

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 Dunksinns!

*Diesmal gilt:
Der neue Marschall wird¹ ernannt,
regiert nun das Bornland.
Al'Anfas Flotte vor Waffen strotzt,
das Horasreich dem tapfer trotzt.
Doch auch von Adelsstreit und Mordtöten,
berichtet wir in diesem Boten.*

Einzelpreis
2,50 EUR
Ausgabe

127

Dezember 2007/Januar 2008

Festumer Flagge, Firun 1030 BF

Das Bornland hat gewählt

Ugo von Eschenfurt ist neuer Adelsmarschall

FESTUM. Der Winter hatte das Land fest in seinem eisigen Griff, als zu Beginn des Firunmondes in Festum die Adligen des Bornlandes zusammenkamen, um aus ihrer Mitte einen neuen Marschall zu wählen. Nachdem Thesia von Ilmenstein dieses würdige Amt unangefochten für neun Jahre innegehabt hatte, verkündeten im Herbst diesen Jahres gleich fünf Kandidaten ihr Bestreben, nunmehr der gerühmten Heldin nachfolgen zu wollen, die bereits bekundet hatte, selbst nicht noch einmal anzutreten.¹

Zahlreiches Volk hatte sich eingefunden: Bronnjaren mit den typischen hohen Bärenfellmützen waren mit prunkvollen Kaleschkas den weiten Weg aus Sewerien gekommen und trieben ihre Gespanne so energisch durch die Straßen, als wollten sie vergessen machen, dass sie im freien Festum nur zu Gast sind. Landlose, verarmte Adlige aus dem Festenland und der Mark, von ihren Standesgenossen gerne als 'Brückenherzöge' tituliert, bevölkerten die billigen Absteigen oder rotteten sich gar in Decken gehüllt unter freiem Himmel auf dem Großen Markt zusammen.

In der Nacht zum 8. Firun schlug das strahlende Winterwetter um: Von Süden kamen dunkle Wolken über das Perlenmeer heran, und als der Adel des Landes am Vormittag zum 'Hotel zur Quelle' strömte, dem traditionellen Tagungsort der Adelsversammlung, peitschte ihnen der Sturm große, nasse Flocken ins Gesicht. Da war man froh, als sich alle in jenem mit allen erdenklichen Annehmlichkeiten

ten ausgestatteten besten Hotel Festums eingefunden hatten und die Adelsmarschallin die Versammlung eröffnete.

Als die Kandidaten aufgerufen wurden, wurde zunächst bekanntgegeben, dass Ihre Gnaden Leudara von Firunen ohne nähere Angabe von Gründen auf ihre Kandidatur verzichten wollte². Als sich dann die verbliebenen Kandidaten erheben sollten, stellte sich heraus, dass auch Junker Ischtan von Quelledunkel abwesend war. Da der Junker bereits bei der letzten Mar-

schallwahl seine Kandidatur angekündigt hatte, dann aber nicht zur Wahl erschienen war und dies durch eine abstruse Entführungsgeschichte begründet hatte³, begann man nun lauthals über ihn zu spotten, insbesondere, da der Junker im Vorfeld noch große Töne gespuckt und auch mit Verunglimpfungen der Adelsmarschallin nicht gespart hatte. So waren noch Firutin II. von Gulnitz zu Schlüsselfels, Ugo von Eschenfurt und Fjadir von Bjaldorn übriggeblieben, und die Wahl wurde eröffnet.

² Zu den Hintergründen von Leudaras Absage siehe das Szenario *Die neunfingrige Klaue* in diesem Boten ab Seite 16.

³ Siehe AB 103 Seite 18 und 26.



¹ Siehe AB 125, Seite 6ff.

In dieser Ausgabe	
Das Bornland hat gewählt	Seiten 1-4
Perricumer Baronin erschlagen	Seite 4
Gratenfeller Schützenfest	Seite 5
Schwarze Armada ausgelaufen	Seite 7
Salamander	Seiten 8-11
Streit und Raubmord in Ferdok	Seiten 11-12
Der Dank der Kirchen	Seite 26
Legendäre Schätze - Teil II	Seite 30

erste Amtsperiode⁴ zählt zu den friedlichsten Abschnitten unserer Geschichte, und seine Qualifikationen ..."

Doch die weiteren Worte des Barons waren kaum zu verstehen, denn in diesem Moment entlud sich das Unwetter, das unbemerkt von den Disputierenden mittlerweile über Festum hereingebrochen war, in einem gewaltigen Donnerschlag, gleichzeitig wurde der Versammlungssaal von einem Blitz grell erleuchtet. Das Gebäude erbebte bis in die Grundfesten. Einige erhoben sich besorgt. Der Landeskanzler mahnte zur Ruhe. Gerade wollte die Nächste mit ihrer Bekundigung beginnen, als man von draußen aufgeregte Stimmen hörte. Und dann noch man auch etwas: Rauch – schwach, aber wahrnehmbar – drang zu den Türritzen herein!

Einige Adligen liefen ans Fenster, andere hinaus auf den Gang, um sich erkundigen. Die Adelsmarschallin erhob sich nun und über-tönte mit befehlsgewohnter Stimme den Tumult: "Die Abstimmung ist noch nicht beendet. Wer von seinem Wahlrecht Gebrauch machen möchte, bleibe hier und stimme ordnungsgemäß ab. Die anderen mögen tun, wie ihnen beliebt. Sollte das Hotel tatsächlich in Brand gesetzt sein, so wird die Versammlung hernach in der Residenz der Adelsmarschallin am Großen Markt fortgesetzt."

Nun entspann sich erst recht ein heilloses Durcheinander: Die Mehrzahl der Adligen drängte zur Tür und verstopfte diese damit zugleich. Der greise Herzog Gneto von Kirschhausen verlor im Gedränge die Besinnung und musste von seiner Tochter Marja hinausgetragen werden. Die Verbleibenden versuchten, rasch ihre Stimmen abzugeben, überröten sich dabei gegenseitig und wandten sich hernach ebenfalls zur Flucht. Zurück blieben schließlich nur noch der Landeskanzler und die Marschallin. Thesia von Ilmenstein ließ sich vom abermaligen Donnern und vom zunehmenden Brandgeruch nicht stören und sagte: "Nun, der Worte sind genug gemacht worden. Ich fasse mich kurz: Meine Stimme gilt Ugo von Eschenfurt."

Und dann verließ auch sie den Saal.

Der Ausgang der Wahl

Nachdem sich alle in der Residenz der Marschallin eingefunden und die allgemeine Unruhe sich gelegt hatte, machte sich zunächst Stille breit. Während der Landeskanzler noch seine im Eifer der Evakuierung zerknitterten Papiere ordnete, tönte es aus den hinteren Reihen: "Ja, wer ist denn nun der neue Adelsmarschall?"

Die Ergebnisse im Einzelnen

Baron Ugo Damian von Eschenfurt:	67
Junker Fjadir von Bjaldorn:	62
Graf Firutin II. von Gulnitz zu Schlüsselfels:	60
Junker Jucho von Elkinen zu Widdernstoßblutfurten:	16
Baron Pettar von Gradnochsjepepurken:	1

¹Der abermals nachträglich – besser gesagt: höchst spontan – zur Wahl zugelassen wurde.

Im durch den Brand verursachten Getümmel hatte man wohl allgemein den Überblick über die abgegebenen Stimmen verloren.

Erneut brach Tumult los. Die Gruppen der Parteigänger ereiferten sich in der Bekundung, natürlich könne gar kein Zweifel daran bestehen, dass ihrem Kandidaten der Erfolg beschieden sei. Die Kandidaten blickten einander und den noch immer in den Papieren kramenden Landeskanzler unsicher an, bis dieser schließlich um Ruhe bat, um das Ergebnis bekanntzugeben.

"Die Adelsversammlung hat gewählt, wie es seit Alters Brauch ist im Land an Born und Walsach, einen aus ihrer Mitte als Ersten unter Gleichen im Geiste des ehrwürdigen Theaterordens. Sein Name sei – Baron Ugo Damian von Eschenfurt!"

Unter den Sewiernern brach Jubel los, in dem alle Unmutsäußerungen anderer Parteien untergingen. Ein beachtliches Fässchen Meskinnes wurde hereingebracht und sein Inhalt an die Versammelten ausgeschenkt.

Just in diesem Moment, da der neue Adelsmarschall den Becher hob, wurde die Tür des Saales hektisch aufgestoßen, und hereingestolpert kam die völlig derangierte Gestalt des vermissten Junkers Ischtan von Quelledunkel. Das Haar stand ihm wirr um den Kopf, seine Kleider waren teilweise zerfetzt oder angesengt – doch das Augenfällige an seiner Erscheinung

musste für die, die ihn kannten, zweifellos jener bedauernswerte Teil von Kinn und Wangen sein, an dem sich ganz zum Stolz des bislang als 'Brüderchen Bartlos' verspotteten Junkers in den letzten Jahren endlich der erschnute Bartwuchs eingestellt hatte. Indes – das teure Barthaar war gänzlich an-, wenn nicht abgesengt, und

der Junker schien sich seines Zustands nur allzu bewusst zu sein. Im Saal begann man zu kichern, während der Quelledunkler entgeistert auf den der Menge zuprostenden Ugo von Eschenfurt starrte.

"Ist die Wahl schon vorbei?", brachte er schließlich heraus. Und bevor noch jemand etwas erwidern konnte, begann der Junker mit einer Tirade, aus der herauszuhören war, dass die Wahl augenblicklich rückgängig gemacht werden müsse, da er durch widrige, von ihm selbst unverschuldete Umstände an der Teilnahme gehindert worden sei. Er tischte der Versammlung eine krude Geschichte von einem Flusspiratenüberfall auf dem Walsach, einer darauf folgenden Verwechslung mit einem flüchtigen Leibeigenen, einer weiteren Verspätung durch eine Weigerung mehrerer Neersander Kutscher, einen Gefolgsmann Notmarks zu befördern, und schließlich von dem heldenhaften Versuch, durch das brennende 'Hotel zur Quelle' zur Adelsversammlung vorzudringen, auf. Als dies die Adligen nicht im Mindesten zu beeindrucken schien, geschweige denn sie zu einer Wiederaufnahme der Wahl bewegte, wurde des Junkers Gesicht erst rot, dann weiß, und dann stürzte er aus dem Saal. Somit war die Wahl beschlossen, und das Bornland hatte einen neuen Marschall.

Erst am nächsten Tag wurde bekannt, dass alle Bemühungen der Festumer Brandwache ver-

Ugo Damian von Eschenfurt – ein Porträt

Den neuen Adelsmarschall Ugo Damian von Eschenfurt kennt man vor allem als geselligen Mann, dessen Trinkfestigkeit weit über die Grenzen des Bornlandes hinaus berühmt ist. Wer sich jedoch näher mit dem Leben des Eschenfurters beschäftigt, lernt eine beeindruckende Persönlichkeit kennen.

Der 54-jährige Spross eines alteingesessenen mittelsewerischen Baronsgeschlechts ist ein gutmütiger Mann und stets um Ausgleich und Einigung bemüht. Berühmt-berüchtigt sind die 'Eschenfurter Gelage', in denen Baron Ugo erbitterte Feinde zu sich einlädt und mit ihnen feiert, bis sie sich in bierseliger Laune in den Armen liegen und der Streit verraucht ist. Ferne Gäste überrascht er mit guten Manieren und einer toleranten Weltsicht.

Diese Eigenschaften sind Tradition im Hause Eschenfurt. Von seinen Eltern wurde er auf die Festumer Kavaliersakademie geschickt und schloss sie mit Auszeichnung ab. Anschließend bereiste der junge Rittersmann einige Jahre die südlichen Länder, hielt sich bei den Tulamiden und vor allem im Lieblichen Feld auf, wo er die guten Sitten erlernte. Kurz nach seiner Rückkehr wurde er mit der vermögenden Kleinadligen *Freija von Dutlindhusen* vermählt, die ihm drei inzwischen erwachsene Kinder schenkte.

Ugo von Eschenfurt galt seinen Landsleuten nie als besonders ambitioniert, doch die Bedrohung durch den Sphärenschänder änderte seine Einstellung. In tiefer Sorge um seine Heimat ergriff er die Lanze, ritt in den Krieg und nahm an der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* teil. Seitdem verdunkeln sorgenvolle Gedanken das Gemüt des einst als 'fröhlicher Zecher' bezeichneten Bronnjaren. Doch diese Ernsthaftigkeit veranlasste Baron Ugo zu einer stärkeren Teilnahme an der bornischen Politik und schließlich auch zur Kandidatur um das Adelsmarschallsamt. Mit Leib und Seele erfüllt er nun dieses Amt, und sein Verhandlungsgeschick mag manches Problem lösen, vor dem seine unnachgiebige Vorgängerin noch gescheitert war.

cg

⁴ Ugo von Eschenfurt hatte bereits im Jahr 1013 BF das Marschallsamt kommissarisch für wenige Wochen inne; siehe auch AB 125 Seite 7 sowie AB 44 Seite 6ff. und AB 45 Seite 17 bzw. *Aventurisches Archiv* 3 Seite 14f. und Seite 35f.

gebens gewesen und das 'Hotel zur Quelle' so weit niedergebrannt war, dass ein Wiederaufbau wohl nicht in Frage kommt. Sofort machten Gerüchte die Runde, nach denen der Brand als schlechtes Omen für den neuen Adelsmarschall zu werten sei – der sich daran allerdings nicht störte und das bereits am Vorabend begonnene Fest umgehen fortsetzen ließ.

Opfer hatte der Brand glücklicherweise nicht gefordert – sieht man vom alten Herzog von Kirschhausen ab, den das Geschehen d  rart in Aufregung versetzt hatte, dass er sich von seinem Anfall nicht mehr erholt und noch am

selben Abend den Flug   ber das Nirgendmeer angetreten hatte.

*Katharina Pietsch,
mit Beitr  gen von Teilnehmerinnen und
Teilnehmern der Spielerwahl.
Dank an Tyll Zybura und Mark Wachholz.*

HERZLICHEN DANK!

Vielen Dank sagen m  chten wir allen, die im Zuge der Spielerbeteiligung an der Marschallwahl einem bornischen Adligen ihre Stimme geliehen und mit ihren Beitr  gen nicht nur die Wahl selbst, sondern auch

unsere Berichterstattung belebt und bereichert haben. Gern h  tten wir noch viel mehr Zitate aus den zahlreichen stimmungsvollen und teilweise sehr ausf  hrlichen Wahlbriefen in unseren Bericht aufgenommen, und nicht wenige Beitr  ge h  tten es durchaus verdient gehabt, im Ganzen abgedruckt zu werden – allein, der Platz im Boten ist nun mal begrenzt. Wir haben dennoch alle eure Beitr  ge mit viel Freude gelesen!

*Katharina Pietsch,
f  r die Bornland-Redaktion*

Festumer Flagge, Firun 1050 BF

Die Heldin des Bornlandes kehrt heim

Viele Jahre hat Thesia von Ilmenstein die Geschichte des Bornlandes mitbestimmt und sich gro  e Verdienste erworben – zuerst als Mahnerin gegen nur vage erahntes drohendes Unheil, dann als Anf  hrerin des Widerstandes gegen Uriel von Notmarks "Trutzbund des Nordens", der im Namen Borbarads das Bornland mit B  rgerkrieg   berzog, und als Fl  gelherrin in der siegreichen *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*¹. Im Anschluss war sie zur Adelsmarschallin gew  hlt worden und hatte das Bornland neun Jahre lang mit f  higer Hand als Erste unter Gleichen gef  hrt.

Nun hat sie das hohe Amt an ihren alten Freund Ugo von Eschenfurt abgegeben und zieht sich auf das heimatische Schloss Ilmenstein zur  ck, um dort wieder als Bronnjarin   ber die eigene Scholle zu herrschen. Doch dass des Bornlands gro  e Heldin, deren Antlitz trotz ihrer 66 G  tterl  ufe noch von keinem Zeichen des Alters ber  hrt ist, nunmehr lediglich daheim



dem M   iggang fr  nt, mag man sich kaum vorstellen.

Dies zeigt auch eine Begebenheit, die man am Ende der Marschallwahl beobachten konnte. W  hrend Ugo von Eschenfurt unter Hochrufen von seinen Anh  ngern hinausgeleitet wurde, um das Ereignis andernorts geb  hrend zu feiern, lehnte Thesia von Ilmenstein mit einem feinen L  cheln in einer Fenster  ffnung und beobachtete den Auszug der Versammlung.

Ein wenig verunsichert ob der sich um seine Person gesammelten Anh  ngerschaft, als w  sste er nicht recht, was nun vom ihm erwartet w  rde, erhob sich Junker Fjadir von seinem Sitz. Die Gr  fin von Ilmenstein bedeutete den Erben von Bjaldorn mit einer Geste zu sich und sprach zu ihm: "Nun diene ich meinem Land wieder mit dem Schwert in der Hand. Dient Ihr ihm mit mir, und so die Donnernde Leuin und der Eisige J  ger wollen, werden wir eines Tages zusammen Bjaldorn befreien."

Katharina Pietsch

¹ Zu beiden Ereignissen siehe *Das Land an Born und Walsach* Seite 30 sowie den Roman *Das zerbrochene Rad*.

Blaues Blut so rot im Darpats

PERRICUM. Die als 'Fehde von Wasserburg' bekannte Auseinandersetzung zwischen den Vertretern des Adelsstandes n  rdlich und s  dlich des Darpats hat einen ersten blutigen H  hepunkt erreicht: Die Baronin Zehta Elanar von Tikaris zu Wasserburg wurde am geschichtstr  chtigen Darpatsbogen erschlagen. Manche sagen, dass die T  ten und Untaten der Menschen auf sie zur  ckfallen; die einen erhalten die Rechnung der G  tter auf den Waagschalen Rethons, die anderen erfahren der G  tter Richtspruch noch zu Lebzeiten oder an deren Ende. Die Baronin von Wasserburg, die den Grundstein f  r die Fehde an den Ufern des Darpats gelegt hatte, wurde nun Opfer eben jener Fehde. Wie der Aventurische Bote berichtete (siehe Ausgabe 121), begann der Streit mit den Ausschreitungen auf der Handelsmes-

se zu Wasserburg, deren Eskalation man der Wasserburger Baronin anlastete: Jene, die keinen Hehl daraus machte, dass sie die Mark-



grafschaft in ihrer heutigen Form ablehnt, und zu einem der f  hrenden K  pfe der 'Alttruen' geworden war, machte zur Verteidigung der nordperricumschen H  ndler keinen Finger krumm. Daraufhin war diesseits und jenseits des Darpats das Band zerrissen und die Fehde ausgerufen worden: Erst wenn die Baronin ihren Schutzpflichten als Lehnsherrin wieder gen  gt und S  hnegeld f  r die get  teten und beraubten H  ndler gezahlt habe, wollten ihre Gegner die Unfehde erkl  ren. Zerrissen war die Mark fortan zwischen den Fehdeparteien. Der Markgraf sah sich gen  tigt einzugreifen, und zuletzt hatte man mit dem Bau einer Br  cke begonnen, um die beiden Landesteile zu vereinen.

Es schien, als habe das Machtwort des Markgrafen Rondrian Paligan die Fehde von Was-

serburg friedlich beigelegt. Doch das wären keine Perricum, wenn sie einem Kampf nicht bis zum Ende ausgefochten hätten, um herauszufinden, wer der Stärkere sei! So scharte der Junker von Rabicum seine Getreuen um sich, um dem Bund der 'Altreuen' und der Wasserburger Baronin zu Hilfe zu eilen, indem er die Junkerin von Quittenstein bei Perricum überfiel. Beide Truppen standen einander unweit von Perricum gegenüber, als mit Fanfarenschall der Markgraf selbst erschien, begleitet von schnellen Reitern, um den Kampf Bruder gegen Schwester zu unterbinden. Und es gelang Rondrigan Paligan, die beiden Fehdenden vom Kampf abzuhalten, so dass sie vom Felde zogen – der Junker von Rabicum gen Wasserburg, zu seiner Verbündeten hin. Die Kunde aber verbreitete sich, dass der Markgraf herbeigeeilt war, um Frieden zu stiften, was ihm

in Perricum – beiderseits des Darpat – Respekt verschaffte, den er noch immer nötig hatte. Derweil aber zog die Wasserburger Baronin mit ihren Reisingen aus, den Gaulsfurter Junker zu überfallen, doch wurde dieser Plan gänzlich zunichte gemacht.

