truhe mit goldenen und silbernen Trinkgefäßen aus den Feinschmieden von Silas, laut beiliegendem Pergament bestimmt für einen Sultan von Thalusa (ca. 1.200 Dukaten)
 - Kisten und Bündel mit insgesamt 300 Stein Elfenbein aus Ifrns Ozean: Mammuststoßzähne (vier Stück; je um 2,50 Schritt lang und 50 Stein schwer) und Seetigerzähne, ein Horn vom Narwal (ca. 4.800 Dukaten)
 - eine Schatulle mit Edelsteinen: Amethyste aus den Eternen, Zitrine aus den Goldfelsen, Rubine aus dem Amhallassih, tulamidische Saphire und alafanische Diamanten (ca. 5.000 Dukaten)
 - 54 Silberbarren von je einem Viertalent (6,5 Stein) Gewicht, gewonnen aus den Minen bei Rethis (ca. 7.000 Dukaten)
 - Truhen voller Münzen: Silbertaler; Vinsalter und Havener Dukaten (meist mit den Bildnissen Pervals oder Bardos und Cellas); Kusliker Räder (20-Dukaten-Münzen) (ca. 9.000 Dukaten)
 - in doppeltes Segeltuch eingeschlagen: der *Efferdsstern*, einer der größten bekannten Gwen-Petryl-Steine (SRD 116): kürbisgroß, 150 Stein schwer und so hell, dass man ihn kaum ohne Rußgläser betrachten kann. Er war jahrhundertlang das Leuchtfeuer des Leuchtturms von Teremon. (Schätzwert: unbezahlbar, die Efferd-Kirche erhebt Anspruch auf den Fund; in kleinere Stücke zersprengt insgesamt ca. 20.000 Dukaten)

Grangor kam, um zu sehen, wie den berühmtesten Seeräubern der Garaus gemacht wurde.

Dreimal bot der Rat der Stadt Kun Storback an, dass seine Besatzung vom Tode verschont werden solle und er einen schnellen Tod erhalte, wenn er das Schatzversteck verriete. Storback lehnte dreimal ab. Die gesamte Mannschaft wurde daraufhin im Schinderwaat (dem heutigen Horaskanal) ersäuft. Ihr Anführer wurde zuvor qualvoll geschindet (gehäutet) und gerädert. Kun Storbacks Knochen hängen noch heute zur Abschreckung in einem Schandkäfig vor dem Stadtgericht.

In den letzten 50 Jahren gab es viele Versuche, den Schatz zu finden, der aus den Warenbüchern der überfallenen Schiffe wohl bekannt ist: Münzen, Silberbarren und Elfenbein im Wert von 30.000 Dukaten sollen auf den Finder warten.

Doch bisher hat sich jede Spur als Irrweg erwiesen: Kryptische Navigationsangaben oder Karten waren Fälschungen; diejenigen Besatzungsmitglieder, die vom Schatz wissen könnten, sind tot oder verschollen. Und so hallen den Schatzsuchern nur Storbacks letzte Worte im Ohr: "Niemand findet meinen Schatz!"

FÜR DEN MEISTER

DER SCHATZ IM SPIEL

Die Geschichte von Kun Storback kann eine schöne Lagerfeuerzählung sein, ein Köder, um die Helden zu einem Abenteuer in die Zyklopendee zu dirigieren, und natürlich Aufhänger für eine klassische Schatzsuche mit all ihren Erfolgen und Pleiten. Mehr Informationen zu Piraterie, Schiffen und Tauchgängen finden Sie in der Spielhilfe *Efferds Wogen*.

Der hier beschriebene Schatz wird nicht weiter in offiziellen DSA-Publikationen behandelt; es wird auch künftig nicht festgelegt, ob und von wem er gefunden wurde.

Die Lage des Schatzes können Sie auf einer der nördlichen Zyklopeninseln verorten. Neben dem hier behandelten Piratengold gibt es noch einige kleinere und weit weniger berühmte Schatzverstecke von Kuns Bande, mutmaßlich ebenfalls auf den Zyklopeninseln.

WEGE ZUM SCHATZ

Aus den folgenden drei Parteien, die Storbacks Piratengold finden möchten, können sich die Helden einer anschließen. Die übrigen können Sie als Informanten oder Konkurrenten der Helden verwenden.