Als der Junker von Rabicum auf die Truppe der Wasserburgerin stieß, da fand er sie samt und sonders tot, erschlagen am Ufer des Darpatbogens, das schon seit Jahrtausenden mit Blut getränkt wird. Die Baronin von Wasserburg lag bäuchlings im Wasser, und das Blut, das reichlich aus ihren Wunden rann, färbte den Darpat, der träge dahinfloss, rot.

Die Nachricht vom Tod der Baronin wurde in den Landen zwiespältig aufgenommen, doch die Brutalität, mit der Frauen, Männer und Rösser hingeschlachtet worden waren, erschreckte alle Parteien. Und auch wenn nie-

mand dem Junker von Gaulsfurt nachweisen kann, dass er die Tat verbrochen hat – und nicht etwa Wegelagerer oder Ferkinas, wie er behauptet –, so sehen doch die Parteien einstweilen von weiteren Gefechten ab. Als habe der rote Darpat seine Anrainer daran gemahnt, wie bitter das Schlachtenblut schmeckt, ruhen die Waffen.

Der Al'Haresh aber, der spirituelle Führer der Nebachoten in Perricum, verkündete, ihm sei ein Orakel erschienen, als der Fluss von blauem Blute rot gefärbt war: Blutig werde der Strom fließen, und immer blutiger, als bis eine Brücke von Herz zu Herzen gebaut und Frieden in die Häuser der Menschen und die Türme der Adligen eingekehrt sei.

*Jagodar von Galothini
(Björn Berghausen)*

Nordmärker Nachrichten, Peraine 1030 BF

Das Gratenfelser Schützenfest

Gesang von Armbrust und Langbogen – Heimischer Favorit siegt beim Gratenfelser Schützenfest

GRATENFELS. Einer langen Tradition erfreut sich das Schützenfest in der Grafenstadt Gratenfels. In diesem Götterlauf, 1030 BF, fand es nach Jahren der Bescheidenheit erstmals wieder im Prunk und Glanz alter Tage statt. Geladen hatte der Graf von Gratenfels diesmal nicht nur pro forma, zum ersten Mal seit fast einer Dekade befasste er sich selbst wieder mit dessen Durchführung. So betonte der Herrscher der größten nordmärkischen Grafschaft, dass dies keineswegs ein Volksfest der Gratenfelser Schützen sei, sondern vielmehr eine Veranstaltung des Grafen für seine freien Untertanen.

Das diesjährige Schützenfest war das größte seit über einer Dekade und das erste, das seit den Tagen des Grafen Baldur wieder in altem Glanz gefeiert wurde: Seit der borbaradianischen Invasion hatte man sich in Gratenfels in Demut geübt, und in den Jahren zuvor die damals noch nicht abgetragene Schuldenlast prunkvolle Feste verhindert.

Groß war darob der Andrang aus allen Teilen der Landgrafschaft, des Herzogtums Nordmarken, aus anderen Provinzen des Reiches und sogar von fernen Landen: Mehr als 100 Schützen mit Armbrust und Bogen, zumeist aus dem Bürgertum, und über 50 adlige Gäste, dazu wohl 2.000 auswärtige Zuschauer versammelten sich in der ersten Woche des Perainemondes zu Gratenfels.

Sie alle wollten sehen, wer Schützengraf werden würde, der Sieger des Festes – oder wollten gar selbst diesen Titel erringen. So war neben allem Genuss von Trank und Musik zu Ehren der Frau Rahja, dem phexgefalligen Handel auf dem einwöchigen Frühjahrsmarkt und dem rondrianisch anmutenden Einzug der Gratenfelser Schützen naturgemäß vor allem

ein Ereignis Höhepunkt der Feierlichkeiten: der zweifache Firunsschuss.

Wie es seit Orgils Zeiten Brauch sein soll (leset dazu 'Historische Kunde'), wird beim



Schützenfest ein 30 Spann hoher Pfahl aufgerichtet, an dessen Spitze sich das Ziel des Firuns- oder Grafenschusses befindet. In diesem Götterlauf prangte dort eine silbern bekörnte, blaue Seeschlange. Nur wer sowohl mit der Armbrust als auch dem Bogen möglichst nahe an ihr Haupt treffen würde – dorthin hatte die Zeugmeisterin das talergroße Ziel geheftet –, sollte der Sieger sein.

Nachdem sich am vierten Peraine in Vorrunden die zehn besten Teilnehmer erwiesen hatten, versammelten sich diese nach der Praisostunde zum finalen Kräfteressen. Ihre Gnaden *Ilena Lichterfeld*, Donatora Lumini des Prais-Tempels zu Gratenfels, und Magister *Feodin Falkenschwinge*, Vertreter der Elenviner Magierakademie, wachten aufmerksam darüber, dass der Wettbewerb nicht durch Zauberei verfälscht wurde.

Besonders eindringlich sprachen sie mit einer elfischen Teilnehmerin, die indes mit Herablassung erwiderte, sie habe es nicht nötig, zum Siege 'Taubra' zu wirken. Obwohl sie offensichtlich wenig kundig mit der Armbrust war, sich gar eine solche Waffe für das Wettschießen geliehen, erreichte sie tatsächlich den achtbaren vierten Rang – dicht vor einem erbosten Angroscho, der beim Schuss mit dem Bogen durch die Nähe des Derenbodens beeinträchtigt gewesen war.

Nun kam es zu einem überaus spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen der drei besten Schützen: Neben *Alura ni Riordan*, einer reichtenreuen Albernierin aus dem Heer der guten Fürstin Isora, lagen die Schüsse des Gratenfelser Favoriten *Firnbold Waidmann* und eines jungen Elenviner Adligen namens *Bogroduld* (leset über ihn 'Wie der Großvater, so der Enkel') so nah zusammen, dass ein zweiter Durchlauf nötig war. Hier bewies der Jäger aus der Südgratenfelser Baronie Trappenfuren die ruhigere Hand und verwies die Albernierin sowie den Elenviner auf die Plätze zwei und drei.

"Vor Firun und mir hast du dich als fähigster Schütze in der Landgrafschaft und darüber hinaus erwiesen, Meister Firnbold", lobte ihn Hochwohlgeboren Alrik bei der Preisverleihung. "Auf drei Götterläufe seist du darob Schützengraf von Gratenfels."

Eine silberne Amtskette als Zeichen seiner Würde sowie eine mit gräflichen Talern gefüllte Schatulle waren Lohn des Jägers.

Zudem durfte er am letzten Abend des Festes an der Tafel des Landgrafen und seiner adligen Gäste speisen (darunter Seine Liebden Hagrobald, Enkel des Herzogs und eines Tages vielleicht gar Herrscher der Nordmarken).

Wahnfried Sewerski (Wolf-Ulrich Schnurr)

Wie der Großvater, so der Enkel

Hagrobald vom Großen Fluss nimmt unerkannt am Schützenfest teil

GRATENFELS. Ganz nach dem Vorbild seines Großvaters Jast Gorsam gebärdet sich der fünf- und zwanzigjährige Hagrobald vom Großen Fluss: Der älteste Sohn des Reichserzkanzlers Hartuwal und der Baronin Grimberta Haugmin vom Berg mischte sich unerkannt unter die Teilnehmer des Gratenfeler Schützenfestes, wobei er einen bemerkenswerten dritten Platz errang.

Unter dem falschen Namen 'Bogroduld von Eilenwid' hatte Hagrobald sich in Gratenfels zu der vornehmlich von Bürgerlichen frequentierten Schießturnei angemeldet. Zwar sollen Herkunft und die tief ins Gesicht gezogene Kapuze den Turnierherold verwundert haben. Doch bekanntlich darf seit jeher allein der Graf von Gratenfels einer freien Frau oder einem freien Manne die Teilnahme an dem Schützenturnier verweigern.

So musste sich 'Meister Bogroduld' zwar unter vier Augen Seiner Hochwohlgeboren of-

fenbaren. Da Landgraf Alrik in seiner Jugend selbst das eine oder andere Wagnis eingegangen war und selten einer Herausforderung auswich, konnte der Herzogenenkel jedoch auf dessen Verschwiegenheit zählen und unerkannt den Turnierplatz betreten. Dort wurde er Dritter und offenbarte seine Person erst bei der Siegerehrung der Menge (leset darüber 'Gesang von Armbrust und Langbogen'), ehe er unter großer Aufmerksamkeit der Festteilnehmer als Gast des Landgrafen empfangen wurde. Mit diesem Vorgehen kommt der Heißsporn Hagrobald ganz seinem Großvater nach. Bekanntlich war Seine Hoheit in jungen Jahren auf fast jedem Turnier des Mittelreiches zu finden und verbarg bei der einen oder anderen Gelegenheit auch seine Identität, um bei seinen Gegnern keine falsche Zurückhaltung zu provozieren.

Hagrobald vom Großen Fluss steht derzeit an zweiter Stelle der nordmärkischen Erbfolge und

wird wohl dereinst seinen Vater Hartuwal als Reichskanzler beerben, wenn dieser Herzog wird. Sein geradliniges, bisweilen polterndes Wesen mag als diesem Amt nicht ganz angemessen scheinen. Doch gerade diese Kanten seines Sohnes will der Erbprinz Hartuwal angeblich abschleifen: So geht die Fama, dass das Haus vom Großen Fluss Seine Liebden für einen Götterlauf an einen horasischen oder gar den Puniner Hof (sic!) entsenden will, um ihn mit feineren Sitten und Ränken vertraut zu machen.

Nicht nur im Verhalten, auch dem Antlitz nach ist Hagrobald ganz Enkel des Herzogs Jast: Ein breitschultriges Mannsbald, kräftig und mit kantigem Kinn, jedoch nicht von überragender Körpergröße, sondern von eher gedrungener Statur – ein nordmärkischer Adelige eben, wie man ihn sich in anderen Provinzen vorstellt.

*Madarius von Eselsbruck
(Wolf-Ulrich Schnurr)*

Historische Kunde

Das Gratenfeler Schützenfest

Bereits in den Tagen Hluthärs von den Nordmarken soll das erste Schützenfest zu Gratenfels ausgerichtet worden sein. Da der König fähige Bogner für sein Heer rekrutieren wollte, veranstaltete er das Fest und nahm die Besten mit sich.

Damals gewann der Sage nach Reisig Orgil, der daraufhin ein treuer Gefolgsmann Hluthärs wurde und für seine Verdienste sogar ein Lehen erhielt – das heutige Orgils Heim. Eine regelmäßige Wiederholung des Festes lässt sich urkundlich jedoch erst in den Zeiten der Grafen Greifax belegen. Ähnlich den beim Grafenhaus höchst beliebten Ritterturnieren des Adels sollte das auf freie Bürger beschränkte Schützenfest die Wehrfähigkeit der Untertanen verdeutlichen und gegenüber traditionell feindlich gesinnten Herrscherfamilien (namentlich den Häusern vom Großen Fluss zu Elenvina und Hardenfels zu Albenhus) als Drohgebärde dienen.

Erst in der Rohalszeit wandelte sich der Charakter des Schützenfestes. Nun nutzten die freien Zünfte und Gilden der Grafenstadt die Gelegenheit, ihr Können zu zeigen. Je nachdem, welchem Chronisten man Glauben schenkt, wollten die Handwerker und Händler damit vor allem das Selbstbewusstsein bei der Verteidigung 'ihrer' Stadt demonstrieren oder aber die Verbundenheit zwischen Stadtbürgern und gräflichem Herrscher zum Ausdruck bringen.

Seither ist auch die Art und Weise überliefert, wie der Schützengraf gekürt wird: Zuerst werden die zehn besten Schützen mit einfachen Schießscheiben ermittelt, dann tragen diese am fünften und vorletzten Tag der Festwoche den Firunsschuss aus: Auf einem etwa 30 Spann hohen Pfahl wird hierbei die Darstellung eines wilden Tieres oder Ungeheuers angebracht, manchmal auch das Konterfei von Feinden des Grafenhauses oder die Skizze einer Befestigungsanlage. So soll etwa im Jahre 1001 BF die Angenburg das Ziel gewesen sein, Sitz der Koscher Grafen von Wengenhalm.

Wer sowohl mit dem Armbrustbolzen als auch mit dem Bogenpfeil am nächsten an das talergroße Ziel trifft, das an besonders markanter Stelle der Scheibe eingezeichnet ist, erhält einen vom Grafen ausgelobten Preis und wird für die darauf folgenden drei Götterläufe als Schützengraf tituliert. Wenngleich dies zumeist ein reines Ehrenamt darstellt, ist der Titel doch ruhmvoll und überaus begehrt.

Während sich die Gratenfeler Schützen, also Mitglieder ortsansässiger Zünfte und Gilden, alljährlich versammeln, um in kleinerem Rahmen den Besten der Stadt zu suchen, wird der Schützengraf nur einmal in drei Götterläufen gekürt. Seit der Regentschaft Seiner Hochwohlgeboren Alrik Custodias-Greifax ist die Teilnahme an diesem Wettbewerb auch Nicht-Gratenfeler erlaubt. Noch nie jedoch hat einer der Auswärtigen den Sieg errungen – ein

Umstand, der die Bewohner der Grafschaft mit Stolz erfüllt.

Im Laufe der Jahrhunderte kamen viele weitere Elemente zu dem bloßen Grafen- oder Firunsschießen hinzu. Heutzutage beginnt das Fest mit dem Einmarsch der einzelnen Zünfte und Gilden in bunter Tracht und mit ihrem Schießwerkzeug auf den Festplatz. Anschließend eröffnen der Stadtmeister von Gratenfels und sein Lehnscherr, der Graf, gemeinsam den einwöchigen Markt für die Waren von Handwerkern, Bauern und Händlern. Der Ausschank von Getränken ist in dieser Zeit allen Einheimischen freigestellt, sodass mittlerweile viele Brauer, Brenner und Winzer aus anderen Provinzen anreisen, um jenen ihre Erzeugnisse zum Weiterverkauf anzubieten.

Auch mancherlei Barden und Gaukler sind während des Schützenfestes in Gratenfels anzutreffen – und auf sie hat die Grafengarde naturgemäß ein besonders scharfes Auge und Ohr.

Noch zu Zeiten des Grafen Baldur wurde das Schützenfest übrigens im Rondramond gefeiert. Da die Kirche der Leuin dem Einsatz von Fernwaffen jedoch größtenteils ablehnend gegenübersteht, beschloss Landgraf Alrik als eine seiner ersten Amtshandlungen, das dreijährige Fest auf die erste Woche des Perainemondes zu verlegen.

Wolf-Ulrich Schnurr

Letzte Meldung:

Die Schwarze Armada ist ausgelaufen!

Seit mehreren Monaten zeichnete sich bereits das entscheidende Treffen der verfeindeten Seemächte Al'Anfa und Horasreich ab (der *Aventurische Bote* berichtete in seiner letzten Ausgabe). Jetzt hat das alananische Imperium mit der Schnelligkeit eines lauern den Panthers zum ersten Schlag ausgeholt: Sylla ist gefallen, die Goldene Allianz zersprengt.

Das lange Warten hat ein Ende: Der Krieg zur See hat begonnen. Ohne Vorwarnung haben die Al'Anfaner und die mit ihnen im *Rabenpakt* verbundenen Städte Mirham, Port Corrad, Charypso, Mengbilla und Thalusa die verfeindete *Goldene Allianz* (Horasreich, Kemi, Brabak, Sylla und Ghurenia) angegriffen.

Die Schwarze Perle hat ihren Ruf behauptet und den Feldzug mit einer meisterlichen List eröffnet. Die Winterregenzeit im Tsa- und Phex-Mond führt wegen heftiger Stürme im Süden Aventuriens zum weitgehenden Erliegen der Seefahrt.

Doch die Rabenflotte war in diesem Jahr alles andere als untätig: Im Schutze von Nacht und Nebel wurden, wie erst viel zu spät offenbar wurde, große Kontingente aus der Goldenen Bucht in die Alemitische Bucht verlegt, wo sie – durch ein geheimes Abkommen mit Kaiser Selidian Hal legitimiert – Schutz in dem mittelreichischen Kolonialhafen Port Emer fanden. Dieses gefährliche Manöver gelang den Al'Anfanern je nachdem, wen man fragt, durch schieres Glück, durch Wagemut und Seefahrtskunst, durch Wind- und Wetterzauberei oder nur durch Hilfe aus den Niederhöhlen.

Als am 9. Phex 1030 BF die Stürme abebbten, verließ der Rest der Armada das Arsenal von Al'Anfa und nahm Kurs auf die Freibeuterstadt Sylla, die der selbsternannten 'Herrin des Südens' schon immer ein Dorn im Auge war. Scheingefechte am Loch Harodröl und im Perlenmeer banden die Aufmerksamkeit (und Verbände) des Horasreichs an anderer Stelle, während die in der alemitischen Bucht stationierten Geschwader jedes Schiff aus Sylla abfingen, das die Kemi oder die Brabaker zu Hilfe holen wollte. So waren die Syllaner auf sich allein gestellt, als sich die Klauen des Raben schlossen.

Über das folgende Gefecht wissen wir wenig. Anscheinend zogen sich die 'Haie von Sylla' gemäß dem Schlachtplan der Goldenen Alli-

anz in den Hafen zurück, um die Armada passieren zu lassen und dann später vereinzelte Schiffe und Nachzügler anzugreifen und den Nachschub aufzureiben (und dabei fette Beute zu machen). Diese Rechnung ging nicht auf: Denn die Al'Anfaner hatten sich zum Ziel gesetzt, diese voraussichtliche Schwäche in ihrem Rücken auszumerzen. Ein Nachbau des auffälligen Trimarans *Taurus* des berühmten (und zu der Zeit in der Charyptik kreuzenden) Syllaner Freibeuters Suldokan sorgte zusätzlich für Verwirrung in den Reihen der



'Haie': War Suldokan gefangen oder gar – man konnte es sich kaum vorstellen – übergelaufen? Es entbrannte ein kurzer, aber mörderischer Kampf, bei dem sich die Al'Anfaner auf die Überlegenheit ihrer angelandeten Fußtruppen verließen und sich damit begnügten, die fliehenden 'Haie' zu beschießen, ohne die Verfolgung aufzunehmen. Inwieweit die Imperialen der Stadt zur Gänze Herr wurden, wissen wir nicht, aber es heißt, dass einige bedeutende Anführer Syllas bei den Scharmützeln im Hafen und in den Straßen ihr Leben ließen oder gefangen genommen wurden, um als Geiseln die Einwohner zur Unterwerfung zu zwingen.

Das wahre Unheil kam jedoch einige Tage später über die Goldene Allianz, als die nun endlich von den 'Haie' alarmierten und aus der Kemi-Hauptstadt Khefu herbeigeeilten Truppen der Allianz mächtig in die Straße von Sylla einliefen – und damit geradewegs in die Falle. Angesichts der alananischen Übermacht und der Tatsache, dass Sylla nicht mehr zu retten war, wollten die Schiffe aus Brabak, dem Kemi-Reich und dem Liebliehen Feld gerade abdrehen, als ihnen die alananischen Flotten aus Port Emer den Rückweg versperren.

Gleichsam zwischen Hammer und Amboss geraten, hatten die tapferen Seeleute keine Chance – der horasischen Kommandantin *Nandora ya Strozza* blieb nur die Flucht auf einem Ostkurs Richtung Waldinseln. Der Weg für die Armada war frei.

Bei Yar'dasham am Süden der Meeresstraße vereinigte sich das alananische Aufgebot, um fortan gemeinsam weiterzuziehen. Das Ergebnis der sechsmonatigen Ausrüstung war beeindruckend: 170 Kriegsschiffe mit 14.000 Ruderern und Matrosen sowie 5.000 Soldaten und Geschützbedienern warteten darauf, jeden Feind vor dem Zeichen des gekrönten Raben in die Knie zu zwingen. Großadmiralissima *Phranya Yalma Zornbrecht*, der gefürchteten Seestrategin, und ihrem Flaggschiff *Uthar* folgten drei Dutzend große Triremen mit den Zeichen des Patriarchen und des Königs, sechs Dutzend Schwarze Galeeren der Grandenhäuser (vor allem Zornbrecht, Paligan und Karinor) und die Freibeuterflotte mit sechs Dutzend meist kleinen und wendigen Segelschiffen, darunter die berühmten Korsaren vom *Bund der Schwarzen Schlange* in Charypso und ihr 'Zeremonienmeister', der blutrünstige Kapitän *Dagon Lolonna*, dessen Hass auf Liebfelder legendär ist. Eine solche Flotte hatte mindestens seit der *Großen Havarie von Hylailos* vor fast zweihundert Jahren nicht mehr die Weltmeere befahren.

Diesem Leviatan wagte sich niemand mehr in den Weg zu stellen: Der Praefos von Ghurenia beschloss, sich auf sein weit im Süden liegendes Inselreich zurückzuziehen, anstatt sich für eine offensichtlich verlorene Sache aufzuopfern. Die Brabaker und Kemi bangten um ihre Heimathäfen, aber die Flotte zog in unnachahmlich alananischer Selbstherrlichkeit an ihrer Küste vorüber, ohne sich einen Dreck um Khefu oder Brabak zu scheren. Nur der Küstenort Ranak wurde von der Schwarzen Armada geplündert, 'um den Proviant und die Wasservorräte aufzufrischen'. Es ist dem harten Regiment der Großadmiralissima zu verdanken,

dass die Freibeuter nicht allenthalben aus dem Verband ausscherten, um Beute zu machen. Mit einem Katapultschuss wurde König Mizirion von Brabak eine Warnung überbracht: Der Kopf von *Zulhamin Alschera*, der Harani von Sylla, verbunden mit der Nachricht, Kronprinz *Peleiston von Brabak* befände sich in der Hand der Al'Anfaner. Ob dies der Wahrheit entsprach oder sich der Prinz nach der Schlacht in der Straße von Sylla auf die Insel Altoum retten

konnte, ist ungewiss – allein, die Drohung war wirksam.

Am 3. Peraine 1030 BF erreichte die Flotte in erschreckender Vollständigkeit Mengbilla – nur eine einzige Galeere ging durch Nachlässigkeit der Besatzung verloren – und wuchs durch das Kontingent der verbündeten Stadt um weitere vier Dutzend Galeeren. Auch das Horasreich hat in der Zwischenzeit starke Rüstung betrieben und genießt zur See eine nur von

Al'Anfa erreichte Reputation – doch was ist davon nach den Wirren des Thronfolgekriegs geblieben? Ist das befriedete Liebliche Feld einig genug und vorbereitet, um diesem Feind die Stirn zu bieten? Das wird sich schon bald zeigen: Keine drei Tage nach ihrer Ankunft in Mengbilla stach die gewaltige Armada wieder in See – Kurs Zyklopeninseln.

FWB

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Examinatio Finalis

Schriftlicher Bericht des Studiosus Rasgar Raban

12. Praios 1028 BF: Letzter Eintrag

Die abschließende Examinatio als Candidatus an der Academia Arcomagica zu Punin verlangte meiner Person am finalen Prüfungstag die Lösung einer kniffligen Aufgabe ab – und das, obwohl ein rituelles Avancement in den Stand eines Adeptus bereits in greifbarer Nähe schien. So folgte einer komplikationslosen Disputatio über theoretisches Fachwissen sowie einer meinerseits vorzüglich exequierten Demonstratio des erlernten Zauberwerks noch eine unerwartete Aufgabenstellung.

An bewusstem Tage begab es sich, dass die honorablen Mitglieder des dreiköpfigen Prüfungsgremiums, die vom stets mitgeführten Haustier Magister Dirilors – einem Moosaffen – begleitet wurden, auf eine kleine Truhe in der Mitte der artefaktmagischen Analysiskammer wiesen. Folgendes wurde dazu verlautbart: „Jenes verschlossene Behältnis birgt den gefragten Gegenstand dieser Prüfung, dessen Identität Ihr durch Eure Bestrebungen offenbaren sollt.“

Ein temporales Ultimatum urgierte die Beendigung meiner Anstrengungen binnen eines Tages, wobei sowohl ein Absentieren dieser Räumlichkeit als auch eine weitgehend uneingeschränkte Lokomotion auf dem Akademiegelände gestattet wurden. Allerdings merkte der Vorsitzende Magister Finkenfarn bezüglich eben genannter Autorisierung an, dass die zusätzliche Partizipation anderer Personen an der zu lösenden Examinatio verboten war – und abgesehen davon wohl zu keinem positiven Reüssieren führen könne, weil ausschließlich die hier Anwesenden der Contenance der Truhe ansichtig geworden seien. Nach Präsen-

tation der Prüfungsaufgabe erhoben sich meine Gegenüber und verschwanden mit besten Wünschen zur anstehenden Examinatio durch die einzige Türe des Saales.

Eine kontemplative Reflexion war nun zunächst geboten, um bisher erbrachte Leistungen nicht durch ein blamables Vorgehen zu entwürdigen. Auf Basis dieser Überlegungen wurde dann ein logisches Handlungsmuster gewählt, das sich wie folgt gestaltete (und wie man sehen wird, im Weiteren interruptiert werden musste).

1. Schritt – Prämagische Observation

Die zirka 3 mal 1,5 Spann messende, rechteckig konzipierte Truhe von gut 2 Spann Höhe thronte auf einem steinernen Sockel, der auch regulär als Depot zu visitierender Artefakte dient. Das Material des Objekts erwies sich als exklusiv und kostspielig verarbeitetes Nussbaumholz, das mit eisernen Scharnieren und Eckbeschlägen versehen war. Der konvex gewölbte Deckel und die Seitenwände waren mit Verzierungen aus buntschimmerndem Metall bedacht – ganz offensichtlich Mindorium. Eine erste hypothetische Deliberation ließ auf eine arkan bearbeitete oder auch für magische Bestrebungen eingesetzte Truhe schließen.

2. Schritt – Nichtinvasive arkane Analysis

Odem Arcanum enthüllte eine äußerst veritable Astralintensität an Holz und Ziermetall aller Seiten, aber insbesondere am mittig gelegenen Verschluss zwischen Deckel und Frontalwand. Ob und inwiefern hierbei eine Influenz des fraglichen Gegenstands im Inneren des Objekts assumiert werden musste, vermochte der

Odem nicht zu bestimmen. Eine Illumination mittels Analys Arcanstruktur unter zentraler Fokussierung auf das Schloss war gefordert. Mehr oder weniger befriedigende Erkenntnisse konnten dabei jedoch nur unter einer ermattenden Aktivierung meiner geistigen und arkanen Ressourcen erlangt werden. Die geballte magische Kraft in der Truhe erforderte, so stand zu erwarten, gestapelte Zauberanwendungen, die erst nach dreistündiger systematischer Analyse einen einigermaßen validen Informationsgewinn mit sich brachten.

Conclusio: Das Schloss war zweifelsfrei mit einem mindestens semipermanenten Custodisigil Diebesbann (dem wohl sensationellsten Versiegelungsspruch) sowie einem undefinierbaren Zauber kapazitiver Fulminanz versehen. Der signifikanten Limitation meiner hellseherischen Qualitäten auf den Grund gehend, ergab eine fortgesetzte analytische Initiative das Vorhandensein eines meisterhaften Hellsicht trüben, der sich wohl auf die unbekannte Zauberkomponente bezog. Des Weiteren konnte ein Astralfluss eines truhneninternen Fremdkörpers nicht verifiziert – aber auch nicht falsifiziert – werden.

Anmerkung: Hätte man zu diesem Zeitpunkt auf eine Contra-Contraria zurückgreifen können, die den Hellsicht trüben zu neutralisieren im Stande wäre, so hätten analytische Stellungnahmen inhaltsreicher ausfallen können (übrigens ein geradezu inakzeptables Manko der Antimagie).

3. Schritt – Kontramagische Forcierung

Dem polymorphen Wirken des Elements Kraft im Prüfungsobjekt musste eine – unter Um-

ständen kollektivierte – magische Vehemenz entgegengesetzt werden. Objekt entzaubern erschien als das dafür passabelste Mittel meines Wissenscorpus. Aber nur einen singulären Atemzug, nachdem die überdurchschnittlich lang vorbereitete Formel meine Lippen verließ, wurde deutlich, dass ich durch mein Engagement einen nicht konkret nachvollziehbaren Sicherheitsmechanismus im Schloss der Truhe ausgelöst hatte. Dafür sprachen auditiv und magisch-intuitiv perzeptuierte Sinnesreize, wie ich sie aus vergangenen Unterrichtseinheiten kannte. Kein erbaulicher Umstand. Ich setzte einen telekinetisch operierenden Foramen Foraminor hinterher, der allerdings von gleichem Erfolg gekrönt war wie der vorher erbrachte Versuch. Dieses Versagen erzwang ein Alternieren in der Vorgehensweise. Eine ungleich drastischere und radikalere antimagische Maßnahme residierte nun in meinen gedanklichen Plänen: der Destructio Arcanitas. Die exorbitant lange Zeit von vier Stunden strich ins Land, ehe meine konzentrierte Vorbereitung in einer anstrengenden magischen Aktion kulminierte. Keine Wirkung. Der Siegelzauber war unbehelligt – im direkten Gegensatz zu den eigenen Kraftreserven.

Methodische Revision

Als eigenartig wurde an dieser Stelle notifiziert, dass eine Prüfungsaufgabe solch astronomischer Schwierigkeit einem angehenden Adepten geringer Erfahrung und Machtfülle zuteil wird. Trotz ansonsten recht stabiler Fassung musste im Angesicht akuter Ratlosigkeit das Aufkeimen unbehaglicher Emotionen eingestanden werden, die da waren: Versagensangst, Selbstzweifel und sogar ein Quäntchen Wut. Um einen durch widrigste Umstände induzierten affektiven Ausnahmezustand zu vermeiden, erfolgte aber flugs eine Rückbesinnung auf kühl berechnende Logik. Alle denkbaren Szenarien wurden im Geiste durchexerziert, von denen die meisten Lösungsmöglichkeiten sich als ungeeignet herausstellten.

Könnte man eine unerlaubte astralharmonische Mitwirkung anderer Zauberkundiger riskieren (Unitatio Geistesbund)? Oder sollte man hier als Proprietär aggressiver Zaubersprüche auf eine primitive Zerstörung der Truhe bzw. des Schlosses pochen (Desintegratus Pulverstaub)? Vielleicht war ja in der Prüfungsaufgabe nicht der Einsatz üblicher artefaktechnischer Zauberei gefragt, sondern eine andere Art von improvisierender Raffinesse?

Ein zeitintensives kognitives Martyrium ging vonstatten, bis schließlich eine gewagte Idee den Weg in meine Gedanken fand. Umgesetzt konnte eben jene aber nicht vor Ort werden. Eilig trugen mich meine Füße in die Gildenrechtsabteilung der hauseigenen Bibliothek, wo ein Exemplar des Codex Albyricus mir eine Frage beantworten sollte. Nachdem die entsprechenden Seiten im Folianten zu Rate gezogen und memorisiert wurden, machte ich mich – argumentativ vorbereitet – zum priva-

ten Refugium Magister Dirilors auf. Dieser zeigte sich ein wenig frappiert über mein Ansuchen: und zwar, mir sein raffiniertes Äffchen Bram für die Lösung der Examinatio dienstbar zu machen. Bei diesem Unterfangen würde Bram nämlich einer magischen Gedankenhell-sicht unterzogen, die mir seine an diesem Morgen erhaltenen visuellen Impressionen gegenüber der Truhe zeigen sollte. Bram könnte kostbare Informationen über deren Inhalt liefern, ohne dass ich damit wider die Restriktion verstieß, andere *Personen* in die Prüfung mit einzubeziehen. Die Recherche im Codex hatte diesbezüglich außerdem ergeben, dass das Argelionsrecht die Anwendung gedankenlesender Zauberei bei Tieren in keiner Form explizit missbilligt – eine Sachlage, die, wie ich hoffte, mir vielleicht zum Vorteil gereichen würde.

Ein eigentümliches Lächeln manifestierte sich im Antlitz des Lehrmeisters, als er seinen Sanctus erteilte und den Moosaffen wohlwollenden Blickes bat, mir in den Prüfungsraum zu folgen. Dieser reagierte nach der Ingustierung einer von seinem Herrn gereichten Dörrfrucht mit einer fast menschenähnlichen, gar von charismatischer Weisheit gekennzeichneten Mimik und sprang zielsicher kalkulierend auf meine linke Schulter.

Die Praiosscheibe war bereits vom Madamal abgelöst worden, als ich mit Bram im Gefolge zurück in den nunmehr von Gwen-Petryl-Steinen beleuchteten Prüfungsraum gelangte. Nachdem ich mich etwas tölpelhaft angeschickt hatte, Bram auf das Prüfungsobjekt einzustimmen und vor der Truhe sitzend Platz bezogen wurde, konzentrierte ich mich auf die Formel des TIERGEDANKEN. Das ungewöhnlich ruhige Tier zeigte keine Form von Ungemach oder Widerspenstigkeit, als ich in seine Gedankenwelt eindrang – beinahe so, als könne er den Zweck dieser Situation vollends erfassen. Die Wahrnehmung Brams stellte sich als überaus differenziert heraus und übertraf meines Erachtens ein Stück weit die recht simpel strukturierten Bedürfnisnormen seiner Artgenossen.

Bei der gezielten Hellsichtlenkung in Bezug auf einen von Bram zuvor erspähten Verschließvorgang der Truhe, gelang die Antizipation einer Vision: Magister Finkenfarn stand in jener am Sockel und betätigte sich augenscheinlich in virtuoser zaubernder Weise am Schloss. Es lag in der Natur dieses Casus, zu vermuten, dass ein Siegelzauber hierbei eine Verriegelung bewirkte. Irrtum. Denn der Meister öffnete und verschloss die Truhe im Anschluss durch einige simple mechanische Bewegungen per Hand, die keinerlei magische Tangierung erfuhren.

Trotz dieser verstörenden Erkenntnis wagte ich mich unter Aufbietung meiner letzten arkanen Energie noch tiefer in das tierische Bewusstsein. Graue, wabernde Nebelschwaden, die von einem bunten Netzwerk aus Fäden durchzogen waren, begannen meinen letzten visuel-

len Eindruck zunehmend einzugrenzen: Brams Erinnerung zeugte von einer leeren Truhe.

Erschöpfung umnachtete meinen Geist.

Deus ex machina

Als ich wieder zu mir kam, standen meine drei Prüfer in einem Halbkreis um mich und fragten mit pretiös klingendem, aber freundlichem Gebaren nach meiner Befindlichkeit und dem Status meiner Erkenntnisse. Vom peinlichen Arrangement meines liegenden Körpers beschämt, erhob ich mich und gab an, der Lösung der Prüfungsfrage zwar nahe gekommen zu sein, dass auf dem Wege dorthin jedoch einige diffizile Faktoren meine Ratio überstiegen hätten.

So paraphrasierte ich in einem kurz skizzierten Umriss mein Vorgehen und teilte den Herrschaften mit, dass sich kein Objekt in der Truhe befindet. Mit dem höchsten mir möglichen Maß an Eloquenz gestand ich zugleich ein, dass mir in Schritt 1 meines Handlungsmusters ein Fehler unterlaufen war. Denn zu jenem Zeitpunkt hatte ich verabsäumt, die damals unverschlossene Truhe mittels händischer Probatio auf eine Öffnungsmöglichkeit hin zu untersuchen. Des Weiteren folgte ich mit einer geringen Irrtumswahrscheinlichkeit, dass vielleicht erst meine magische Initiative den Custodosigil ausgelöst hatte (Schritt 3). Doch welchem Zweck diente diese Finte?

Nun ergriff Magister Mordrak das Wort, der zunächst wiedergab, was ich in konsequentem Regellaß seit meinem sechsten Lehrjahr kundgetan hatte; nämlich, dass ich einst in die Welt außerhalb verstaubter Bibliotheken und abgeschiedener Studierzimmer ziehen will, um es mit greifbareren – auch nichtmagischen – Problemen der Wirklichkeit aufzunehmen. Nicht zuletzt auf diesen Wunsch reagierend, wollte man prüfen, inwiefern ich in der Lage war, auch einfache, profane Handlungsalternativen zu wählen, ohne geradezu inflationär auf den Kanon der Zaubersprüche zurückzugreifen. Der *gefragte Gegenstand der Prüfung* war also kein konkretes Objekt im Inneren der Truhe, sondern die Art und Weise meines Umgangs mit einer zu lösenden Problemstellung. Die Falle im Schloss sollte darüber hinaus testen, wie ich bei einem unlösbaren Dilemma in einer heiklen Situation verfuhr. Würde ich zu unlauteren, eventuell illegalen Mitteln greifen, oder sogar Vernunft und Fassung verlieren? (Wie ich damit verbunden erfuhr, verbarg der Hellsicht trüben einen Arcanovi Artefakt, der wiederum die Entladung des Custodosigil bedingte).

Die abschließende Prüfung war bestanden – wenn auch eher im Sinne einer erteilten Lektion.

Andreas Aigner

Anm.d.Red.: Bei diesem Beitrag handelt es sich um den Zweitplatzierten im Wettbewerb um das Schwarze Auge von Khunchom.

Über die erzdämonischen Magna Opera

Ein Aufsatz von

Theria von Methumis¹, Alrik Bottenhemmer², Zirkonius A. von Punin², Robak von Punin¹,
in Gedenken an Adalbin Kühlfeld von Punin, Boron 1030 BF

Vorbemerkung der Redaktion des Salamanders:

Der folgende Artikel wurde aufgrund der Erfahrungen des *Hesindespiegels* eigens zur Veröffentlichung im *Salamander* überarbeitet und stellenweise gekürzt. Der vollständige Forschungsbericht inklusive ausführlicher Theorien zu diesem Thema liegt im Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik und der Akademie zu Punin zur Einsicht aus.

Zusammenfassung

Es werden in dieser Arbeit die Ähnlichkeiten zwischen den verheerenden Auswirkungen der letzten Jahre untersucht und begründet, wieso viele der einschneidenden Großereignisse auf das Wirken dämonischer Einflüsse zurückzuführen sind.

Unsere These, dass es sich um die Auswirkungen verschiedener erzdämonischer Einflüsse, den sogenannten Magna Opera, handelt, wird bewiesen. Weiterhin werden Ähnlichkeiten aufgezeigt und auf eine Vielzahl weiterer vermuteter Magna Opera eingegangen.

Analyse und Bericht über die Beobachtungen

Theria von Methumis hatte sich bereits lange Zeit mit der Analyse der Roten Keuche beschäftigt, die im Jahr 1018 BF im Horasreich ausgebrochen war. Die Ergebnisse der Analyse waren, dass es sich um eine Massenbeschwörung von Hektabeli handelte, Seuchendämonen aus der Domäne Mishkhara. Jedoch gab es Unterschiede zu normalen Beschwörungen dieser Dämonen, wie sich unter streng kontrollierten Vergleichsversuchen zeigte. [...] Während der Namenlosen Tage 1019/20 BF kam es in der mittelreichischen Provinz Tobrien zu einem Magnum Opus der Nekromantie. Über dieses Ritual gibt es bereits ausführliche Beschreibungen in der Puniner Urschrift des *Arcanums*³. Im Umfeld des Wiedererscheinens des Dämonenmeisters kam es in den Folgejahren auch zu weiteren ungeklärten Großeffekten.

So ist der massive Temperaturabfall im Norden Aventuriens in den Jahren 1020/21 BF laut der Analyse von Zirkonius A. von Punin (siehe Bericht LVI/1026 der Akademie zu Punin)

ebenfalls auf den Einsatz dämonischer Kräfte zurückzuführen. Die langwierige vergleichende Analyse brachte einige versteckte Ähnlichkeiten in der dämonischen Intensität der Matrix zur Roten Keuche zum Vorschein. [...] Eine Analyse (siehe Bericht XCII/1029 der Akademie zu Punin) der Ereignisse des Mythraelsfelds bei Perrium brachte unter großen Verlusten Ergebnisse, die trotz der chaotischen dämonischen Strukturen auch gewisse Ähnlichkeiten zu den ersten Analysen der Roten Keuche aufwiesen. Die Berichte und Analysen lassen diese Effekte eindeutig dem Erzdämonen Agrimoth zuordnen. Neben den berichteten Unelement-Manifestationen zeigten sich deutliche Reststrahlungen dieser Domäne. [...]