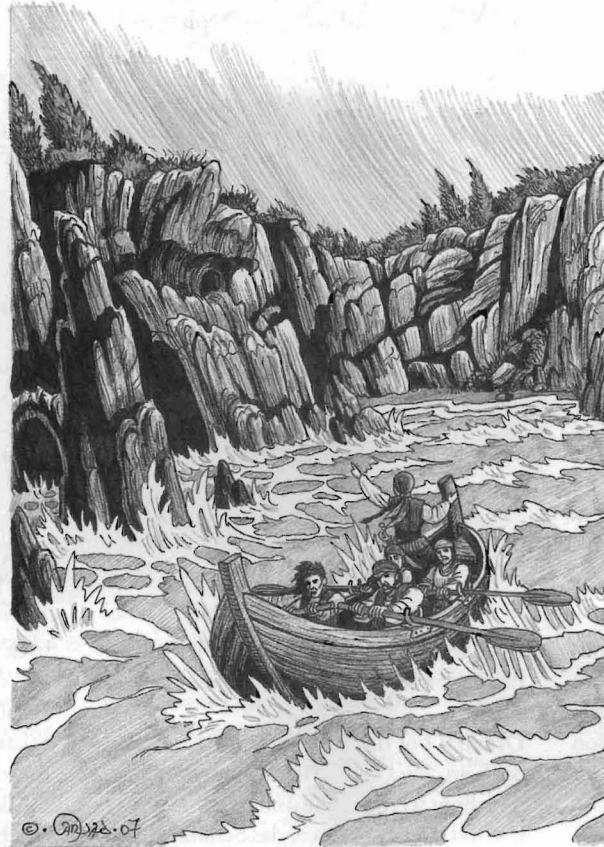
• **Die Ehre des Finders:** Eigentlich konnte die junge Grangorer Hesinde-Geweihte *Livia Dolvarn* ihr Glück kaum fassen, als sie in einem Archiv der Stadt eine Schatzkarte fand, deren Schriftzüge dieselbe Handschrift aufwiesen wie die wenigen Dokumente, die man über Kun Storback besitzt. Einige Teile der Karte tragen Bezeichnungen in einer Geheimschrift; der Ausschnitt zeigt die nähere Umgebung des Schatzes mit Küste, lässt aber nicht erkennen, auf welcher Insel das Versteck liegt. Die weltfremde Pergamentwölzerin wollte lange theoretisch durchdenken, wie am besten und sichersten an den Schatz zu

gelangen sei, doch ihr wurde der eigene Stolz zum Verhängnis: Bei Streitgesprächen im örtlichen Avesklub verstieg sie sich zu der Behauptung, dank ihres von der Göttin geschenkten Intellekts bis zum nächsten Hesindefest den Schatz des berühmten Kun Storback zu finden. Als Beweis sollte der gelehrten Runde das wertvollste und bekannteste Beutestück vorgelegt werden: der Gwen-Petryl *Efferdsstern*. Aber tatsächlich hat Livia vieles auf der Karte noch nicht entschlüsselt, der Name der Insel ist weiterhin unbekannt. Viel schlimmer noch: Wie soll sie, die Grangor noch nie verlassen hatte, eine Seereise antreten und in wilder Kletterei eine nasskalte Höhle aufsuchen, um dort quaderweise Schätze zu bergen? Und die Zeit drängt. Vielleicht findet Livia ja vertrauenswürdige Abenteurer, die ihr ein Bekannter empfehlen kann. Oder gerät sie an hinterhältige Söldnerseelen, die die naive Geweihte nur ausnutzen?

● **Flüchtige Erinnerungen:** „Damals bin ich Boron gerade noch von der Schippe gesprungen“, ist der Lieblingssatz des einäugigen *Quilamo*, der Schiffsjunge unter Kun Storback war, Jahrzehnte in einer Sträflingskolonie schuftete und nun als Mittsechziger endlich den Schatz wiederfinden möchte, den er damals zu verstecken half. Leider ist sein Gedächtnis nicht das Beste: Die Insel fing mit 'Hy' an! Hylailos? Hylpia? Oder war es doch 'P'? Pailos? Phenos? Putras? Seinen angeheuerten Mietlingen, denen er das Blaue vom Himmel verspricht, verschweigt er den Nebel in seinem Kopf wohlweislich. Er wird sich bestimmt schon wieder erinnern, wenn er nur einen Anhaltspunkt bekommt, eine Schatzkarte sieht (von der er weiß, dass es sie gibt) oder die Inselsilhouette erblickt. Quilamo kennt keine Skrupel, um an den Schatz zu gelangen, und täuscht gerne körperliche Gebrechlichkeit oder warmherzige Großväterlichkeit vor, um seine Gegner in Sicherheit zu wiegen. Dabei versteht er sich hervorragend auf Entfesselungskünste, hinterhältige Dolchattacken und Gifte.