Theorie über die Magna Opera

All die vorgestellten Analyseergebnisse haben zur der Vermutung geführt, dass eine Duodekalogie⁴ von Großritualen existiert, die dem bekannten Magnum Opus der Nekromantie ähnelt. Diese Magna Opera sind den Erzdämonen zugeordnet und es besteht die Vermutung, dass sie eine große Menge an dämonischer Substanz der angerufenen Domäne in die Dritte Sphäre beschwören. Die Wirkung basiert anscheinend auf dem Prinzip oder Konzept des jeweiligen Erzdämons, so hat das Magnum Opus vor Wehrheim die agrimothischen Unelemente beschworen und die Rote Keuche hatte zahlreiche Hektabeli, Dämonen der Erzdämonin Mishkhara, als Ursache. [...] Aus den Texten des Arcanums lässt sich schließen, dass nur Paktierer in den höheren Kreisen der Verdammnis das Magnum Opus der Nekromantie durchführen können, so dass zu vermuten ist, dass dies auch für die anderen Magna Opera gilt. Weiterhin sind passende Paraphernalia, Donaria und Blutopfer nötig, um ein solches Ritual durchführen zu können. [...]

Aufgrund dieser Hinweise, Indizien und mittels logischer Deduktion bzw. Induktion sind wir zu der folgenden Annahmen über die Duodekalogie der Magna Opera gekommen:

● Das **Magnum Opus der unendlichen Folter** wird dem Erzdämon *Blakharaz* zugeschrieben und bewirkt vermutlich niederhöllische Schmerzen bei allen Anwesenden. Dadurch sollen sich besonders verderbte Seelen gar aus ihrem fleischlichen Körper schälen und als dämonische *Heshthotim* Blakharaz Gefolgschaft schwören. [...]

● Über das **Magnum Opus des Blutbades** vermuten wir, dass ähnlich den Berichten von der

Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, alle Wesen in der Umgebung in einen Blutrausch fallen und sich, vor blinder Blutgier getrieben, gegenseitig niedermachen. Noch ungeklärt ist die Frage, ob der sechsgehörnte *Karmoth* eines solchen Magnum Opus bedarf, um in die Dritte Sphäre zu gelangen. [...]

● Das **Charyptoroth zugeordnete Magnum Opus der Sturmflut** beschwört vermutlich – ähnlich der anderen pervertierten Elemente – die Zerstörungskraft des Unwassers in die Dritte Sphäre. Dass die tiefe Tochter vor Äonen selbst versucht haben soll, mittels ihres Magnum Opus das gleißende Alveran unter Unwasserfluten zu ertränken, darf getrost bezweifelt werden. [...]

● Das **Magnum Opus des Erzdämons Lolgramoth** beschäftigt sich vermutlich mit dem geistigen Konzept der Domäne, dem Verrat, so dass wir es **Magnum Opus des immerwährenden Verrats** genannt haben. Davon Betroffene sollen dazu verdammt sein, ihre Mitmenschen stets zu hintergehen und zum Verrat zu verführen. [...]

● Das **Magnum Opus der Nekromantie** wird ausführlich im Arcanum behandelt. Es erweckt Leichenreste der Umgebung zu Untoten. [...]

● **Amazeroth** wird von uns das **Magnum Opus des Irrsinns** zugeordnet, welches vermutlich alle Anwesenden in eine irrsinnige Traumwelt oder gleich den Wahnsinn befördert. Einige Hinweise deuten darauf hin, dass eine genügend große Anzahl an Spiegelwerk genügt, um das Magnum Opus auszulösen. [...]

● Das **Magnum Opus des Ewigen Winters** der Domäne Belshirashs steht wohl am Ursprung des Eisreichs, heute häufig Glorania genannt, welches die Gegend in den tiefsten Winter geworfen hat. Unklar ist, ob die Wirkung regelmäßig erneuert werden muss oder sie seit der ersten Durchführung anhält. [...]

● Von dem **Magnum Opus der Chimärologie** vermuten wir, dass alle Opfer miteinander zu einem riesigen Organismus ohne feste Form oder Gestalt verschmolzen werden. Könnte das Omegatherion, obwohl es landläufig dem Dämonensultan zugerechnet wird, eine solche Schöpfung sein? [...]

● Dem Erzdämon *Tasfarel* wird das **Magnum Opus des tödlichen Reichtums** zugeschrieben, welches einen riesigen Schatz beschwören soll, der innert kürzester Zeit im besten Fall zum Tode des Besitzers und all jener, welche mit dem Schatz in Berührung kamen, führt. Es darf nicht ausgeschlossen werden, dass statt eines großen Schatzes ein einzelnes Kleinod beschworen wird – Sagen und Legenden über tödliche Edelsteine erhärten diese Hypothese. [...]

¹ Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz Unserer Weisen Herrin Hesinde zu Kuslik

² Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis

³ Das *Arcanum* ist das wichtigste Werk der Dämonologie, siehe auch *WdZ* 85

⁴ eine Gruppe von zwölf gleichartigen oder ähnlichen Zaubern.

● Vermutlich bereits beobachtet wurde das **Magnum Opus der Pestilenz**, welches die Wesen der Umgebung mit der Rote Keuche infiziert, welche die horasreichweite Epidemie des Jahres 1018 ausgelöst hat. [...]

● Agrimoth wird das **Magnum Opus des Weltenbrandes** zugeordnet, welches unseren Erkenntnissen nach im Jahre 1029 zur Vernichtung Wehrheims eingesetzt wurde. Es beschwört die tödlichen Kräfte der vier Unelemente Luft, Erz, Humus und Feuer hervor, um jegliches Leben zu vernichten. [...]

● Das **Magnum Opus der grenzenlosen Orgie** der Dämonin Belkelel versetzt die Teilnehmer unseren Vermutungen nach in einen Zustand der körperlichen Erregung, in dem sie alle moralischen und körperlichen Grenzen ignorieren und sich ganz der unheiligen Begierde und Ekstase hingeben. Gerüchte, dass ein solcher Magnum Opus vor dem Fall Orons 1028 gewirkt wurde, konnten nicht bestätigt werden. [...]

Zusammenfassung und Ausblick

Nach den Entdeckungen der letzten Jahren scheint es folgerichtig, dass es neben dem bekannten Magnum Opus der Nekromantie auch weitere Magna Opera existieren, die den jeweils anderen Erzdämonen zugeordnet sind. Diese

Theorie haben wir mit zahlreichen Analysen zu belegen versucht. Weiterhin haben wir Vermutungen zu diesen anderen Magna Opera angestellt.

Weitere Untersuchungen und tiefer greifende Folgerungen können in der im Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik einzusehenden Gesamtfassung nachgelesen werden.

Die Magna Opera im Spiel

Als Spielleiter können Sie die Magna Opera als große Bedrohung nutzen, stellen diese doch, nebst der Errichtung von Pforten des Grauens, die Spitze der Dämonologie dar. So kann ein Paktierer die Durchführung eines solchen Magnum Opus planen, was von den Helden vereitelt werden muss. Viele Magna Opera bedürfen auch ganz besonderer Paraphernalia, Donaria oder Blutopfer, die über ganz Aventurien, wenn nicht darüber hinaus, verstreut sind. Weiterhin können die Helden von den Autoren des Artikels zum Schutz bei weiteren Analysen vor Wehrheim oder in Glorania angeheuert werden. Und natürlich zieht jeder, der sich eingehender mit der Natur der Magna Opera auseinandersetzt, den Unmut der Kirchen der Zwölfe auf sich, es sei denn, er verfügt über eine Dispens von

Gilde oder Kirche. Doch diese Dispensen werden nur äußerst restriktiv und gegen besondere Auflagen ausgestellt und selbst diese halten gewisse Gläubige nicht davor zurück, ohne Rücksicht gegen jeden vorzugehen, der sich mit solch Götterlästerlichem Werk befasst. Ganz zu schweigen von der Konkurrenz: Seien es fiebernd-forschende Schwarmagier oder finstere Paktierer, das Wissen um die Magna Opera ist rar gesät und deswegen besonders wertvoll. Denn es heißt, aus dem Wissen um die Magna Opera lasse sich wiederum Wissen um Pforten des Grauens oder die Splitter der Dämonenkrone ziehen – Wissen, das vielleicht gar gegen Paktierer und Heptarchen angewandt werden kann.

Im Gegensatz zu den Autoren dieses Aufsatzes vertreten gewisse Gildenmagier und Theologen die Ansicht, dass man auch Magna Opera für den Namenlosen oder gar den Dämonensultan annehmen muss. Doch bisher sind keine genaueren Hinweise darauf bekannt und hinter vorgehaltener Hand flüstert man, dass bisher noch niemand, der auf diesem Gebiet forschte, die ersten sieben Tage seiner Forschung überlebte.

Olaf Michel

Mit Dank an Elias Moussa

Kosch-Kurier, Péraine 1030 BF

Raubmord im Feuerschein

Umtriebe von Räuberbanden im Ferdoker Land

GERRUN / GRAFSCHAFT FERDOK. Kopfschüttelnd, doch mit entschlossenem Blick, steht Hauptfrau Suzama von Gerrun vor den rauchenden Trümmern der einstigen Pferdestallung ihrer Kaiserlich Ferdoker Lanzerinnen. In der Nacht zuvor hatte die Wache der nahegelegenen Rondra-Abtei einen Feuerschein in der kleinen Garnison am Rand des südlich von Ferdok liegenden Ortes Gerrun entdeckt. Vom warnenden Klang des Leuenhorns geweckt, bewiesen die Kriegerinnen der Ferdoker Garde wieder einmal ihre gute Ausbildung, denn trotz der winterlichen Eiseskälte war rasch eine Eimerkette hinab zum nahen Ufer des Großen Flusses gebildet.

Die mittlerweile aufgebracht wiehernenden Streitrosser konnten, den Zwölfen sei's gedankt, durch die beherzte Tat der Hauptfrau und einiger ihrer wackersten Streiterinnen allesamt ins Freie gerettet werden, ehe das lodernde Dach des Stalles funken-sprühend in sich zusammenbrach. In der Morgendämmerung war auch das letzte Glimmen gelöscht – und die Lanzenreiterinnen wollten schon zum Dank-Götterdienst hinauf zum Hügel der Abtei steigen, als Matrescha, die jüngste Gardistin,

den Tränen nahe, eine weitere böse Entdeckung meldete: Das Waffenlager war geplündert worden!



Als die Gardereiterinnen am Tor des niedrigen Steinturmes ankamen, bot sich ein erschreckendes Bild: Die Flügel des Eichentores standen aufgebrochen offen, nahezu alle Schwerter der Einheit sowie die Speere und Hellebarden für das hiesige Aufgebot der Waffentreuen, waren gestohlen. Einzig einige Lanzen lehnten noch an der Wand, so sie nicht zerbrochen am Boden lagen.

Harika, die einzige Kriegerin, die trotz der Feuersbrunst ihren nächtlichen Wachdienst nicht vergessen hatte, bezahlte diese Disziplin mit dem Leben, und lag, von einem Armbrustbolzen im Rücken niedergestreckt, tot inmitten der ausgeräumten Halle.

Kein Zweifel, feige Räuber hatten den Brand gelegt um, durch dieses Ablenkungsmanöver an guten Koscher Stahl zu gelangen – selbst geweihte Klingen waren da-runter.

“Die werden aber in der Hand dieser ehrlosen Hunde ohnehin zu Staub zerfallen”, hörte man die Hauptfrau knurren, ehe sie ihre treuen Reiterinnen auf die Suche nach der Bande schickte. Die aber war längst über alle Berge.

Dieses Schurkenstück war nur der Höhepunkt einer Reihe von zunehmend dreisten Überfällen im Ferdoker Land. Erst waren es noch die harmlosen Überfälle von Humberts Bande, der im Umkreis des Dunkelwalds¹ schon manch betuchten Reisenden und südländischen Gecken bis auf die Spitzenstrümpfe ausnahm, doch Einhei-

¹ Der Dunkelwald südlich von Ferdok wird von vielen Einheimischen gemieden, gilt er doch spätestens seit den Magierkriegen als verwunschener Ort.

mische und Streunervolk stets ziehen lässt – einem armen Mütterlein warme Biersuppe mit auf den Weg gab. Bald folgten die Raubzüge des kräftigen Zwergen Haubolk, der eigenhändig eine ganze Wagenladung Erz aus den Bergwerken von Lûr geschoben haben soll, der Schwarzen Hexe von Moorbrück, die ihre Opfer mit wilden Flüchen bedroht, oder der Brauntaler Beutelschneiderbande, die erst durch das beherzte Eingreifen des garetischen Burggrafen Ardo vom Eberstamm (einem Vetter unseres geliebten Fürsten) zerschlagen werden konnte.

Ach, wie harmlos erscheinen diese Schurken jedoch gegen jenen bislang unbekannten Finsterling namens Ronkwer, der erst seit Kurzem im Lande Angst verbreitet. Binnen weniger Monate hat er sich durch brutale und dreiste Überfälle einen zweifelhaften Namen gemacht. Weder macht sein Gesindel vor der Reichsstraße nach Ferdok

Halt, noch schreckt es vor Totschlag zurück – wie ein gräflicher Fasskutscher erst kürzlich leidvoll erfahren musste. Nicht zuletzt deshalb mutmaßt Hauptfrau von Gerrun, dass er auch hinter dem letzten Verbrechen steht – zumal er mit Sicherheit kein Koscher sei, vielleicht sogar ein Al'Anfaner.

Allerorten ist zu spüren, dass die stolzen Lanzerinnen, die einst auf ihren Rössern durch die Grafschaft zogen und für Ordnung und Schutz sorgten, größtenteils auf den Schlachtfeldern der letzten Jahre geblieben sind.

Umso höhnischer, dass ausgerechnet jenes Regiment inzwischen selbst Opfer ehrloser Gesellen wird. Kaiserin Rohaja spart zwar nicht Gold noch Mühe, die traditionsreiche Einheit wieder aufzubauen, doch dauert es noch Jahre, bis die Elite der mittelreichischen Reiterei eine neue Generation zur Reife gedrillt hat.

Schon lästert manch missgünstiger Kleinadliger insgeheim über den Zwergengrafen Growin in Ferdok. Dessen Geiz und Untätigkeit seien die wahren Gründe für die Misere.

Dieser jedoch, der im Volk beliebt ist wie kaum ein anderer Vasall der Kaiserin, lehrt alle Lästermäuler Lügen, als er kürzlich einen goldenen Bierhumpen und einen lebenslang kostenlosen Bierausschank in den Tavernen seiner Stadt für jenen auslobte, der die Waffendiebe und Mörder der Lanzerin Harika von Hirschingen zur Strecke bringt.

Nun sieht man überall Ferdoker Wirte, die ihre Fensterläden richten, die Farbe der Schenkenschilder nachziehen, ihre Proviant- und Branntvorräte auffüllen, könnte dieser großzügige Aufruf doch durchaus bald zu einem Ansturm von Glücksrittern und reisenden Helden führen.

Martin Lorber

Aventurischer Bote, Praios 1031 BF

Streit unter Tempelspendern

FERDOK. Lange Zeit ging der Bau des neuen Hesinde-Tempels zu Ferdok nur schleppend voran (der Bote berichtete in Ausgabe 126 auf den Seiten 9 bis 10). Es fehlte an Geldern noch und nöcher.

Der künftige Tempelvorsteher des Göttinhauses, Dorion von Kuslik, rief zu Spendern auf, doch nur spärlich flossen in den folgenden Monaten die Gaben, die Bürger, Patrizier und Adlige dem Neubau opfernten. Hier überreichten Enkel die zusammenhanglosen Reiseberichte des verstorbenen Großvaters als 'Wissensschatz', dort kratzten Abenteurer von ihrem Sold ein paar Silbertaler zusammen, um der Herrin für ihren Segen zu danken oder ihn zu erbitten.

Doch plötzlich nimmt der Tempel schnell Gestalt an, Säulen wachsen aus dem Boden, und Dächer decken sich binnen weniger Tage. Der Hohe Lehrmeister bittet nun darum, von weiteren Bauspenden abzusehen und "den abgeschöpften Rahm jenen zuteil werden zu lassen, die es nötiger haben: Spendet es den Flüchtlingshäusern der Badilakaner, den Veteranenpflegern der Therbûniten und der Kirche der Rondra, die wider die Schwarzen Lande steht. Doch bitte, im Namen der Herrin, bitte übereignet uns nichts mehr."

Zur Wendung kam es, als der Handelsherr und Mäzen Emmeran Stoerrebrandt dem Tempel die Münzen für einen getriebenen, bronzenen Türklopfer in Form von Schlan-

genköpfen stiftete. Bald darauf übereignete die Ferdoker Kauffrau Ulwine Neisbeck dem Hesinde-Tempel ein kostbares Lesepult aus Regenwaldhölzern, geschmückt mit Türkis und Achat.

"Niemand solle mich des Geizes zeihen, so wie jener Knauserer, der sich 'reichster

Die Berichte vom Streit der Spender zogen ihre Kreise und erreichten das Ohr manch anderer Potentaten, denen der Ferdoker Tempel plötzlich höchst wichtig erschien – selbst, wenn sie nun das erste Mal von ihm hörten. Aus Angbar wollte das Handels-

haus Stippwitz dringend das Tempeldach spenden, während zwei alte Garether Patrizierfamilien um die Gunst stritten, die Göttinstatue anzuempfehlen. Kaiser Selindian Hal ließ wertvolle Bücher aus der herrschaftlichen Bibliothek Punins übereignen. Fürst Blasius vom Eberstamm soll ausgerufen haben: "Der Altar! Ist denn der Altar noch frei? Schlangen soll er haben und Drachen zeigen und das Sechseck der Künste und Elemente!"

Und selbst der unaufgeregte Bergkönig Arombolosch in den Hallen der Ambosszwerge von Murolosch entsandte drei zwergische Grubenmeister für die Arbeiten an der Tempelkrypta.

Erst Meister Dorions Aufruf beendete jetzt den Strom der Geschenke. Der Bau am Tempel schreitet voran, und die Künstler sind guter Dinge. Nur die beiden Kaufleute Stoerrebrandt und Neisbeck sind sich weder grün noch einig darüber, wer von ihnen denn nun den größeren Anteil am Gelingen des Tempels hatte.

AW

Kurz erklärt

Neisbeck: alteingesessene und umtriebige Ferdoker Händler-sippe, der der größte Fuhrpark der Stadt und viele Frachtkähne gehören. Besitzt auch zahlreiche Grundstücke und Mietshäuser und soll heimlich gut an Schmuggel verdienen.

Stoerrebrandt: reichstes Handelsimperium Aventuriens mit Hauptsitz Gareth. Hat in letzter Zeit sein Ferdoker Kontor ausgebaut und bemüht sich, vom wichtigen Binnenhandel über den Großen Fluss nach Garetien stärker zu profitieren.

Mann Aventuriens' schimpft", soll sie dabei gesagt haben.

Dies ließ der Garether Handelsherr nicht auf sich sitzen und spendete ein goldenes Tabernakel, damit die Konkurrentin in dessen Glanz vor Neid erblasse. Neisbeck ließ sich nicht lange bitten und stiftete das Geld für die Ausgestaltung aller Bildsäulen des Tempels.

In den kommenden Monaten überboten sich die Spender immer weiter: Mosaikböden, bunte Glasscheiben und das zwei-flügelige Hauptportal erklärten sie in gesiegeltem Brief zu ihrer Spende. Dukaten flossen, Aufträge an große Handwerkermeister verließen die Schreibstuben der beiden Handelshäuser zuhauf.



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: A. Aigner, M. Friedrich, T. Hagner, Ch. Jeub, M. Lorber, O. Michel, E. Moussa, K. Pietsch, M. Schmidt, W.-U. Schnurr

Illustrationen: Caryad (2), Marcus Koch (1), Ina Kramer (1), Mia Steingraber (4), Horst Thiele (Blickpunkte)

Motto: Eva-Maria Filla

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2008 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, liebe Leserinnen,
wir weisen darauf hin, dass der **Aventurische Bote** ab sofort einen neuen Vertriebspartner hat, der sich ausschließlich um alle Abonnementbelange kümmert. Bitte nutzen Sie als Abonnent zur Kontaktaufnahme ausschließlich und einzig die nebenstehenden Kontaktdaten. Die Botenredaktion ist weder für den Vertrieb noch für sonstige Fragen zu einem bestehenden oder neu abzuschließenden Abonnement zuständig. Lieben Dank!
Ulrich 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 Briefmarken) 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 (Ausland • 15,00) 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 und 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 für 6 Ausgaben • Ausland = • 15,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

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).