● **Der unheimliche Zauberer:** Man sagt, Drachen ruhen gerne auf Edelmetallen, da nur diese ihnen einen behaglichen 'Klang' vermitteln oder eine spezielle Lebenskraft schenken. Jedenfalls benötigt der Riesenschildwurm *Meridianthur* (ZBA 85) nach Erweiterung seines Hortes große Mengen Gold und Silber, am besten in bequemer Münzform und ohne allzu anstrengende Attacken auf bewachte Menschenpaläste

oder Zwergenbingen. Er hörte vom Schatz Kun Storbacks und hielt es für sinnvoll, gemeinsam mit Zweibeinern nach den Kostbarkeiten zu suchen, da diese vermutlich am besten ein Versteck von Ihresgleichen erreichen mögen. Um trotz seiner Unerfahrenheit mit Menschen nicht aufzufallen, verwandelte sich Meridianthur (mit einer



Art von SALANDER) in einen menschlichen Zauberer namens *Magistro Adeptis Gildendstab* (sein Gefühl für menschliche Namensgebung ist unterentwickelt) und versucht in der – teils unfreiwilligen – Maske des vergeistigten Gelehrten, Helfer für eine Expedition zum Schatz zu finden. Der Magier fällt durch minimalistische, egozentrische Umgangsformen, schwerfälliges Sprechen, exotisch grüne Augen sowie Angst vor Wasser, dem Meer und allem Schwimmen oder Tauchen auf. Er überlässt seinen Helfern fast alle zwischenmenschlichen Teile der Informationssuche, um selbst an Schlüsselstellen ungeahnte Magie zu vollbringen: Er lässt in einem großen Archiv alle Papiere durch die Luft wirbeln und winkt aus dem Chaos das gesuchte Schriftstück herbei (ähnlich GEFUNDEN!); er befragt die bleichen Knochen Kun Storbacks in Grangor (vergleichbar NEKROPATHIA oder OBJECTOVOCO); er lässt während der Schiffsreise einen Blitz auf ein gefährliches Seeungeheuer niederfahren (KULMINATIO). Die Enttarnung des Drachen (spätestens in der Schatzhöhle) bringt die Wen-

dung in der Handlung. Meridianthur will natürlich nicht einen Silbertaler des gefundenen Schatzes hergeben. Nur Dinge, die nicht aus Edelmetall besteht, interessieren ihn nicht.

DAS VERSTECK

Das Schatzversteck liegt auf einer der nördlichen Zyklopeninseln. Wüsste das Häuflein Menschen, das hier lebt, welche Reichtümer an ihrer Küste verborgen sind, wäre es bald vorbei mit der idyllischen Harmonie von Schafzucht und Fischfang, die auf der Insel gepflegt wird.

● Die **Klippenbucht** mit dem Versteck ist von See wie Land schwer zugänglich: Strömung und felsige Untiefen machen es für ein Schiff unmöglich, für ein Ruderboot schwierig, ohne Leck in die Bucht zu gelangen. Von Land müssen zwölf Schritt hohe Steilklippen hinabgeklettert werden – am einfachsten ist das an einer Stelle zu bewältigen, die Kun mit drei Steinen (die kundige Augen als 'nicht aus dieser Gegend stammend' identifizieren können) markiert hat.

● Vom schmalen Kiesstrand der Bucht aus kann man eine kleine, etwa vier Schritt tiefe **Höhlung** erkennen, die von Sträuchern verdeckt wird. Hier finden sich nur acht halb ausgegrabene leere, vermodernde Truhen und zwölf Körbe mit geborstenen Schlössern und ein paar Silbermünzen – es scheint, als hätte schon jemand den Schatz gefunden. Tatsächlich ist dies nur eine Irreführung Kuns: Der Schatz war nie hier.

● Das echte **Schatzversteck** liegt in einem weitläufigeren Grottenkomplex, dessen vordere Kammern überflutet sind. Der Eingang ist auch bei Ebbe nur schwer auszumachen, aber dann sogar ohne Tauchgang zu begehen (an der kritischsten Stelle ist das Wasser 1,60 Schritt tief und es bleiben 8 Finger Luft bis zur Decke). Problematisch wird das Ganze durch zwei Krakenmolche (ZBA 123), die sich die Höhlen zur Heimat erwählt haben.

Im trockenen Sandboden der hintersten und höchst gelegenen Grotte liegen Kisten, Truhen, Fässer und staubige Leinensäcke voller Piratenbeute. Hereingetragenes Fackellicht wird glitzernd zurückgeworfen. An eine Wand hat Kun Storback mit seinem eigenen Blut geschrieben: »Glaubst, du findest meinen Schatz, / nimmst auf Golgaris Rücken Platz« (Ob es sich nur um eine leere Drohung handelt oder ein Fluch dahintersteckt, bleibt Ihnen überlassen.)

DIE MEPHALITEN

Von Martin Schmidt

Mit Dank für seine Anregungen an Peter Diehn

Name: Orden zur Förderung und Lenkung der Magischen Künste des Mephal von Punin

Kurzcharakterisierung: Magierbund der Weißen Gilde, dessen Mitglieder durch das Land ziehen und talentierte Zöglinge suchen, um diese für den Weg der Rechten Hand zu gewinnen.