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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 Abenteuer Vorbereitungen oder Spielsitzungen jegliche Spannung nehmen würde, herauszutrennen und den Spielern vorzuenthalten.

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

Chronologie der Ereignisse im Aventurischen Boten 127:

Herbst 1030 BF: Ende der Landschlachten im horasischen Thronfolgekrieg; nach Streit um die Zyklopininseln beginnt eine gewaltige Rüstung zur See im Lieblichen Feld und Al'Anfa.

8. Firun 1030 BF: In Festum wird Baron Ugo Damian von Eschenfurt zum neuen Adelsmarschall des Bornlandes gewählt. Während der Wahl geht das *Hotel zur Quelle* durch Blitzeinschlag in Flammen auf.

9. Phex 1030 BF: Aufbruch der Schwarzen Armada

13. Phex 1030 BF: Al'Anfa erobert Sylla.

Frühling 1030 BF: Gutgemeinte Spenden für den Bau des Ferdoker Hesinde-Tempels überschlagen sich; insbesondere die Kaufleute Stoorrebrandt und Neisbeck wollen sich gegenseitig übertreffen.

Peraine 1030 BF: In der ersten Perainewoche findet alle drei Jahre in der Stadt Gratens das große Schützenfest statt.

Peraine 1030 BF: Waffenraub in einem Außenposten der Ferdoker Lanzerinnen

3. Peraine 1030 BF: Die Schwarze Armada erreicht Mengbilla.

Das Bornland hat gewählt, S. 1

Erst am folgenden Tag wurden die sechs Adelskomture bestimmt: Als Landeskanzler wurde *Firutin von Gulnitz* durch *Arvid von Geestwindskoje* abgelöst; Ersterer hat nun das Amt des Schatzmeisters inne. Neuer Wappenkönig ist *Ljasew von Utzbinnen*, und Junker *Jucho von Elkinen* wurde mit dem Amt des Landesvogtes betraut (zur großen Freude jener Adliger, die ihn wäh-

rend der Wahl so leidenschaftlich unterstützt hatten). Durch sein überzeugendes Auftreten redlich verdient hat sich Junker *Fjadir von Bjaldorn* das Amt des Rüstmeisters (ist dabei allerdings angesichts der faktischen Eigenständigkeit der Bronnjaren und ihrer Ritterschaften immer noch auf die eigene Überzeugungskraft angewiesen, will er eine größere Anzahl Bewaffneter mobilisieren). Nur bei der Zuchtmeisterin bleibt alles beim Alten: *Ildara von Schimjontken* wurde ohne Umschweife in ihrem Amt bestätigt.

Außerdem führte der Adelsmarschall gleich noch ein neues Komtursamt ein: das des bornischen *Brau- und Brantmeisters*, der zuständig sein soll für Wahrung und Verbesserung des bornischen Gebräuten und Gebrannten. Dieses Amt wollen wir nicht mit einer offiziellen Meisterperson besetzen, sondern bornischen Spielercharakteren Ihrer Runde zur Verfügung überlassen (die ihre Verdienste gern auch durch einen Sieg beim Wetttrinken mit Ugo von Eschenfurt unter Beweis gestellt haben könnten).

Die Geschichte des verhinderten Junkers Ischtan von Quelldunkel ist übrigens in allen Punkten wahr: Eine Verkettung von unglücklichen Umständen hatte ihn aufgehalten. Dass er sich mit seiner unglaublichen Geschichte und seinem derangierten Auftreten endgültig zum Gespött der Adelsversammlung machte, ließ ihn beschämt und zornig die Flucht zurück ins Notmärkische antreten, wo er gedemütigt auf Rache sinnt.

Die Schwarze Armada ist ausgelaufen! Seite 7

Der Artikel *Die Herrscher der Meere rüsten zum Krieg!* im **AB 126** (S. 4) und der vorliegende Artikel behandeln Ereignisse, die aus der *Königsmacher*-Kampagne hervorgehen und zu kommenden Publikationen hinführen.

Die Vorgeschichte können Sie in den Kampagnenbänden *Hinter dem Thron* und dem in Kürze erscheinenden *Masken der*

Macht erleben. Eine ausführliche Zeitleiste der Ereignisse ist im Epilog des zweiten Bandes enthalten. Um etwaigen Spielern nicht die Spannung zu nehmen, belassen wir im *Aventurischen Boten* einige Details im Vagen und beschränken uns auf die Geschehnisse und Zusammenhänge, die für das Kommende von Bedeutung sind. Die Berichterstattung wird im nächsten Boten fortgesetzt – mit der *Seeschlacht von Phrygiaios*, die bereits in *Efferds Wogen* erwähnt wurde bzw. werden *musste*, denn dieses Zusammentreffen wird keinen der Beteiligten unberührt lassen.

Wir verlassen mit diesen Ereignissen Schritt für Schritt das Horasreich und wenden uns dem aventurischen Süden zu: Es brechen spannende Zeiten in Meridiana an, die wir mit Abenteuern begleiten wollen.

Über die erzdämonischen Magna opera, Seite 10

In dem vorgestellten Text ist von einer Duodekalogie an Magna Opera die Rede, die jeweils einem der zwölf Erzdämonen zugeordnet werden. Dies ist jedoch ein aventurisches Denkmodell, das keineswegs richtig sein muss.

Im Gegenteil ist es keineswegs sicher, dass jeder Erzdämon ein eigenes Magnum Opus hat, noch ist die Zahl auf jeweils eines beschränkt. So könnte Blakharaz neben der unendlichen Folter auch einen ganzen Landstrich mit unstillbarem Rachedurst erfüllen, und möglicherweise muss das Herbeirufen von Erzdämonen bei den Dämonenschlachten sogar als eine Magnum Opus der Amazeroth betrachtet werden. Wie Sie sehen, ist hier noch lange nicht alles gesagt. Wenn Sie, wie auf Seite 11 vorgeschlagen, Magna Opera in Ihren Abenteuern thematisieren wollen, dann haben Sie ein weit umfassendere Auswahl als die zwölf genannten Varianten.

Lassen Sie hier Ihrer Phantasie ruhig freien Lauf und versuchen Sie sich an asfalothischer Kreativität.

Der Goldene Becher von Hannover 2008

DSA-Abenteuerwettbewerb

Anlässlich von Hannover Spielt! 15

29. – 30. März 2008

schreibt **Hannover spielt!** unter der Schirmherrschaft der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH einen Abenteuerwettbewerb für das Rollenspielsystem 'Das Schwarze Auge' aus.

Die Abenteuer müssen die unten angegebenen Angaben berücksichtigen und dürfen eine **Länge von 90.000 Zeichen – inkl. Leerzeichen** – nicht überschreiten (exklusive Handouts und Titelblatt). Eine Überschreitung des Seitenumfangs führt zur Abwertung. Illustrationen, Pläne sowie Bilder von Meisterpersonen oder Schauplätzen zählen dabei zu den Handouts, nicht aber die Beschreibungen derselben. Apropos Illustrationen: Der Goldene Becher ist ein Abenteuerwettbewerb, kein Zeichenwettbewerb. Fügt Ihr Euren Abenteuer schmückende Illus bei, ist das nett, hat aber keinen Einfluss auf die Punktevergabe. Anders sieht es mit Plänen und Handouts aus, die für das Abenteuer unbedingt notwendig sind. Wir erwarten keine künstlerischen Höchstleistungen, wohl aber, dass diese klar zu erkennen und übersichtlich sind.

Dem Abenteuer muss ein Deckblatt vorangehen, auf dem der Titel des Abenteuers und der Name und die Anschrift und Telefonnummer des Autors verzeichnet ist. **Auf den Seiten des eigentlichen Wettbewerbsbeitrags darf der Name des Autors nicht erscheinen** (bitte, haltet Euch daran, es geschieht jedes Jahr aufs Neue, das einige Leute entweder ihren Namen in der Fußzeile verewigen oder Leute aus ihrer Spielrunde in Danksagungen nennen). Auf jeder Seite müssen aber der Name des Abenteuers und die Seitenzahl vermerkt sein.

Letzter Abgabetermin ist der 26. Februar 2008, 09.00 Uhr (die Abenteuer werden am 27. Februar vormittags kopiert und an die Jury per Post verteilt).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH und Mitglieder des Orga-Teams von **Hannover Spielt!** sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Abenteuer nimmt entgegen:

Ragnar Schwefel: ragnar@thorwal-standard.de

Preise:

1. Preis: 200 Euro in bar, gestiftet von Hannover spielt!

Veröffentlichung unter der Schirmherrschaft von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH

2. Preis: ein Warengutschein der Firma Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH in Höhe von 150 Euro

3. Preis: ein Warengutschein der Firma Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH in Höhe von 100 Euro

Die Ermittlung der Preisträger erfolgt durch eine Jury. Diese setzt sich zusammen aus: **Tobias Hamelmann** und ein weiterer Mitarbeiter für die Firma Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH und **Armin Bundt** und **Michelle Schwefel** für die Veranstalter.

Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass die Jury ermächtigt ist, keinen 1. Preis auszusprechen, falls sie keines der eingesandten Abenteuer als preiswürdig erachtet.

Die Preisverleihung findet am 29. März 2008 im Rahmen von Hannover Spielt! statt.

Für den diesjährigen Wettbewerb haben wir beschlossen, Euch die folgende Aufgabe zu präsentieren:

Spitzt die Federn und lotet in Euren Werken das schwierige Verhältnis zwischen Orks und Menschen aus, denn zum **15. Hannover spielt!** lautet das Thema des diesjährigen Abenteuerwettbewerbs um den Goldenen Becher 2008:

“Schwarzpelz und Glatthaut”

Eure Aufgabe besteht darin, ein Abenteuer zu spinnen, das die Helden mitten in die spannungsgeladenen Beziehungen zwischen Menschen und Orks führt. Die Geschichte muss die folgenden **Bedingungen** erfüllen:

–Es muss sich um ein **fertig ausgearbeitetes Gruppenabenteuer** handeln, keinen Szenariovorschlag.

–Das Abenteuer muss auf dem Kontinent Aventurien angesiedelt sein.

–Die weitere Wahl des Schauplatzes steht Euch frei. Bedingung ist nur, dass es dort eine nennenswerte Population von Orks und Menschen gibt, denn es geht um das Mit-, Neben- oder auch Gegeneinander dieser Völker. Als mögliche Schauplätze seien beispielsweise das Svellttal, Stadt Thorwal oder der Finsterkamm genannt. Also keine Expeditionen einer Handvoll Menschen ins Herz des Orklands und auch kein Abenteuer für vier Orks in der Arena von Al'Anfa. Es steht Euch frei, statt Menschen auch Zwerge, Achaz oder Elfen zu wählen. Bedenkt allerdings, dass es ein Bewertungskriterium ist, wie plausibel die Heldengruppe ins Abenteuer eingebunden wird.

–Ihr dürft für Hintergrundinformationen auf offizielle Publikationen verweisen, alle spielrelevanten Fakten (Beschreibung/Besonderheiten einer für das Abenteuer relevanten Meisterperson, die bereits in einer offiziellen Publikation beschrieben worden ist, spielrelevante Besonderheiten eines Schauplatzes, eines Artefaktes etc.), müssen jedoch in Eurem Abenteuer aufgeführt werden. Voraussetzung ist, dass das Abenteuer für einen Spielleiter auch ohne weiterführende Publikationen (mit Ausnahme der Regelwerke) spielbar sein muss. Auf spezielle Regeln in offiziellen Publikationen (z.B. Regeln zur Jagd) könnt Ihr selbstverständlich verweisen.

–Wir raten ausdrücklich davon ab, den nächsten Großangriff des Aikar Brazoragh auf das Mittelreich oder einen groß angelegten Schlag zur Befreiung des gesamten Svellttals von den Orks anzuzetteln. Das dürfte den Umfang sprengen. Ansonsten aber steht es Euch völlig frei, wie Ihr die Beziehung der beiden Völker und den daraus resultierenden Plot ausspinnt.

–**Des weiteren muss folgende Passage in Euer Abenteuer eingebaut werden:** „Wenn sich bewahrheitet, was Ihr herausgefunden habt, ist XXX in furchtbarer Gefahr und es bleibt Euch nicht mehr viel Zeit, um ...“

Dieser Satz ist durch Fettdruck hervorzuheben!

Ansonsten gelten wie in den Jahren zuvor folgende Bewertungsmaßstäbe:

–sprachlicher Stil (dazu zählen auch Rechtschreibfehler)

–aventurische Stimmigkeit

–die gelungene Umsetzung der Abenteuervorgaben (dazu gehört auch das Einhalten des Seitenumfangs!)

–und nicht zuletzt die überzeugende und originelle Ausgestaltung des Abenteuers.

Es wird nur eine Ausarbeitung nach **DSA 4.0 und 4.1 Regeln** akzeptiert.

DIE NEUNFINGRIGE KLAUE

Ein Szenario im Umfeld der bornischen Adelsmarschallswahl
für 3 bis 6 erfahrene Heldinnen und Helden
von Katharina Pietsch

mit Dank für Ideen und Anmerkungen an Mark Wachholz und Tyll Zybura

»... als ich dann das Haupthaar des Leichnams untersuchte, entdeckte ich plötzlich ein kleines schwarzes Mal von der Form einer neunfingrigen Klaue in seinem Nacken. Der herbeigerufene Rondra-Geweihte begutachtete sichtbar ratlos den toten Menschen, als ihm jedoch die feinen, arabesk angeordneten Narben auf dem Rücken, die mit rätselhaften Runen tätowierte Brust und die verlängerten Eckzähne seines Gebisses gewahr wurden, befahl er die sofortige Übergabe des Körpers und Einstellung jedweder Nachforschungen ...«

—aus dem Bericht des Magus Falladan zu Norburg, 1001 BF

HINTERGRUND

Im Herbst 1030 BF ließ sich die Rondra-Geweihte Leudara von Firunen als Kandidatin für die Adelsmarschallswahl aufstellen, obwohl ihr bis heute der Nachweis fehlt, dass sie Theateritter-Nachfahrin ist, womit sie im Bornland das Recht besäße, zu wählen und auch selbst gewählt zu werden.

Leudara begründete ihre Kandidatur mit ihrer Überzeugung, dass das Bornland in den kommenden Jahren von einer Marschallin regiert werden müsse, die das ehrwürdige Erbe der Theateritter aus vollem Herzen und Glauben vertritt (siehe den Artikel zur Wahl im AB 125 ab Seite 6, den Sie Ihren Spielern zu Beginn des Abenteuers auch zukommen lassen können).

LEUDARAS VISION

Die Geweihte war in ihrem Heimattempel in Firunen mehrmals von eindrucksvollen Visionen heimgesucht worden. In Vollmondnächten hatte eine unbestimmte Ahnung sie hinauf zur Ruine der Feste Leufurten getrieben, einer alten, durch die Priesterkaiser geschleiften Theateritter-Burg.

Plötzlich hatte sie nicht mehr die Ruine im Licht des Vollmondes liegen sehen, sondern eine stolze Feste, wie sie zur Blütezeit der Theateritter ausgesehen haben mochte. Dann wandelte sich das Bild, und Leudara sah sich selbst auf den hohen Zinnen stehen und auf das Land darunter blicken. Dort näherte sich eine Kavalkade von Rittern dem Tor, die glänzende Rüstungen trugen und eine seltsame Flagge führten: eine schwarze neunfingrige Klaue auf weißem Grund. Auch Leudara trug in der Vision nun eine schimmernde Rüstung.

Die Geweihte kam zu der Überzeugung, dass sie die Feste Leufurten nicht in ihrer einstigen, sondern in zukünftiger Pracht gesehen habe,

denn der Einzug der Ritter könne nur auf eine Wiederkehr der Theateritter hindeuten, und ihre Rolle in dieser Vision nur bedeuten, dass sie selbst eine von ihnen ist und am neuerlichen Erblühen des Ordens teilhaben soll.

Allein das Feldzeichen gab ihr zu denken, da es sich dabei eindeutig nicht um das Wappen der Theateritter handelt – und sie selbst ein Mal in ebendieser Form im Nacken trägt, ohne bisher etwas über seine Herkunft erfahren zu haben (siehe die Personenbeschreibung Leudas im Anhang).

DER AUFTRAG AN DIE HELDEN

Bis zur Wahl am 8. Firun hat Leudara noch etwa sechs Wochen Zeit, den Nachweis zu erbringen, der ihre Kandidatur ermöglicht. Die Rondra-Kirche steht ihrem Ansinnen ablehnend gegenüber, doch Leudara ahnt, dass sich in der Kirche Hinweise auf ihre Herkunft finden lassen. Einerseits verbietet es sich ihr, gegen die Autoritäten ihrer Kirche zu handeln, die ihr signalisiert haben, dass Nachforschungen über ihre Herkunft nicht opportun sind, andererseits hält sie an der Überzeugung fest, dass ihre Visionen von Bedeutung sind. Diesen Konflikt hofft sie zu lösen, indem sie die Helden auf das Problem ansetzt.

Sie kontaktiert die Helden in Festum, beispielsweise wenn diese sich in der Stadt schon einen Namen gemacht haben. Aber auch zufällige Begegnungen können die Aufmerksamkeit der unerfahrenen Geweihten auf sich ziehen, solange Leudara nur Anlass zu der Annahme hat, die Helden könnten ihr bei ihrem Problem behilflich sein.

Geeignet sind erfahrene Helden, die der Geweihten auch ohne finanzielle Vergütung helfen und sich durch ihr Anliegen motivieren lassen. Exoten haben mit den üblichen Problemen zu kämpfen. Bei rondrageweihten

Helden müssen voraussichtlich Anpassungen vorgenommen werden.

WAS LEUDARA ERZÄHLT

Leudara bittet die Helden in ein Gasthaus und vertraut ihnen ihr Problem an (siehe oben). Dabei verschweigt sie ein bedeutendes Detail: die neunfingrige Klaue auf der Standarte. Diese ersetzt sie im Bericht über ihre Vision durch das reguläre Wappen des Theaterordens: eine weiße gehende Löwin auf rotem Grund. Lassen Sie Leudara ihre starke Überzeugung durch die Eindringlichkeit der erlebten Vision verdeutlichen.

Leudara kann die Helden auch auf die historische Bedeutung der Feste Leufurten für den Theaterorden hinweisen: 130 BF als *Leuhagen* gegründet, wurde diese um 170 BF von Goblins eingenommen und in *Kungutzka* umbenannt. 191 BF wurde Kungutzka mit dem *Schwertwunder von Leufurten*, bei dem Rondra selbst den Rittern geheiligte Waffen geliehen haben soll, zurückerobert und fortan *Leufurten* genannt (siehe auch *Das Land an Born und Walsach*, Seite 76). Die Feste war nun der wichtigste Brückenkopf des Ordens im Kampf gegen die Goblins.

337 BF wurde Leufurten von den Priesterkaisern eingenommen, die Umfassung der Feste geschleift. 404 BF wurde unterhalb der Ruinen die Siedlung Firunen errichtet. (Mehr zur Geschichte des Theaterordens finden Sie in der Spielhilfe *Das Land an Born und Walsach* auf den Seiten 25 bis 28, zur Geschichte Firunens ab Seite 76.)

Da Leudara als Findelkind im Rondra-Tempel abgegeben wurde, weiß sie selbst nichts über ihre Herkunft. Nachfragen bei ihren Mentoren im Tempel haben nichts ergeben. Sie glaubt, dass dies mit dem Klauenmal in ihrem Nacken zusammenhängt, und jene Geweihten, die darüber etwas wissen, ihr nichts sagen wollen.

Vor allem, weil ihr dieses Mal selbst unheimlich ist, erzählt sie den Helden (zunächst) nichts darüber (beachten Sie dies, wenn Sie im Gespräch auf Leudaras Personenbeschreibung im **Anhang** zurückgreifen).

Möglicherweise haben die Helden als erfahrene Abenteurer, die sich zudem nicht in einem Autoritätskonflikt befinden, mehr Glück bei entsprechenden Nachforschungen im Rondra-Tempel von Firunen. Insbesondere *Rondrowin von Schwerbergen*, Leudaras Mentor, sowie die Hochgeweihte *Irinje Thorrassturm von Leufurten* kennen Leudara bereits ihr ganzes Leben. Leudara begleitet die Helden nach Firunen, will sich dort jedoch im Hintergrund halten.