Wappen / Symbol: auf Weiß eine goldene Schlangen in Form eines Pentagramms

Wahlspruch: »Entdecke und fördere!«

Tracht: keine, Magierstab

Herkunft: nach den Magierkriegen gegründet

Bedeutende Mitglieder: Thallian de Refadeon (Ordensmeister)

Personen der Historie: Mephal von Punin (Ordensgründer), Folmian Lonnert (Ordensmeister)

Bedeutende Talismane und Artefakte: keine, jedoch einige Artefakte aus dem Gebiet der Hellsichtsmagie

Wichtige Niederlassungen: Rommilys (Haupthaus), Punin

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Mitglieder: etwa 50 (Weißmagier, Alchimisten, Boten)

Zitat: »Willst du den Apfel da drüben haben? Nimm einen Schluck hiervon und stell dir vor, er kommt zu dir. Du brauchst keine Angst zu haben, das wird nicht weh tun. Odem Arkanum!«

—ein Mephalit, während er ein kleines Kind in Augenschein nimmt; 1029 BF

Volkes Stimme: »Eigentlich nette Magier, die allerlei Krankheiten heilen können. Wenn die nur nicht immer so hinter den Kindern her wären und irgendetwas von einer komischen Wiedergeburt reden würden ... Meine Frau hat schon Angst bekommen und gesagt, dass die unseren kleinen Alrik nicht mehr zu Gesicht bekommen werden.«

Quellen: Lexikon 198, Mit Wissen und Willen 187 und 193, Unter der Dämonenkrone 42, Aventurischer Bote 119

oder den Anconiten nehmen nur wenige Menschen wahr, wenn sie es mit einem Mephaliten zu tun haben.

Doch seit der Invasion der Verdammten (1019–1021 BF) nehmen die Mephaliten eine zunehmend wichtigere Stellung innerhalb der Weißen Gilde ein, sorgen sie mit ihrer Arbeit doch dafür, dass es den Magierakademien nicht an geeigneten Nachwuchs fehlt. Somit leisten die Mephaliten einen wichtigen Beitrag dabei, dass die Lücken, die die gefallen Magier in der Dritten Dämonenschlacht und im Jahr des Feuers (1027–1028 BF) hinterlassen haben, schnell wieder geschlossen werden können.

DER ORDE STRUKTUR

Den Mephaliten steht der Ordensmeister vor; ansonsten zeichnen sich die Mephaliten durch eine – im Gegensatz zu anderen Orden und Vereinigungen – sehr lockere Struktur aus. Feste Regeln wie Bekleidungs- oder Verhaltensvorschriften gibt es nicht, lediglich die Grundsätze des *Codex Albyriacus* sind einzuhalten. Ordensmeister Thallian de Refadeon führt den Orden seit nunmehr fast zwei Jahrzehnten und ist bemüht, die Gemeinschaft stets in einem guten Licht erscheinen zu lassen. Allerdings ist Thallian nicht mehr der Jüngste, so dass intern bereits die Diskussion um einen möglichen Nachfolger begonnen hat.

ORDENS NIEDERLASSUNGEN

Das Haupthaus des Ordens steht in Rommilys, sonst unterhält der Orden lediglich ein kleines Haus in Punin, das an der Vinsalter Pforte unweit der hiesigen Akademie steht. Es wurde auf den Mauern des einstigen Gründungshauses des Ordens errichtet, wenngleich es heute für die beiden dort lebenden Ordensmitglieder eigentlich zu klein ist. Reisende Mephaliten sind bisweilen sogar in Wohnwagen unterwegs und haben das Anrecht, in jeder der Weißen Gilde zugehörigen Akademie kurzzeitig aufgenommen zu werden. An eine Magierakademie abgeordnete Mephaliten leben in den Räumen der Schule und unterscheiden sich von den dort lehrenden Magistern nur durch ihre spezielle Aufgabe der Nachwuchssuche.

GESCHICHTE

Die ersten Jahrzehnte des Ordens zur Förderung und Lenkung der Magischen Künste des Mephal von Punin (eigentlich: *Ordo Mephalis*, OM) liegen heute im Dunklen. Neben der verschollenen Gründungsschrift des Ordens ist das genaue Gründungsdatum des kleinen Ordens unbekannt, selbst Historiker können nur Vermutungen anstellen, wann Mephal von Punin, einer der bedeutendsten Abgänger der Punier Akademie, den Orden genau gründete. Die Bedeutung Mephals für die Punier Akademie ist bis heute erhalten, denn nicht ohne Grund trägt das Gremium, das in strenger Klausur über die Nachfolge des Akademieleiters entscheidet, den Namen *Mephalsrat*. Trotz des Fehlens genauer Daten ist davon auszugehen, dass Mephal den Orden kurz nach den Magierkriegen ins Leben rief, da es nun dringend nötig war, die Lücken in den Reihen der dezimierten Magierschaft wieder zu schließen. Zudem existiert in der Weißen Gilde die Erzählung, dass Mephal mit der politischen Richtung der Punier Akademieleitung und

der des Pentagramm-Ordens zu Vinsalt, die die graue Lehre vertraten, nicht einverstanden war und aus diesem Grund zur Weißen Gilde konvertierte. Dabei sollen ihm einige Mitglieder des Pentagramm-Ordens, die seine Ansichten teilten, gefolgt sein.

Trotz der Abspaltung der Mephaliten von der Punier Akademie und somit auch von der Grauen Gilde blieb ihr Haupthaus in Punin. Jedoch trug die räumliche Nähe dazu bei, dass sich die Mephaliten nie ganz von der Punier Akademie lösen konnten. Dies änderte sich jedoch, als das einstige Kloster der Mephaliten in Punin mitsamt dem Ordensarchiv einem mysteriösen Brand zum Opfer fiel (927 BF).

Der damalige Ordensmeister **Folmian Lonnert** nutzte die Gelegenheit aus, sich dem wieder anwachsenden Einfluss der Punier Akademieleitung auf den Orden zu entziehen und in eine andere Stadt auszuweichen. Für ein Jahr kamen die Mephaliten in einem einfachen Stadthaus in Rommilys unter, ehe sie 929 BF ihr neues Haupthaus bezogen.

Als kleiner Orden traten die Mephaliten seit ihrer Gründung kaum offen in Erscheinung. Anders als bei den Pfeilen des Lichts

MITGLIEDSCHAFT

Für eine Aufnahme kommen nur Magier in Frage, die an einer der Weißen Gilde zugehörigen Akademie ausgebildet wurden, sowie Alchimisten von zweifelsfreier Herkunft. Alle, die dem Orden beitreten möchten, müssen einen Leumundszeugen vorweisen, der sich für die Tadellosigkeit des Kandidaten verbürgt. Unter den Absolventen der weißen Akademien werden jene Bewerber bevorzugt, die sich auf dem Gebiet der Hellsicht und der Eigenschaften auskennen und eine entsprechende Ausbildung genossen haben.

Die Aufnahmeprüfung, während derer der Anwärter seine magischen Fähigkeiten unter Beweis stellen muss, findet im Haupthaus des Ordens statt. Die Prüfung wird vom Ordensmeister und zwei weiteren Mitgliedern durchgeführt. Bei der folgenden Abstimmung über die Aufnahme neuer Mitglieder jedoch besitzen die einfachen Mitglieder das gleiche Stimmrecht wie der Ordensmeister selbst.

ALLTAGSLEBEN

Der Alltag eines reisenden Mephaliten ist zumeist recht abwechslungsreich. Auf seiner ständigen Suche nach magisch begabten Kindern zieht er durch das Land und lernt viele Dörfer und Städte kennen. Wenngleich sich jeder Mephalit seines Standes als Magier bewusst ist, sind die Mitglieder dieser Gemeinschaft doch weitaus weltoffener und zugänglicher als viele andere Vertreter ihrer Zunft. Dies liegt weniger an den lockeren Ordensregeln als vielmehr an ihrer Arbeit selbst: Wenn man Kinder auf eine eventuelle Begabung hin überprüfen will, darf man weder sie selbst noch ihre Eltern verschrecken, sondern muss sich im Gegenteil deren Vertrauen erarbeiten.

Manche Mephaliten werden einer konkreten Akademie der Weißen Gilde zugeordnet, in deren Auftrag sie fortan junge Eleven suchen. Solche Mephaliten durchstreifen regelmäßig die Umgebung der Akademie und betätigen sich in vereinzelten Fällen auch als Gastdozenten.

Allen Mephaliten gemeinsam ist jedoch eine gewisse Abneigung gegenüber den Mitgliedern des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt, die für die Große Graue Gilde des Geistes nach geeigneten, magiebegabten Kindern suchen und somit in direkter Konkurrenz zu den Mephaliten stehen.

Die Alchimisten des Ordens verlassen das Haupthaus in Rommilys nur selten und stellen hier allerlei nützliche Tränke her. Besonders die Produktion von Heiltränken und -salben tragen dazu bei, dass die Mephaliten ihrem Ruf als Heiler gerecht werden und in der Bevölkerung ein hohes Ansehen genießen.

Bisweilen nutzt die Weiße Gilde die Mephaliten auch als Botendienst. Da die reisenden Mephaliten nur langsam vorankommen und die von ihnen übermittelten Nachrichten eine Weile unterwegs sind, handelt es sich in der Regel um Dokumente, deren Beförderung nicht allzu eilig ist. Für dringendere Fälle gibt es einige wenige Botenreiter, die angeblich in ihren Fähigkeiten den Beilunker Reitern nicht nachstehen. Jeder Mephalit, ob reisend oder einer Akademie zugeteilt, sammelt stets Informationen über Übeltäter in den Reihen der Weißen Gilde, um diese bei Bedarf dem Collegium Canonicum im Gareth mitzuteilen.