NACHFORSCHUNGEN IN FIRUNEN

Bei der Reise nach Firunen erschweren entweder Schneefall und Winterstürme das Vorankommen, oder Schneeregen weicht den angefrorenen Boden auf und verwandelt Wege in Schlammrinnen. Die hungrigen Ränzen des *Firuner Luchs* zwischen Schlüsselfels und Schotzen rotten sich zusammen, um Reisende zu überfallen (siehe **ZBA 68**).

Die etwa 1.600 Einwohner zählende freie Stadt Firunen liegt an jener Stelle, wo der Born auf die Kronstraße trifft. Das Zentrum Firunens ist denn auch der Hafen mit seinen Lagerhäusern, wo Waren zwischen Kronstraße und Born verladen werden. Von hier aus erstreckt sich die nur durch einen Palisadenwall geschützte Stadt den Burghügel hinauf, auf dem die Ruine der Feste Leufurten thront. Firunen ist eine Stadt der Händler, mehr oder minder redliche Geschäfte bestimmen das Leben fast aller Einwohner und Besucher.

In Firunen kommt Leudara bei ihrer früheren Amme *Geertja Peddersen* (siehe unten) unter (die Information **E3** können die Helden somit schon von Leudara erhalten). Die Helden ziehen wahrscheinlich eine Unterkunft in einem Gasthaus (z.B. *Altleuburg* (Q7/P7/S22) oder *Zum lustigen Fuhrmann* (Q4/P4/S14)) der ärmlichen und beengten Hütte vor.

Im Folgenden finden Sie mögliche Begegnungen und Informationen. Recht bald sollte sich das Interesse der Helden von Leudaras Abstammungsnachweis auf die Hintergründe der neunfingrigen Klaue verlagern.

RONDROWIN VON SCHWERBERGEN, LEUDARAS MENTOR

Der heute 61-jährige Rondra-Ritter nahm Leudara als Kind in seine Obhut, weil er glaubte, nur eine strenge rondrianische Erziehung könne das böse Erbe bannen, das in Form des Korsmals in ihr ruht. Rondrowin ist ein unbarmherziger Verfolger des Korsmal-Bundes und war bei dem großen Schlag gegen den Bund vor 30 Jahren dabei. Noch heute bemüht er sich, alles, was mit dem Korsmal zu tun hat, von Leudara fernzuhalten.

Er reagiert überwiegend ablehnend auf die Helden. Von ihm können sie die Informationen **A1**, **B1**, **I2**, **J2** und **K2** bekommen.

IRINJE THORRASSTURM VON LEUFURTEN, HOCHGEWEIHTE DES FIRUNER TEMPELS

Die heutige Hochgeweihte hatte gerade ihre Weihe erfahren, als Leudara im Tempel abgegeben wurde. Das Mal im Nacken des Kindes faszinierte sie, und bis heute ist sich Irinje nicht sicher, ob der Korsmal-Bund nicht doch noch wahre Lehren der Theatteritter weitergibt und nur die Rondra-Kirche nicht offen für die alten Kulte ist. In einer Verfolgung des Bundes ist sie deshalb so zurückhaltend wie es geht, ohne ihre Stellung als Hochgeweihte zu gefährden. Irinje kann die Nachforschungen der Helden nicht offen unterstützen. Von ihr können sie die Informationen **C1**, **D1**, **H3**, **I2**, **L3**, **O4**, **Q3** und **S3** bekommen. Außerdem kann Irinje einem gelehrten oder geweihten Helden Zugang zur Bibliothek des Tempels verschaffen und ihm dabei scheinbar aus Versehen Bücher mit den Informationen **M4** und **N5** zugänglich machen.

MARLA BORNDIECKS- KE, KÖCHIN IM RONDRA-TEMPEL

Die über 70-Jährige bekocht die Geweihtenschaft schon seit mehr als 50 Jahren. Marla hatte Leudara kurz in ihrer Obhut, bis in Firunen eine Amme für sie gefunden wurde. Sie kann die Informationen **C1**, **E3** und **I2** und weitergeben.

GEERTJA PEDDERSEN, LEUDARAS AMME

Geertja hat früher öfters mutterlose Kinder betreut und davon ein bescheidenes Auskommen gehabt. Leudara lebte bei ihr, bis sie mit sieben Jahren in den Rondra-Tempel geholt wurde. Heute besucht Leudara Geertja nur noch gelegentlich und weiß deshalb nichts von den Informationen **F2**

und **G2**. Mittlerweile hält sich die 58-Jährige mit Korbflechtereien über Wasser; vom Köhler Rudjew kauft sie ihre Weidengerten. Von Geertja können die Helden die Informationen **F2**, **G2**, **I2**, **R4** und **S3** erhalten.

KÖHLER RUDJEW

Rudjew lebt in einem kleinen Weiler etwa 6 Meilen westlich von Firunen und unterhält noch immer einige Meiler. Außerdem schneidet er für Korbflechter Weidenruten.

Er ist erstaunt über das Interesse der Helden und fragt, ob es mit dem Kind nun doch noch ein böses Ende genommen hätte. Er kann ihnen die Informationen **C1**, **I2**, **P2** und **Q3** geben.

INFORMATIONEN UND GERÜCHTE IN FIRUNEN

In Firunen sind die Information **H3** und **O4** als Gerüchte zu hören.

DIE INFORMATIONEN IM EINZELNEN

Die Informationen, die die Helden erhalten können, sind durch '+' als wahr, durch '-' als unwahr und durch '+/-' als teilweise wahr gekennzeichnet. Je höher die Zahlen hinter den Buchstaben sind, umso schwieriger ist es, die entsprechende Information zu bekommen. Passen Sie Probenerschwernisse gegebenenfalls an.

Die Informationen **I2** bis **S3** sind erst zugänglich, wenn die Helden das Korsmal bei Leudara entdeckt haben (siehe unten).

A1: Nichts weist auf eine theaterritterliche Vergangenheit Leudaras hin (-). Ihre Eltern sind unbekannt. Wahrscheinlich ist sie ein Kind armer Leute, vielleicht entfloherer Leibeigener (-).

B1: Wer das Kind im Tempel abgegeben hat, weiß man nicht mehr (-).

C1: Leudara wurde im Rondra 1002 BF von einem Köhler beim Rondra-Tempel abgegeben (+).

D1: Der Name des Köhlers ist im Tempel niemandem mehr bekannt (+).

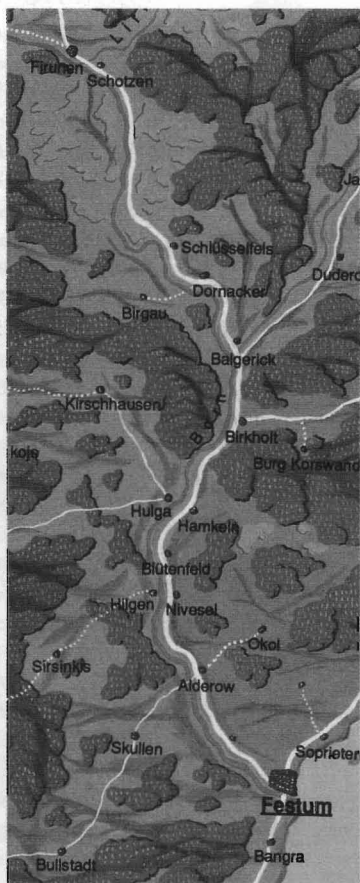
E3: Die Amme, die Leudara aufzog, heißt Geertja Peddersen und lebt noch heute in Firunen (+).

F2: Der Köhler, der Leudara beim Tempel abgegeben hat, heißt Rudjew (+). (Geertja weiß dies allerdings auch erst, seit sie von Rudjew Weidenruten für ihre Korbflechterei bezieht.)

G2: Der Köhler Rudjew lebt in einem kleinen Weiler etwa einen Viertel Tagesmarsch entfernt (+).

H3: Ein geheimnisvoller Bund des Korsmal soll sich in der Ruine der Feste Leufurten treffen (+). Wegen der angeblich dort spukenden gefallenen Theatteritter wagt sich nachts niemand dort hin (+/-).

I2: Das Mal der neunfingrigen Klaue trug Leudara schon, als man sie im Tempel abgegeben hat (+).



J2: Was das Mal zu bedeuten hat, weiß niemand im Tempel (–).

K2: Was auch immer es mit dem Mal und Leudaras Vergangenheit auf sich hat, seit ihrer Weihe hat dies alles keine Bedeutung mehr (–).

L3: Die neunfingrige Klaue ist ein Zeichen des Rondra-Sohnes Kor, den auch die Theaterritter verehrt und dem sie einige ihrer legendären Fähigkeiten verdankt haben sollen (+).

M4: Gewisse Theaterritter-Kulte sollen ihren Mitgliedern bei der Weihe ein Mal in Form einer neunfingrigen Klaue in den Nacken eingebrannt und noch weitere archaisch oder ketzerisch anmutende Handlungen an ihren vollzogen haben (+). (Orientieren Sie sich bei Bedarf an dem Zitat aus 'Die Weihe und das Erbe, welches ist mein' in **Das Land an Born und Walsach**, Seite 27.)

N5: Der Bericht des Magiers *Falladan zu Norburg* erwähnt neben dem Mal der neunfingrigen Klaue weitere seltsame Merkmale an einem untersuchten Leichnam (+), siehe das Einleitungs-zitat.

O4: Gerüchteweise soll es noch heute eine geheime Sekte geben, die sich auf theaterritterliche Kor-Kulte zurückführt (+).

P2: Rudjew war damals am Rand des Bornwaldes unterwegs, um seine Meiler zu kontrollieren. Auf einmal kam aus einem Gebüsch eine Frau mit einem etwa einjährigen Mädchen auf ihn zugestürzt. Die Frau wirkte gehetzt, ihre kriegerisch anmutende Kleidung war verdreckt und teils zerrissen. Sie drückte ihm das Kind in die Arme, bat ihn, das Mädchen mit dem Namen Leudara in Sicherheit zu bringen, und verschwand ohne ein weiteres Wort. Nachdem Rudjew das Mal im Nacken des Kindes entdeckt hatte, brachte er es zum Rondra-Tempel in Firunen (alles +).

Q3: Der Köhler wollte das Kind wegen des seiner Meinung nach unheilverheißenden Mals nicht selbst aufziehen (+).

R4: Als die Geweihten Leudara der Amme übergaben, musste diese schwören, niemandem etwas von dem seltsamen Klauenmal zu erzählen (+).

S3: Der Geweihte, der Leudara an Geertja übergeben und ihr den Schwur abgenommen hatte, das Mal geheim zu halten, war Rondrowin von Schwertbergen (+).

DAS KORSMAL

Nachdem die Helden erste Nachforschungen angestellt haben, sollte mindestens einer das Mal der neunfingrigen Klaue in Leudaras Nacken bemerken, beispielsweise wenn diese sich am Wasserbecken wäscht und sich unbeobachtet wähnt. Sobald Leudara des Helden gewahr wird, versucht sie, das Mal zu verbergen – was hoffentlich erst recht die Neugier des Helden weckt.

Auf das Mal angesprochen, reicht Leudara zögernd die vorenthaltenen Informationen nach (siehe ihre Personenbeschreibung im **Anhang**) und erklärt, dass ihr das Zeichen

selbst unheimlich sei und sie es den Helden deshalb verschwiegen habe. Lediglich das wahre Emblem auf der Flagge in ihrer Vision verschweigt sie weiterhin.

LEUDARA VERSCHWINDET

Nachdem der Korsmal-Bund (siehe **Anhang**) lange annahm, dass Leudara wie ihre Mutter von den Rondrianern getötet worden war, hat Leudaras Auftritt als Marschallskandidatin die Aufmerksamkeit des Bundes auf sie gelenkt.

Nach ihrer Rückkehr aus Festum wird Leudara vom Bund aufgespürt und entführt, da man die Korsmal-Trägerin zurückgewinnen möchte, notfalls mit Gewalt. Die Entführung sollte stattfinden, kurz bevor die Helden Leudara die Informationen überbringen können, die sie aufgrund der Entdeckung des Korsmals neu gewonnen haben.

Geertja Peddersen berichtet, dass nachts mehrere verummte und bewaffnete Gestalten in ihre Hütte eingedrungen sind und Leudara entführt haben. Sie kann sich an das Zeichen einer neunfingrigen Klaue auf einer Waffenscheide eines der Entführer erinnern.

FINALE

Durch die Information **H3** wissen die Helden um die Vermutung, dass der Korsmal-Bund sich in der Ruine der alten Feste trifft. Gehen sie diesem Hinweis nach, werden sie Zeugen des Initiationsrituals, das der Bund an Leudara vollziehen will.

DIE RUINE

Die Ruine der Feste Leufurten liegt dunkel auf dem Gipfel des Hügels inmitten des Schneegestöbers. Die Mauern wurden von den Priesterkaisern geschleift, die Gebäude sind weitgehend erhalten, aber ebenfalls verfallen. Der Korsmal-Bund versammelt sich im von Holunderbüschen bewachsenen und schneebedeckten Innenhof der Feste.

Leudara soll durch eine Initiation endgültig in den Bund aufgenommen werden. Der Initiationsritus soll ihr nach Meinung des Bundes den 'wahren Glauben' einimpfen und sie zu einem loyalen Mitglied machen.

Die Korsmal-Bündler kommen eine Stunde vor Mitternacht an der Ruine an, aber bereits in der Abenddämmerung postieren sich fünf Wachen, die sicherstellen sollen, dass niemand das Ritual stört. Falls diese ausgeschaltet sind, wenn die Ritualführer ankommen, erregt das natürlich Verdacht.

DIE INITIATION

Acht Ritter des Korsmal-Bundes postieren sich im Kreis in der Mitte des Hofes, ein neunter führt Leudara in die Mitte, deren Hände auf dem Rücken gefesselt und deren Augen mit einem schwarzen Tuch verbunden sind. Ihre

Haare sind kurz geschoren, so dass das Korsmal in ihrem Nacken deutlich zu erkennen ist. Weitere Mitglieder beobachten des Geschehen von außerhalb des Kreises. Alle haben ihre Gesichter verummt. Passen Sie die Gesamtzahl der Korsmal-Bündler an die Stärke Ihrer Heldengruppe an.

Während der Initiation, gegen die sich Leudara anfangs noch wehrt und die sie später apathisch erduldet, wird ihr eine ekelhaft schmeckende Flüssigkeit eingetrichtert, dann wird sie entkleidet, und jeder der neun Ritualführer bringt ihr mit seinem Schwert eine rituelle Wunde bei. Schließlich werden ihr mit einer heißen Nadel und ihrem eigenen Blut Runen in die Brust tätowiert. Während der Prozedur rezitiert einer der Ritualführer archaisch anmutende Verse, bei denen Symboliken von Rondra, Kor, Famerlor und nach einer möglichen Interpretation auch Xarfai miteinander verwoben werden. (Falls die Helden die Initiation oder ihre Bestandteile magisch oder karmal analysieren, finden sie keine dämonischen Komponenten.)

Wie weit die Initiation tatsächlich fortschreitet, hängt vom Vorgehen der Helden ab. Lassen Sie, nachdem Leudara befreit ist, zunächst Zweifel daran, ob die vom Bund bezweckte Wirkung nicht doch zum Teil eingetreten ist. In jedem Fall beichtet Leudara den Helden nun auch, dass die Flagge auf der Standarte der Ritter in ihrer Vision in Wirklichkeit das Zeichen der neunfingrigen Klaue trug.

DIE CHRONIK

Bevor Leudara befreit wird, sollten die Helden Zeugen zweier Ereignisse werden: Vor der Initiation erklärt einer der Ritualführer Leudara, dass es Rondrianer waren, die damals ihre Mutter, ein Mitglied des Korsmal-Bundes, umgebracht haben.

Zu Beginn der Initiation wird aus einer alten Chronik des Bundes Leudaras Abstammung zitiert, um nachzuweisen, dass sie ein würdiges Mitglied ist. Dieser Stammbaum geht über ihre Mutter Leudonia viele Jahrhunderte bis zu einem gewissen *Ronnar von Leufurten* zurück, der um 320 BF Ritter in Leufurten war. Bemerkenswert ist, dass als Vater mehrmals Kor selbst genannt wird. Falls die Chronik echt ist, hätten die Helden hier einen Beweis von Leudaras theaterritterlicher Abstammung; die Korsmal-Bündler allerdings vernichten das Buch lieber, als es Fremden in die Hände fallen zu lassen.

LEUDARAS BEFREIUNG

Da die Mitglieder des Korsmal-Bundes in der Überzahl sind, müssen sich die Helden einen guten Plan überlegen, um Leudara zu befreien. Nutzen können sie dabei erhöhte Standorte in den umliegenden Räumen, das Schneegestöber oder die Holunderbüsche im Hof als Deckung. Auch ein Ablenkungsmanöver kann

den größten Teil der nicht am Ritual Beteiligten kurzzeitig abziehen. Alternativ können die Helden sich mit einer improvisierten Verkleidung unter die ankommenden Mitglieder mischen und so unauffällig Platz am Rand des Hofes beziehen.

Die neun Ritualführer gehören zu den 'Rittern', sind also gut ausgebildete Kämpfer. Die Fähigkeiten der anderen Mitglieder können Sie nach eigenem Ermessen verteilen.

Ritter des Korsmal-Bundes

Rondrakamm:

INI 11+W6 AT 16 PA 14 TP 2W6+2 DK NS

Zweihänder:

INI 10+W6 AT 16 PA 13 TP 2W6+4 DK NS

Schwert:

INI 11+W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N

LeP 36 AuP 35 Wundschwelle 7

RS 4 MR 4 GS 5

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Ausfall, Niederwerfen, Gegenhalten

Andere Mitglieder des Korsmal-Bundes

Schwert:

INI 9+W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Streitkolben:

INI 9+W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+4 DK N

LeP 31 AuP 30 Wundschwelle 6

RS 2 MR 3 GS 6

Kampfsonderfertigkeit: Wuchtschlag

Wollen Sie den Helden einen herausragenden Zweikampf-Gegner präsentieren, können Sie einen der Ritualführer mit den Kor-Liturgien DAS SCHWARZE FELL DURCH DAS ROTE BLUT UND NEUN STREICHE IN EINEM sowie einer dem KAR-MOTHIEB ähnlichen Kampffertigkeit ausstatten.

Die meisten Korsmal-Bündler können entkommen und nutzen dabei auch Ausgänge durch die Gebäude. Sollte es Tote geben, orientieren Sie sich im Falle einer Untersuchung durch die Helden am Einleitungszitat, wobei nur die ranghöchsten Mitglieder der Sekte alle jener Merkmale aufweisen.

Auf Vorschlag Leudaras sollte sich die Rondra-Kirche der Toten annehmen. Einer der Toten kann sich als Geweihter entpuppen, der den Helden bei ihren Nachfragen im Tempel miss-trauische Blicke zugeworfen hatte.

EPILOG

Ihre Absichten, Adelsmarschallin des Bornlandes im Geiste der Theaterritter zu werden, gibt Leudara nach diesen Ereignissen auf. Wie es dazu kommt, ist Ihnen und den Helden überlassen. Raten die Helden Leudara von der Kandidatur ab, stimmt sie zu. Wollen die Helden versuchen, ihre Kandidatur doch zu erwirken, tritt Leudara von sich aus davon zurück, da sie nicht Gefahr laufen will, das hehre Erbe der Theaterritter durch ihren eigenen fin-

teren Hintergrund zu verdüstern. Nach dem Szenario zieht sich Leudara zunächst aus der Öffentlichkeit zurück.

Die Helden erhalten für ihren Einsatz **150 Abenteuerpunkte** und Spezielle Erfahrungen nach Ihrer Maßgabe.

АПНАП

LEUDARA VON FIRUNEN,

КПАПІІ DER GÖTTIN

Die 29-jährige Rondra-Geweihte mit den stets zum Zopf geflochtenen dichten, dunkelblonden Haaren und nachdenklichen dunkelbraunen Augen ist im Alter von knapp einem Jahr



Ihre Gnaden Leudara von Firunen

als Findelkind beim Rondra-Tempel von Firunen abgegeben worden. Ihre Mutter Leudonia, die dem Korsmal-Bund (siehe unten) angehörte, war von Rondrianern getötet worden, die zu dieser Zeit einen größeren Schlag gegen die Sekte führten. Vorher konnte sie ihre Tochter noch in die Hände eines Köhlers geben, der das Kind kurz darauf ausgerechnet beim Firuner Rondra-Tempel abgab: Denn das Mädchen trug ein wie eingebraunt wirkendes Mal in der Farbe getrockneten Blutes in Form einer neunfingrigen Klaue im Nacken, das ihrem unfreiwilligen Ziehvater reichlich unheimlich war. Der Geweihte Rondrowin von Schwertbergen erkannte das Zeichen und nahm das Kind gerade deshalb auf, um sein düsteres Erbe durch eine rondrianische Erziehung zu tilgen. Leudara ahnte lange nichts von dem Mal, das sie selbst nicht sehen konnte und das vor den Blicken anderer durch ihre langen Haare verborgen wurde. Eines Tages entdeckte sie es durch einen Zufall, als ein Medicus eine Halswunde versorgte.

Doch jene Geweihten, die Leudara im Tempel

nach der Herkunft des Mals fragte, antworteten nur mit vagen Ausflüchten oder Schweigen. Leudara gab sich damit vorerst zufrieden, forschte allerdings in Tempelarchiven nach der neunfingrigen Klaue und vermutet inzwischen eine Verbindung zum Kult des Rondrasohns Kor.

Schließlich veranlassten sie ihre Gesichte von der Feste Leufurten und den einziehenden Ritt-ern (siehe Leudaras Vision) zu einer Kandidatur als Adelsmarschallin, wobei vor allem ihr durch den Firuner Tempel tradierter Glaube an das hehre Erbe der Theaterritter gepaart mit einer gewissen Naivität im Vordergrund stand.

Auch den Helden gegenüber vertritt Leudara diesen Glauben mit einem gewissen Sendungsbewusstsein und der zunehmenden Gewissheit, dass "meine Wurzeln tief in die Vergangenheit reichen".

DER HEILIGE RITTERBUND

ZUR NEUNFINGRIGEN

KLAUE DES KOR

»Ich sprach das geheime Glaubensbekenntnis des Theaters: "Wissen, Wagen, Wollen, Wachen, Schweigen, Herrschen" und vernahm die feierlichen Worte der Vermählung aus unbekanntem Munde. Als mir mit glühenden Eisen das Korsmal durch den Nacken in das Hirn gebrannt wurde, ertrug ich die Marter stumm und gefasst ...«
—aus Die Weihe und das Erbe, welches ist mein, Bericht eines unbekannten Ritters des Jahres 308 BF; die Verbreitung ist heute verboten

Die kurz auch 'Korsmal-Bund' genannte sektenartige Vereinigung führt die eigenen Traditionen, Glaubensvorstellungen und Riten bis in die Zeit der Theaterritter zurück und sieht sich als letzte Wahrerin eines vor allem auf die Aspekte des Rondra-Sohnes Kor konzentrierten Kultes und seines geheimen Wissens. Ihre Mitglieder rekrutieren sich in heutiger Zeit vor allem aus landlosen oder verarmten Theater-ritter-Nachfahren.

Der Bund wird von der Rondra-Kirche als ketzerische, wenn nicht gar mit dämonischen Mächten im Bunde befindliche Sekte verfolgt. Dass die Rondra-Kirche den zahlenmäßig nicht besonders großen Korsmal-Bund noch nicht vernichtet hat, liegt auch an der Befürchtung, ein zu vehementes Vorgehen könnte unangenehme Wahrheiten über den Theaterorden ans Licht bringen, die besser im Verborgenen bleiben.

Es gibt in der Rondra-Kirche aber auch Geweihte, die insgeheim Zweifel haben, ob der Korsmal-Bund nicht ein wahrer Erbe des Theaterordens ist, als es die Führung der Kirche zugeben möchte, und die eine Verfolgung deshalb zumindest so weit wie möglich zu verhindern suchen.

DER SCHMALE GRAT

Ein Kurzscenario für 3 bis 6 rechtschaffene Helden
von Christian Jeub

mit Dank an Björn Berghausen, sowie die Rollenspielfreunde Goldener Anker Bad Neuenahr für Anregung und Kritik

Der schmale Grat führt die Helden in die Grafschaft Reichsforst im Königreich Garetien. Hier sollen sie im Auftrag des königlichen Inquisitionsrates, Hochwürden Praiobur von Zankenblatt, unauffällig den unbekannten Anführer einer jungen Sekte des Namenlosen ausfindig machen. Dazu müssen sich die Helden als vermeintliche Glaubensbrüder ausgeben, um so Zugang zum inneren Kreis des Kultes zu erhalten.

Die Sekte selber plant indes in den kommenden Tagen eine spezielle Statue zu stehlen, um Einfluss bei einer liebevollen Loge zu erlangen.

Das Szenario ist für Helden mittlerer Erfahrung konzipiert. Insbesondere die Anwerbung erfordert ein gewisses Maß an Bekanntheit in rechtschaffenen Kreisen. Der Abenteuerverlauf kann für manche Spielerhelden bisweilen eine starke Beanspruchung ihrer moralischen Werte bedeuten. Sie werden Situationen erleben, in denen meist der Zweck die Mittel heiligt. Daher sind vor allem geweihte Professionen – mit Ausnahme wohl der Phex-Kirche – sowie generell alle streng gesetzestreuen Charaktere eher ungeeignet für eine Rolle in diesem Versteckspiel.

Hinweise zur weiteren Ausgestaltung des Hintergrundes finden sich in den Spielhilfen **Herz des Reichen (Herz)**, **Götter, Kulte, Mythen Seite 101ff. (GKM)** bzw. **Wege der Götter** sowie auf der Homepage www.garetien.de.

EINFÜHRUNG DER HELDEN

Die Helden hat es zu Beginn des Szenarios nach Gareth verschlagen, wo sie aufgrund ihres leidlichen Ruhmes bereits einen gewissen Ruf genießen, so dass Praiobur von Zankenblatt sie gerne als Spitzel anheuern möchte.

DIE ANWERBUNG

Die Helden werden mittels eines Schreibens zu einer diskreten Unterredung in der gutbürgerlichen Taverne Rossapfel im Garether Stadtteil Rosskuppel (**Herz 99**) geladen.

Dort, in einem Hinterzimmer, eröffnet Praiobur von Zankenblatt – nachdem er sich seinen Brief zurückgeben ließ –, dass er die Helden, deren Reputation er bereits eingehend überprüft hat, für einen Spitzeldienst anwerben möchte: Er habe Kenntnis von einem aufstrebenden Kult des Rattenkindes, der seit einiger Zeit in einem provinziellen Städtchen namens

Syrrenholt am Rande der Kaisermark seinem dunklen Gott opfere. Leider besitze er nur vage Hinweise über die Mitglieder und die Struktur der Gruppe.

Die Helden sollen weitere Nachforschungen anstellen mit dem vorrangigen Ziel, den oder die Anführer des Zirkels zu entlarven. Dazu sollen sie sich als vermeintliche Anhänger des Namenlosen in den Zirkel einschleusen lassen. Durch seine Zuträger habe er erfahren, dass derzeit ein Glaubensbruder aus dem fernen Perricum anreist – offenbar ein reisender Hasardeur, der für einen nicht näher bekannten ‘Spezialauftrag’ durch die Syrrenholter Sektierer angeheuert worden sei.

Von Zankenblatt sei es gelungen, besagte Person vor Erreichen der Stadt Syrrenholt abzufangen, so dass nun einer der Helden deren Platz einnehmen könne. Die übrigen Helden können als Geleit mitreisen. Außerdem konnten der geheime Treffpunkt und die Losung zur Kontaktaufnahme ermittelt werden: “Ein Zimmer mit zwei Betten, aber nur einer Wanzel!”

Praiobur von Zankenblatt weist die Helden ausdrücklich darauf hin, dass sie sich keiner dritten Person anvertrauen können. Um die Mission nicht zu gefährden, sollen sie jeden vorzeitigen Kontakt mit ihm vermeiden, da man nie wissen könne, wie weit der Einfluss der Sektierer bereits reicht.

Erst, wenn die Helden mit konkreten Beweisen bei ihm erscheinen, könne er diese zu einer offiziellen Anklage nutzen. Er werde kurz nach den Helden ebenfalls nach Syrrenholt reisen und dort bei seinem Bruder, dem Baron zu Syrrenholt, ein paar Tage verweilen.

Der Inquisitionsrat ermahnt die Helden, dass sich die Macht des dunklen Gottes einzig auf Wankelmüt und Argwohn stützt. Ein starker Glaube an die Heiligkeit der Zwölfgötter sei indes der beste Schutz wider namenlosen Zweifel.

Als Lohn bietet er den Helden vorab 10 Golddukaten pro Person sowie eine Sonderprämie nach erfolgreicher Aburteilung des Rädelsführers.

DIE INFILTRATION

Als Treffpunkt wurde die gemütliche Herberge *Trautmanns Herd* vereinbart. Nachdem die Helden bei der Herbergswirtin ein Zimmer ‘auf entsprechende Art bestellt’ haben (siehe oben), werden sie noch in der gleichen Nacht mittels einer Notiz zu einem Treffen in einem

örtlichen Kontor am Marktplatz gerufen. Im Innern des dunklen Kontors erwarten drei Gestalten die eintretenden Helden. Alle sind in dunkle Kapuzenumhänge gehüllt, so dass die Gesichter im Verborgenen bleiben. Bei den Gestalten handelt es sich um *Salmon Egerdinger*, den Besitzer des Kontors und religiösen Anführer der hiesigen Sekte, sowie *Beorn Binder* und *Tsafira Körner* (siehe unten).

Egerdinger verspricht sich von seinem vermeintlichen Glaubensbruder aus Perricum eine tatkräftige Unterstützung seiner anstehenden Pläne. Aus Erfahrung misstrauisch, wird er sich den Fremden nicht bereits zu Anfang offenbaren, sondern erst deren Integrität durch verschiedene Aufgaben prüfen.

SCHRITT I: MISSTRAUEN

Den Helden wird bereits nach dem ersten Wortwechsel ein Begrüßungstrank angeboten, der als namenloses Sakrament rauschhafte Glücksmomente verspricht. Jeder Held bekommt einen eigenen Becher.

Sofern einige Helden hier ablehnend reagieren, sollten sie bemerken, dass diese heikle Situation bereits über den Erfolg oder Misserfolg ihrer Mission entscheiden kann. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist die Einnahme der Tränke jedoch nicht zwingend erforderlich.

Der Trank schmeckt angenehm und beeinflussen das Gemüt der Helden unterschiedlich stark: Jeder Spieler erhält nach dem Genuss seines Trankes einen Spickzettel, in dem seine persönlichen Auswirkungen für die kommenden Tage stehen. Diese sind nur geringfügig und reichen von irrwitzigem Kichern zu unpassenden Situationen über grundlosen Verfolgungswahn bis hin zu übersteigerte Neugier. Passen Sie dabei die persönlichen Auswirkungen an Ihre jeweiligen Spieler an.

Grundsätzlich wird das Selbstvertrauen jedes einzelnen gestärkt – aber auch die Selbstüberschätzung: Der Mut-Wert steigt für die kommenden 13 Tage um 1W3 Punkte. Als Schlechte Eigenschaft entwickelt sich vorübergehend eine Arroganz in Höhe von 1W6+2 Punkten.

Das Spiel mit Regieanweisungen:

Das Verteilen von Spickzetteln an die Spieler erlaubt es dem Meister, eine weitere Dimension in einen Abenteuerplot zu integrieren. Die Spieler wissen zwar, dass ihre Mitspieler nun in Teilen ‘fremdbestimmt agieren’, können aber nur ahnen, inwieweit manche Aktionen der anderen nun als ‘plotrelevant’ vom Meister vor-

gegeben wurden oder nicht. Die Spickzettel sollten kurze verständliche Beschreibungen enthalten und dienen den Spielern während des Spiels als Merkzettel.

Einer der Helden erhält unbemerkt einen Trank aus Rattenpilzsporen, der diesen Helden vorübergehend zu einem fanatischen Anhänger des Namenlosen macht. Damit wollen die Kultisten prüfen, inwieweit den Helden zu trauen ist. Aufgrund des namenlosen Aspektes des Rattenpilz-Trankes wird dieser Held nicht offen den geheimen Auftrag Praioburs ausplaudern, sondern entsprechend dem Moralkodex des Rattenkindes versuchen, durch Hinterlist und Falschheit sein Ziel zu erreichen: seine Kameraden dazu zu bewegen, sich selbst zu verraten. Er könnte beispielsweise seinen Gefährten raten, das Opfer des geplanten Mordanschlags (siehe unten) zu warnen.

Diese Informationen sollte der betreffende Spieler wie alle anderen auf dem Spickzettel vorfinden, so dass die übrigen Spieler nichts von seiner Sonderrolle bemerken.

SCHRITT 2: ZWEIFEL

Als erste Aufgabe sollen die Helden ein Schreiben an einen Mittelsmann mit Namen Alrik Ouveumas ins nahe Gareth und dort in die Taverne *Roter Hahn* im Stadtteil Südquartier (Herz 91) bringen.

Sofern sich die Helden nicht selbst am Brief zu schaffen machen, wird man ihnen nach der Rückkehr eröffnen, dass es sich bei dem Schreiben um einen Mordauftrag handelt, dessen Ziel die jüngste Tochter eines Syrenholter Patriziers namens Egerdinger ist. Der Anschlag ist für die kommende Neumondnacht geplant und soll von einem in Gareth gedungenen Mörder ausgeführt werden.

Dieser fingierte Mordauftrag ist eine Falle, mit der die Kultisten die Integrität der Helden prüfen möchten. Versuchen diese den Plan zu vereiteln – zum Beispiel, indem sie Egerdinger warnen –, wird der verhüllte Patriarch sie scharf zur Rede stellen. Ein Scheitern der Mission ist dann allenfalls noch durch sehr überzeugende Argumente zu verhindern.

SCHRITT 3: FREVEL

Als mutmaßliche Hasardeure sollen die Helden am folgenden Tag eine mhanadische Eiernatter ins Gatter der Gänse im Travia-Tempel schmuggeln, so dass dieses Tier der Hesinde sich an den Gänseeiern der Travia gütlich halten kann. Besagte Schlange wird den Helden von Leonidan Treuenstein in einem kleinen Henkelkorb aus Bast übergeben.

Das Gatter der heiligen Gänse befindet sich im hinteren Teil des von allen Seiten umfriedeten Tempelhofes, so dass die Helden hier das erste Mal ihr wahres Können unter den Augen der Sektierer unter Beweis stellen müssen.

Dies wird einiges an Geschick erfordern, da Gänse begnadete Wächter sind und mit ihrem Geschnatter das Vorhaben leicht vereiteln könnten.

Listige Helden könnten die Auswirkungen ihrer Tat auf unverdächtige Weise entschärfen, indem sie die Gänseeier stehlen und einem Bauern anvertrauen, damit dieser sie weiter ausbrüten lässt. Dann hätte es zwar für die Kultisten den Anschein, als wäre der Streich gelungen – der eigentliche Frevel an Travia jedoch wäre verhindert worden.

DIE FESTNAHME EINES GEWEIHTEN

Am kommenden Tag verbreitet sich die Nachricht von der Schändung des Travia-Klosters wie ein Lauffeuer in der kleinen Stadt und löst allgemeine Bestürzung aus. Noch größer ist jedoch die Verwunderung, als sogleich ein Tatverdächtiger ergriffen wird: ein ortsfremder Hesinde-Geweihter, der seit einigen Wochen in der Herberge *Trautmanns Herd* weilt und aufgrund eines anonymen Hinweises verhaftet

wurde. In seiner Kammer fand man ein kleines Bastkörbchen mit einer abgestreiften Schlangenhaut, ein Buch über eierfressende Schlangen und den skizzenhafte Grundriss des örtlichen Travia-Tempels.

Obwohl das Kirchenrecht den Geweihten vor einer Verurteilung durch weltliches Recht schützt, kann es eine Inhaftierung nicht verhindern. So mag Hesindigo noch so eindringlich seine Unschuld beteuern – die Beweise sprechen gegen ihn. Er muss sich dem Gesetz fügen und auf den Beistand der Gareth Hesinde-Kirche hoffen.

Je nach Vorgehen der Helden kann das Gerücht die Runde machen, dass weitere Landstreicher in diesen Fall verwickelt sind, woraufhin eine Beschreibung dieser Vaganten ausgehängt wird, die den Helden tatsächlich leidlich ähnlich sieht. Ingeheim wurde die Verhaftung dazu genutzt, die Sektierer in den Besitz der Schlangenstatue (siehe unten) zu bringen, die Hesindigo mit sich führte.

DER KOPF DER BANDE

Wenn die Helden die auferlegten Prüfungen erfolgreich absolviert haben, werden sie zum Patriarchen des Kults gerufen. Dieser empfängt sie während einer Zusammenkunft des Zirkels in einem geheimen Zimmer seines Anwesens.

Als Gebäudevorlage könnte hierfür die Villa Meppenheimer aus der Spielhilfe *Ritterburgen und Spelunken* dienen.

Der Versammlungsraum ist vollgestopft mit kultischen Geräten – sein Anblick allein würde ausreichen, den Hausherrn der Anbetung des Rattenkindes zu überführen.

In das Zimmer gelangt man durch eine Geheimschür. Um sie zu öffnen, muss im angrenzenden Flur ein Fackelhalter abgesenkt und ein anderer angehoben werden, was den Helden beim Betreten auffallen sollte.

Erst jetzt erfahren die Helden, dass es sich bei dem Hohepriester des Kultes eben um den Patrizier Salmon Egerdinger handelt. Mit Schrecken wird ihnen klar, wie schmal der Grat ist, den sie bislang beschritten haben.

Die Helden haben es nun geschafft, in das Innerste des Kultes vorzudringen. Nun ist es an der Zeit, die Freveler aufhängen zu lassen.

Ein MAULWURF WIRD ENTARNT

Neben den Helden haben sich ein gutes Dutzend weiterer Sektenmitglieder im Geheimraum zusammengefunden, um den gestrigen Streich zu feiern.

Der Hohepriester eröffnet, dass das Vorhaben bislang ganz nach Plan verlaufen sei. Da man gute Beziehungen



zur Stadtwache unterhalte, erwarte man die Schlangenstatue noch in dieser Nacht in den Händen zu halten.

Doch es habe auch einen unerfreulichen Zwischenfall gegeben. Unwiderlegbaren Beweisen zu Folge habe sich ein Spitzel eingeschlichen, um dem einzig wahren Kult zu schaden. Mit diesen Worten stößt Alrik Oovenmas einer Person, die unmittelbar neben den Helden steht, einen vergifteten Dolch zwischen die Rippen.

Der Getroffene bricht zusammen und stirbt unter qualvollen Krämpfen. Es handelt sich laut Egerdinger um einen Phex-Geweihten, der alleine operierte und – als Sektenmitglied getarnt – das Wirken des Kults im Auftrag der Phex-Kirche bereits seit einigen Wochen verfolgt habe.

DIE MISSION DER HELDEN

Wenn sich die Helden in den Augen Egerdingers bewährt haben, eröffnet er ihnen die weiteren Pläne, die er mit ihnen hat: Er möchte die erbeutete Schlangenfigur als Offerte einsetzen, um sich eine horasische Loge mit weit reichendem Einfluss zum Freund zu machen.

Darum soll die Statue aus der Stadt geschmuggelt und nach Vinsalt gebracht werden. Da nach den gestrigen Vorkommnissen

mit weiteren Untersuchungen durch die Obrigkeit zu rechnen ist, kann es sich keiner der gut situierten Kultisten leisten, zum jetzigen Zeitpunkt eine längere Reise anzutreten, ohne sich verdächtig zu machen. Stattdessen sollen sich die Helden auf den Weg nach Vinsalt machen.

Am kommenden Abend möchte Egerdinger ihnen die Schlangenstatue übergeben. Bis dahin wird diese im Hause des Patriarchen verwahrt.

Den Helden sollte klar sein, dass sich hiermit eine einmalige Gelegenheit ergibt, den Anführer der Sekte zu überführen. Zudem ist es auch zeitlich die letzte Möglichkeit zu agieren, da die Helden unmittelbar darauf die Stadt verlassen sollen.