GEHEIMNISSE DES ORDENS

Das offenste Geheimnis des Ordens ist seine Suche nach der *Maday'kha*, der von vielen magischen Traditionen herbeigesehnten sterblichen Wiedergeburt Madas als Kind (siehe **Mit Wissen und Willen 198**). Anders als dem Pentagramm-Orden zu Vinsalt stehen den Mephaliten jedoch weniger Mittel für ihre Suche zur Verfügung, so dass die Untersuchung von Stammbäumen und Blutlinien fast ausschließlich in den Händen des Vinsalter Ordens liegt.

Kaum bekannt hingegen ist das für einen magischen Orden überraschend gute Verhältnis der Mephaliten zur Praios-Kirche. In einem geheimen Archiv des Praios-Tempels zu Rommilys soll sich gar ein Briefwechsel zwischen Ordensmeister Folmian Lonnert und dem damaligen Tempelvorsteher finden, in dem Lonnert um die Erlaubnis bat, den Orden in Rommilys ansiedeln zu dürfen. Weshalb Lonnert den Wechsel vornahm, ist nur wenigen Eingeweihten der Praios-Kirche bekannt, so vertreten ihre Kirchenhistoriker nach außen gerne die Ansicht, Lonnert wollte sich, ganz im Sinne Mephals, der 'praioseffälligeren Magie' zuwenden und benötigte dafür eine dem Götterfürsten verbundene Stadt.

Eine Handvoll Mephaliten hat sich dem aktiven Kampf gegen Verräter der Weißen Gilde verschrieben und jagt zusammen mit den Pfeilen des Lichts zum Borbaradianertum übergelaufene Zauberkundige. Ihre Fähigkeiten auf dem Gebiet der Hellsicht-Magie sind ihnen beim Aufspüren abtrünniger Magier von großem Nutzen.

Die Alchimisten des Ordens beschäftigen sich nicht nur mit der Herstellung von Heiltränken. Basierend auf alten Rezepturen, die noch von Mephal selbst kreiert wurden, erstellen sie Elixiere, die den Mephaliten helfen, die magische Begabung eines Kindes zu erkennen. Nur dem Ordensmeister und einem vertrauten Alchimisten ist die Rezeptur eines Trankes bekannt, mit dem die magische Begabung eines Kindes 'ausgebrannt' werden kann.

In diesen Zusammenhang gehören auch die Gerüchte, nach denen schon manches Kind von den Mephaliten wegen seiner unbeherrschten Magie in die Obhut eines Praios-Tempels übergeben wurde, damit es dort seiner Kräfte beraubt und im Sinne der Kirche erzogen werde.

DER ORDENI IM SPIEL

ALS SPIELERCHARAKTER

Ein Mephalit ist ein weltoffener Magier, der sich der praktischen Anwendung der Magie verschrieben hat und den Kontakt zu Menschen dem Studium alter Folianten in einer stickigen Bibliothek vorzieht. Wenngleich er seine Aufgabe erfüllt und magischen Nachwuchs sucht, so fehlt dem Mephaliten der herablassende Blick, den viele Gildenmagier gegenüber der einfachen Bevölkerung an den Tag legen.

Da es nahezu keine festen Ordensregeln gibt, kann ein Mephalit auch ein Leben als Abenteurer führen. Manches Ordensmitglied reist sogar in einem von Pferden gezogenen Wohnwagen durch die Städte und Dörfer, immer auf der Suche nach dem einen besonderen Kind. Ein Mephalit eignet sich auch als reisender Agent seines Ordens, der einen Überläufer bis in die Schwarzen Lande verfolgt. Doch nicht nur Magier verrichten bei den Mephaliten ihren Dienst: Ein Alchimist kann im Haupthaus seinen Dienst verrichten und Tränke brauen, wohingegen ein Bote Nachrichten an ferne Ordensmitglieder überbringen muss – und bei dem Reisepensum einiger Mephaliten kann dies durchaus einen Ritt durch halb Aventurien bedeuten.

ALS MEISTERPERSON

Offen, zugänglich, weniger weltfremd – dies sind die Charaktereigenschaften, die den meisten Mephaliten auf den ersten Blick zu Eigen sind. Zwar sind alle Mephaliten stolz auf ihre gildenmagische Herkunft und überzeugte Anhänger des Bundes des Weißen Pentagramms, doch tragen sie die dem magischen Stande anhaftende Arroganz weniger offen zur Schau und legen ein für Magier unkonventionelles Handeln an den Tag. Oft erscheinen sie hilfsbereit, doch fordern sie als Gegenleistung nicht selten Hilfe ein, um magisch besonders begabte Kinder aufzufinden oder die Konkurrenz vom Pentagramm-Orden zu Vinsalt bei ihrer Arbeit zu behindern.

Doch hinter der freundlichen Fassade kann sich auch ein geheimer Agent der Mephaliten verstecken, der darauf angesetzt wurde, den Gruppenmagier angesichts seiner merkwürdigen Reisen und Abenteuer einmal genauer unter die Lupe zu nehmen.

RÜCKBLICK AUF DAS JAHR 2007 UND AUF DIE ESSENER SPIELETAGE

Obwohl der Jahreswechsel noch einen Monat weit weg ist, möchte ich den letzten diesjährigen Boten nutzen, um ein kleines Resümee des Jahres und seiner wichtigsten (?) Veranstaltung in unserer Branche zu ziehen.

Als wir im April auf der Role Play Convention (RPC) in Münster bekannt gegeben haben, dass DSA ab sofort nicht mehr von Fanpro, sondern von Ulisses Spiele herausgegeben wird, war bei vielen treuen Kunden die Sorge natürlich groß, dass wir das nicht auf die Reihe bekommen würden. Fast niemand kannte uns, außer einigen Tabletop-Spielern, die schon vorher mit unseren anderen Produkten in Kontakt gekommen waren. In den Foren wurde heiß über das Ende der Welt diskutiert und niemand war sich sicher, wie es weitergehen würde. Auch Autoren und Redakteure waren verunsichert und durch die damalige Situation demotiviert und mussten erstmal überzeugt werden.

Nach den ersten sieben Monaten kann ich sagen, dass wir Einiges erreicht haben. Es gibt wieder regelmäßig neue Quellenbücher und Abenteuer, und auch die Grundregeln stehen kurz davor, wieder komplett im Handel erhältlich zu sein. Wir haben Myranor wiederbelebt und sowohl für das Güldenland als auch natürlich für Aventurien neue tolle Ideen für interessante Abenteuer und Zusatzbücher.

Außerdem scheint es sehr positiv angekommen zu sein, dass wir unsere Fans nach ihrer Meinung fragen und uns bemühen, deren Ideen in unsere Planungen einfließen zu lassen (jedenfalls da, wo es auch geht – alle Wünsche werden wir leider nicht erfüllen können).

Da das Herausbringen von Produkten für uns die höchste Priorität hatte (und natürlich immer noch hat), kamen im ersten Halbjahr der Übernahme ein paar andere Dinge ein wenig zu kurz, aber auch daran wird jetzt mit Hochdruck gearbeitet. Wir werden in wenigen Wochen unseren ersten neuen Newsletter verschicken (siehe unten) und damit wird es wieder regelmäßig Informationen über kommende Produkte aus unserem Hause geben. Auch unsere derzeit noch etwas magere Webpage wird überarbeitet und mit Inhalt gefüllt werden.



Dass unter anderem diese Dinge nicht so schnell angegangen werden konnten, wie wir uns das selber gewünscht haben, liegt schlicht und einfach daran, dass wir nur begrenzt Manpower zur Verfügung haben und die Dinge einfach hintereinander abarbeiten müssen. Aber im Laufe der Zeit werden wir alle Baustellen bearbeiten, die es noch gibt.

Eine dieser Baustellen, der wir uns im Oktober stellen mussten, war unsere Präsenz auf den Essener Spielertagen. Obwohl wir schon seit einigen Jahren immer dort vertreten sind, war dieses Jahr mit unserer bis jetzt größten Standfläche von 100 qm eine große logistische Herausforderung für uns. Es mussten Horden von Standpersonal und Demoleuten, Autoren, Illustratoren, Redakteure und Partnerfirmen gebändigt werden, und ganz nebenbei mussten noch die angekündigten Neuheiten pünktlich am Donnerstag zum ersten Messtag in unseren Regalen liegen. Überraschenderweise hat dies durch die unermüdliche Arbeit vieler unserer Leute auch alles fast reibungslos funktioniert.

Signier- und Zeichenstunden wurden abgehalten, unsere Tabletops sowie unser neues Brettspiel Kingsburg konnte man ausprobieren, man konnte der Chefredaktion und mir Löcher in den Bauch fragen, uns die Meinung sagen und sich über die zukünftigen Produkte informieren. Insgesamt war es aus unserer Sicht eine sehr

gelungene Veranstaltung, die trotz des Stresses viel Spaß gemacht hat.

Zu guter Letzt möchte ich noch einen kleinen Ausblick auf die Produkte des nächsten Jahres geben.

Losgehen wird es im ersten Quartal 2008 mit einer Reihe von Abenteuern, von denen eines sicherlich sehnstchtig erwartet wird: **Masken der Macht**. Desweiteren wird mit **Der Fluch von Burg Dragenstein** der zweite und abschließende Teil der Einsteigerkampagne um den Weißen Berg erscheinen, die mit **Die Zuflucht** ihren Anfang nahm. Die Anthologie zu Efferds Wogen (**Strandgut**) sowie das Einzelabenteuer **Von eigenen Gnaden** stehen auch noch auf dem Programm. Fans von Soloabenteuern können sich darauf freuen, dass wir auch in diese Richtung etwas geplant haben.

Natürlich werden auch die Regelwerke mit **Wege der Götter** Ihren Abschluss finden und auch Myranor nicht zu kurz kommen. Im Laufe des Jahres werden weitere Quellenbücher und Abenteuer erscheinen, von denen ich hier besonders natürlich die Regionalspielhilfen zum Bornland und dem Horasreich, einen Spielleiterband und den Auftakt der **Drachenchronik** erwähnen möchte. Auch die blaue Reihe, die wir mit den Bänden **Ritterburgen und Spelunken** und **Efferds Wogen** eröffnet haben, wird mit je einem Band über Stadtabenteuer und über Kerker und Verliese fortgesetzt.

Darüber hinaus gibt es natürlich noch sehr viel weiteres Material, aber Einzelheiten dazu können Sie dann dem Newsletter entnehmen, wenn es so weit ist.

Bleiben Sie uns also auch in Zukunft treu, denn wir versprechen Ihnen, dass es auch unter der Regie von Ulisses Spiele noch viele großartige Abenteuer in Aventurien zu erleben geben wird.

Patric Götz

Ab sofort gibt es die Möglichkeit, einen Newsletter zu bestellen, der einmal monatlich direkt aus den DSA-Werkstätten berichtet.

Also nicht vergessen: Am besten sofort auf
www.dasschwarzeauge.de
gehen, links den Menüpunkt Newsletter anklicken
und abonnieren!

Aventurischer Bote Neue Feldfrucht in der Rabenmark

BURG MERSINGEN. Voller Stolz präsentierte die borongefällige Bauernschaft der Rabenmark ihrem Landesherren die neueste Züchtung, den Schwarzspargel (bosp.: *Asparagus negris*). Er zeichnet sich durch schwarze Triebe aus, deren exquisiter Geschmack dem Feinschmecker für Stunden die Stimme raubt. Gemein mit dem normalen Spargel hat er allerdings den stinkenden Uringeschmack.

Markgraf Gernot von Mersingen war begeistert und beauftragte mehrere seiner Bauern, die neue Pflanze anzubauen, so dass im kommenden Frühjahr die neue Delikatesse geerntet und gegessen werden kann.

Aus Punin und Al'Anfa wurde schon Interesse an dem Schwarzspargel bekundet.

Ralf Renz

Darpatischer Landbote, Travia 1029 BF Pfleger des Landes für die Wildermark

Wie kürzlich bekannt wurde, hat der neue Diener des Lebens, Leatmon Phraisop der Jüngere, als eine seiner ersten Amtshandlungen einen Pfleger des Landes für die Wildermark bestellt. Damit erkennt die Kirche der Peraine die besondere Fürsorge an, die das Land zwischen Dergel und Trollpfote benötigt, um wieder wie früher zu erblühen.

Derzeit wird der hohe Geweihte an seinem designierten Amtssitz in der Baronie Wutzenwald erwartet, wo sich bereits weitere Geweihte versammelt haben, um dem Pfleger des Landes bei seiner schwierigen Aufgabe beizustehen.

Durch den Heerwurm der Untoten, die verfluchte Pestwolke und den Jahrhundertwinter verheert, kann das Land in weiten Teilen der Wildermark die braven Menschen nicht mehr ernähren, die dort tapfer ausharren. Möge das einstige Darpatien durch die tatkräftige Hilfe der Storchendiener und den Segen der Göttin bald wieder in altem Glanz erstrahlen!

Uli Lindner



RESULTATE DES SALAMANDER- KURZGESCHICHTEWETTBEWERBS

Wir danken allen Teilnehmern des Kurzgeschichtenwettbewerbs für ihre eingesandten Beiträge, namentlich (in alphabetischer Reihenfolge):

Andreas Aigner, Ingo Basten, Dietrich Bernhardt, Torsten Diekhoff, Wolfgang Fronius, Hanko Fuchert, Christian Gross, Frank Gruffke, Stephan Hlawatsch, Felix Knoll, Dominik Kühn, Christof Mattmüller-Wirth, Oliver Overheu, Florian Schaefer, Alex Spohr, Stefan Unteregger.

Doch wie das so oft ist, kann es nur einen Gewinner geben, der da wäre:

STEFAN UNTEREGGER

mit seinem Beitrag *An der Grenze* (siehe Seite 19f.).

Den zweiten Platz konnte sich

ANDREAS AIGNER

sichern, sein Beitrag *Examinatio Finalis* wird im Aventurischen Boten Nr. 127 veröffentlicht.

Der dritte Platz schließlich geht an

TORSTEN DIEKHOFF

für seinen Beitrag

Moderner Dishermetio im Kontext komplexer Thaumaturgischen zweiten Grades.

Wir gratulieren recht herzlich den Gewinnern und danken nochmals allen Teilnehmern des Wettbewerbs für die rege Teilnahme.

Für die Salamander-Jury

Elias Moussa