DIE ÜBERGABE DES PAKETS

Die Statue soll bei Anbruch der Dunkelheit in einem Lagerraum für Wollstoffe übergeben werden, der im Erdgeschoss von Egerdingers Haus liegt. Neben dem Anführer finden sich noch fünf seiner engsten Vertrauten ein.

Der weitere Ablauf hängt nun vom Vorgehen der Helden ab. Eine denkbare Möglichkeit wäre, Praiobur von Zankenblatt von dem Treffen zu unterrichten, der kraft seines Amtes die Stadtgarde zu Hilfe rufen kann. Aber

auch dass die Helden selbst gegen die Kultisten vorgehen, ist denkbar.

Der Anführer Salmon Egerdinger verfügt jedoch als angesehener Patrizier über enormen Einfluss und erhebliches Ansehen, so dass zu befürchten steht, dass seinen Unschuldsbeteuerungen Glauben geschenkt wird.

Er schwört, dass er keinerlei Kenntnisse über diese sinistren Vorgänge hatte. Er sei nur zufällig in seinem Kontor auf diese Verschwörer gestoßen, die er just zur Rede stellen wollte. Hier sind die Helden gefragt, die nun weitere Beweise für Egerdingers Schuld auf den Tisch legen müssen.

AUSKLANG

Ist es den Helden gelungen, den Kopf des Zirkels zu überführen, so erhalten sie vom ermittelnden Inquisitionsrat von Zankenblatt ein gesiegeltes Belobigungsschreiben, das ihnen bisweilen im Königreich Garetien hilfreich sein kann.

Die Spieler können sich für das erfolgreiche Bestehen der Queste **100 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Zudem haben die Helden je nach Verlauf der Handlung **Spezielle Erfahrungen in Götter/Kulte** sowie in **Überreden** (im Idealfall mit der Spezialisierung **Lügen**) erworben.

DIE PERSONEN

SEINE GNADEN PRAIOBUR VON ZANKENBLATT

Der mittvierzigjährige Praios-Geweihte ist der jüngere Bruder des amtierenden Barons zu Syrenholt. Er hat sich in den vergangenen Jahren wiederholt mit dem Aufdecken von namenlosen Umtrieben einen Namen gemacht und setzt bisweilen auch Mittel ein, mit denen er sich weit von den Grundsätzen seiner Kirche entfernt.

Er ist ein listiger Ermittler und Rechtsgelehrter, der im Namen der heiligen Praios-Kirche bereits namhafte Persönlichkeiten zu Fall gebracht hat.

Wichtige Eigenschaften: MU 15 KL 14

Wichtige Talente: Rechtskunde 13, Gassenwissen 12,

Liturgiekenntnis: 11

HOCHWÜRDEN

HESINDIGO ABELMIR

Dem reisenden Hesinde-Geweihten sieht man die langen Jahre der Wanderschaft an. Bereits seit seinem Noviziat unternimmt er

ferne Reisen im Auftrag der heiligen Kirche. Mitunter verschlagen ihn seine Studien altertümlicher Kulturen in entlegendste Regionen.

Seit nunmehr vier Wochen hält er sich in Syrenholt auf, um von hier aus die rätselhaften Steinkreise und Menhire der näheren Umgebung untersuchen zu können. In seinem persönlichen Besitz befindet sich eine goldene Schlangenstatuette, die ihm in seiner Unterkunft als kleiner Hesinde-Schrein dient. Er hatte die Figur, von deren besonderer Bedeutung (siehe unten) er nichts ahnte, vor einiger Zeit bei einem Krämer in Vinsalt erworben.

DIE KULTISTEN

Die Mitgliedern des Kultes sind keine fanatischen Sektierer, sondern schlicht gestrickte Provinzler. Als einfache Bürger von Syrenholt verfolgen sie auch ihre Ambitionen beim Kult des Rattenkindes eher laienhaft.

Bei ihrem ersten großen Schlag gegen die zwölfgöttlichen Kirchen erscheint es ihnen sicherer, auf auswärtige Hilfe erfahrener Spezialisten zu vertrauen: So kommen Ihre Helden ins Spiel.

Einzig der Hochgeweihte und Anführer des Kultes besitzt ein gewisses Maß an Weltgewandtheit.

SALMON EGERDINGER, TUCHHÄNDLER UND GEHEIMER PATRIARCH DES NAMENLOSEN-KULTES

Das beliebte Familienoberhaupt der angesehenen Patrizierfamilie Egerdinger hat sein Vermögen mit dem An- und Verkauf von Wollstoffen gemacht. Seine Stimme im Rat der Zünfte besitzt Gewicht.

Vor einigen Jahren ist er den Verlockungen des Guldens erlegen und schart seither immer neue Anhänger um sich. Nun ist seine Gemeinde groß genug, dass er Kontakte zu entfernteren Zirkeln aufnehmen möchte. Sein Ziel ist es, Anschluss an machtvolle und etablierte Zirkeln des Namenlosen zu erlangen.

Seit einer Traumvision weiß er von der Bedeutung der Schlangenstatuette, die Hochwürden Abelmir bei sich führt, und hofft durch diese wertvolle Verbündete zu gewinnen.

Schwert: AT 14 PA 14 TP 1W6+4 DKN

LeP 29 **AuP** 36 **KaP** 30 **RS** 1 **MR** 6

Herausragende Talente: Handel 15, Überreden (Lügen) 12

Liturgiekenntnis: 9

Liturgien: Namenlose Zweifel (IV), Visionsuche (III), Pech und Schwefel (II), Heiliger Befehl (II)

LEONIDAN TREVENSTEIN,

KRÄMER

Kurzbeschreibung: ein unscheinbarer Krämer, der allerlei Gegenstände des täglichen Gebrauchs im Sortiment führt.

Motivation: Leonidan ist unsterblich in Tsafira verliebt und hofft ihr durch den Beitritt zur Sekte zu imponieren. Den Lehren des Dreizehnten folgt er eher halbherzig. Er ist ein klassischer Mitläufer, der die Prinzipien des Namenlosen recht schnell wieder verleugnen würde.

TSAFIRA KÖRNER

HERBERGSWIRTIN

Kurzbeschreibung: Die charmante und eloquente Wirtin der Herberge *Trautmanns Herd* hofft, eines Tages das provinzielle Leben hinter sich zu lassen. Ihre Herberge dient den Kultisten als geheimer Anlaufpunkt.

Motivation: Als Egerdinger sie zu einem Schäferstündchen überredet, verspricht er

ihr, sie mit ins ferne Vinsalt zu nehmen. In einer Liaison mit dem Tuchhändler sieht sie seither ihre einzige Chance, dem täglichen Einerlei zu entfliehen. Sie unterstützt Egerdinger mit allen Mitteln.

BEORN BINDER,

PFERDEKNECHT

Kurzbeschreibung: Der beinahe zwei Schritt große Hüne lebt als Knecht im Hause Egerdinger. Er zeichnet sich nicht eben durch eine schnelle Auffassungsgabe aus.

Motivation: Schon in der Kindheit wurde Beorn wegen seiner ungeschlachten Figur und dem tumben Wesen gehänselt. Seither nagt die Erfahrung, stete Zielscheibe von Hohn und Spott zu sein, an seiner Seele. Vom geheimen Kult des Namenlosen Gottes erhofft er sich die Möglichkeit zur Rache für die erlittenen Demütigungen.

GERJUS WULFLINGER,

APOTHEKER

Kurzbeschreibung: Ein krummer Rücken zwingt den Alchimisten dazu, ständig eine gebückte, gleichsam devote Haltung einzunehmen. Dies sollte jedoch nicht über seine Skrupellosigkeit hinwegtäuschen.

Motivation: Wulflinger hofft, sich eines Tages durch seine Forschungen selbst von seinem Leiden heilen zu können. Da er sich nicht mit dämonischen Mächten einlassen wollte, kam ihm das Angebot des bislang für

ihn unbekannten Gottes, der ihm weit reichende Erkenntnisse versprach, gelegen, so dass er nun ein vehementer Verteidiger des Kultes ist.

EMERJA MAURENBRECHER,

STADTGARDISTIN

Kurzbeschreibung: Ihre Anstellung bei der städtischen Garde reicht nicht aus, um ihren anspruchsvollen Lebenswandel finanzieren zu können.

Motivation: Den Verlockungen des Gülde-
nen erlegen, lässt sie sich auf jedes lukrative Geschäft ein, wobei ihre Loyalität vorrangig sich selbst gilt.

ALRIK OUVENMAS,

EINÄUGIGER KONTORIST

Kurzbeschreibung: Der grauhaarige Ouvenmas arbeitet als Kontorist im Hause Egerdinger. Bevor er seine Anstellung erhielt, war er Weibel im Heerhaufen des I. Kaiserlich und Königlich Garetischen Garderegimentes.

Motivation: Obwohl die Truppe unter seiner Führung aus etlichen Gefechten siegreich hervorgegangen war, hat man Ouvenmas nach einer üblen Schlägerei ehelos entlassen. Seitdem hadert er mit der Obrigkeit, so dass die Verheißungen Egerdingers bei ihm auf fruchtbaren Boden fielen.

ANHÄNGE

DIE SCHLANGENSTATUE

Bei dieser Figur handelt es sich um das etwa einen Spann große Abbild einer sich windenden Schlange. Auffallend ist, dass die Bronzeplastik auf einer Seite beschädigt ist, so als habe man ein Stück davon abgeschlagen.

Die Statue war einst Teil einer weitaus größeren Skulptur: das Abbild eines gesichtslosen, vergoldeten Mannes, zu dessen Füßen sich demütig die tierischen Sinnbilder des zwölfgöttlichen Pantheons am Boden winden. Die Skulpturengruppe zierte in den Tagen des Alten Reiches als Altarbild eine kleine Kapelle im Hafenviertel Bosporans. Sie ist eines der wenigen Zeugnisse, dass dem Dreizehnten in den Tagen der Altvorderen eine öffentliche Verehrung zuteil wurde.

Inwieweit die Helden von diesem Geheimnis erfahren, liegt in Ihrer Hand. Eine solche Erkenntnis könnte die Helden jedoch durchaus zu einem Anschlussabenteuer ins Liebliche Feld führen.

STADT SYRRENHOLT

Das kleine Provinzstädtchen liegt in der fruchtbaren und kultivierten Grafschaft Reichsforst unmittelbar an der Reichsstraße 6 von Ferdok nach Gareth, etwa einen Tagesmarsch von der Kaiserstadt entfernt. Seit den Schrecken des Orkensturms verfügt die Stadt über eine umlaufende Wehrmauer mit vier befestigten Stadttoren.

Das Ansehen und Selbstbewusstsein der örtlichen Zünfte ist, nicht zuletzt dank der jungen Landzunftordnung, immens. So ist es nicht verwunderlich, dass es den einflussreichen Familien und Zünften während der letzten Jahre gelungen ist, aufgrund der notorischen Geldknappheit des örtlichen Barons weitreichende Vorrechte einzufordern und die Verwaltung in vielen Bereichen selbst zu organisieren.

So liegt sowohl das Markt- als auch das Steuerrecht fast vollständig in der Hand des Magistrates. Einzig die Gerichtsbarkeit obliegt noch dem nominellen Stadtherrn, dem Baron zu Syrrenholt.

Einer der wichtigsten Geschäftszweige der Stadt ist der Verkauf von Devotionalien und Heiligenbildchen, die die zahlreichen Pilger just vor der heiligen Stadt Gareth hier in mannigfaltigen Ausführungen erwerben können.

Dabei kommt es oft genug vor, dass billige Nachahmungen als teure Reliquien verhöckert oder echte Talismane – etwa Fundstücke aus der zerstörten Stadt des Lichts – für teuer Geld verschachert werden. Dieser Missbrauch wird von den Kirchen mit empfindlichen Strafen geahndet – was freilich niemanden davon abhält, der gutes Gold wittert.

Über Kritik und Anregungen jedweder Art freut sich der Autor. Mailkontakt via: syrrenholt@garetien.de

DER FIRUN-GEWEIHTE UND DIE IFIRN-GEWEIHTE ALS HELDEN

Von Martin Schmidt

Mit Dank für seine Anregungen an Stefan Küppers

Heldengruppen bestehen aus den unterschiedlichsten Charakteren – Krieger für den Kampf, Zauberkundigen für die Magie und spitzzüngigen Streunern, die sich um den gesellschaftlichen Bereich kümmern. Abgerundet wird eine Gruppe meist durch einen wildniserfahrenen Charakter, damit sich die Gefährten nicht gleich im erstbesten Wald verirren oder verhungern. Wenngleich die Zahl der Geweihten in den Spielrunden längst nicht mehr so gering ist wie in früheren Tagen des Rollenspiels, so gibt es doch bei den Geweihten-Professionen klare Spitzenreiter, die sich auf den ersten Blick besser für ein Heldenleben innerhalb einer reisenden Gruppe eignen als andere. Zur letzten Kategorie der eher schwer zu integrierenden Professionen gehören nach gängiger Anschauung auch Firun- und Ifirn-Geweihte.

Sie sind in der Regel als einzelgängerische und in sich gekehrte Menschen verschrien, die nur in der Wildnis wirklich gut zurecht kommen und sich im Zusammenleben mit ihren Artgenossen so umgänglich verhalten wie ein Ork. Doch stimmt das überhaupt? Oder liegt hier nur ein Klischee vor, neben dem es noch viele andere Facetten der Darstellung gibt? Menschenfreundlich, hilfsbereit, wildniserfahren, aber naiv und sozial ebenso inkompetent wie ein Firun-Geweihter, so stellen sich die meisten eine typische Ifirn-Geweihte vor. Doch was kann so eine Geweihte schon, was nicht auch ein normaler Jäger oder Großwildjäger vermag?

Die folgende Spielhilfe wird die Rolle des Firun-Geweihten und der Ifirn-Geweihten (natürlich kann auch eine Frau Firun-Geweihte werden und ein Mann Ifirn-Geweihter) als mögliche und vor allem spielbare Charaktere behandeln. Dabei soll vor allem eines gezeigt werden: dass beide Professionen weitaus mehr sind als sozial unerfahrene Jäger, die von einer Gottheit mit Karmaenergie ausgestattet wurden.

PROFESSIONEN UND IHRE VARIANTEN

Die Kirchen des Firun und der Ifirn besitzen keine ausgeprägte Struktur, und mit Ausnahme einzelner Tempelvorsteher kann man innerhalb der Priesterschaft nicht von einer Hierarchie sprechen. Aufgrund der fehlenden Organisation gibt es innerhalb dieser Kirchen auch keine Fraktionen oder Orden.



Daher sind die Geweihten mehr als in manchen anderen Kirchen sich selbst überlassen; sie sind keinen kirchlichen Autoritäten und Strukturen, sondern nur Firun oder Ifirn selbst Rechenschaft schuldig.

Dies bietet ihnen einen großen Freiraum in der individuellen Glaubensauslegung, die nur durch den allgemeinen Moralkodex der jeweiligen Kirche reglementiert wird.

FIRUN

Neben der Sonderrolle, die Firun als Gott der Toten und Mittler zwischen Praios und Boron im Weltbild der Lowanger Dualisten einnimmt, stehen den Firun-Geweihten folgende Varianten zur Verfügung, nach denen sich das Wirken des Charakters ausrichtet:

♦ Der **Waldläufer** des Nordens ist der klassische Firun-Geweihte, wie ihn sich die meisten vorstellen: ein einzelgängerischer, abgehärteter Jäger und Waldläufer, der in der Wildnis die Nähe Firuns sucht. Er verkörpert die Ideale Firuns in Reinkultur und kompromisslos. Reichtum und Habgier sind ihm fremd und beides verabscheut er gleichermaßen. Fremden gegenüber wirkt er verschlossen, und mit anderen Menschen kommt er – von zufälligen Begegnungen am nächtlichen Lagerfeuer abgesehen – nur dann in Kontakt, wenn er eine herrschaftliche Jagd segnet oder sich auf die Suche nach einem geeigneten Novizen begibt. Wer sich jedoch Firun und dessen Idealen als würdig erweist, der findet in einem Firun-Geweihten einen wortkargen, aber treuen Begleiter – oder Lehrmeister.

♦ Die **Hüter der Jagd** der südlichen Regionen sind weitaus weltoffener und in der Regel weniger verschlossen als ihre Glaubensbrüder und -schwestern des Nordens. Wenngleich der Moralkodex der Kirche auch für sie gilt, so ist gerade die regionale Unterschiedlichkeit der Geweihten bei der Glaubensauslegung entscheidend: Was im kargen Norden als Luxus gelten mag, ist im ertragreichen Yaquirien oder Aranimen eine Selbstverständlichkeit und gehört zum alltäglichen Leben dazu. Dies betrifft nicht nur Kleidung und Ausrüstung, sondern auch den Wunsch nach ausreichender Nahrung und einem festen Dach über dem Kopf.

Zudem sind die Landschaften des Südens nicht nur fruchtbarer, sondern auch dichter besiedelt, so dass sich ein Kontakt zu den Menschen schneller ergibt als im dünner besiedelten Norden. So eignen sich die geselligeren Hüter der Jagd auch besser für sozial geprägte Abenteuer; sie lehnen nicht sofort jede Errungenschaft der Zivilisation ab, die für einen Waldläufer einen Bruch der selbst gewählten Askese bedeuten würde.

Gerade die Entstehung einer neuen Glaubensauslegung der Firun-Kirche, die die Betreuung und Steuerung der Jagd zugunsten des Wettstreits mit der Natur und die Askese des einzelnen Geweihten in den Mittelpunkt rückt, lässt die Hüter der Jagd weltoffener und kommunikativer auftreten.

IFIRN

Die kleine Kirche der Ifirn kennt keine Professionsvarianten. Zudem ist ihr Kult fast ausschließlich auf den Norden Aventuriens beschränkt, so dass es anders als beim Firun-Kult keine regionalen Unterschiede gibt.

Von den Talentwerten nur unwesentlich anders aufgebaut als der Firun-Geweihte, liegen ihre Stärken auf den ersten Blick ebenfalls ganz eindeutig bei den Natur-Talenten. Jedoch erlaubt der Glaube an Ifirn eine sehr spezielle Ausgestaltung, die sich deutlich vom Auftreten der Firun-Geweihten unterscheidet.

Motivation

Warum sollte ein Firun-Geweihter oder eine Ifirn-Geweihte auf Abenteuer ausziehen? Was sind ihre inneren Beweggründe, sich einer Heldengruppe anzuschließen?

♦ Die firungefällige Jagd nach einem unbekannten Tier, das ihnen im Traum erschienen ist und am anderen Ende des Kontinents lebt, führt Geweihte beider Gottheiten in unbekannte Regionen, in denen sie auf die Hilfe anderer angewiesen sind. Alternativ kann es sich auch um ein Tier aus den Berichten von Reisenden handeln, mit dem sich die Geweihten messen möchten. Um zu diesem Gegner zu gelangen, müssen die Geweihten jedoch erst einmal durch Aventurien reisen.

♦ Immer wieder wird der Geweihte von einem ganz speziellen Tier bei der Jagd besiegt. Fast scheint es, als wäre dieses von Firun selbst geschickt, um die Fähigkeiten des Geweihten auszutesten. Er zieht stets aufs Neue zur Jagd aus, um sich dem Tier zu stellen, das sich nun in immer fremdere Gefilde zurückzieht.

♦ Der Kampf gegen das Königreich Glorania ist für jeden Firun-Geweihte eine Selbstver-

ständlichkeit, ist doch Nagrachs ewiges Eisreich eine nicht zunehmende Perversion von Firuns Geboten. Da die Priesterschaft des Firun jedoch recht überschaubar ist, ist sie auf Unterstützung von außerhalb angewiesen. Die Suche nach Verbündeten ist daher eine ebenso wichtige wie dringende Aufgabe der Kirche. Auch für Ifirn-Geweihte bietet sich der Kampf gegen Firuns Widersacher an.

♦ Nicht selten führt den Firun-Geweihten die Suche nach geeigneten Novizen in die Dörfer und Städte. Gerade für Waldläufer des Nordens ist dies ein fremdes Territorium, bei dessen Erkundung sie neue Gefährten kennen lernen können. Daneben kann die Suche nach Novizen in Gebieten, denen normalerweise kaum oder gar keine Firun-Geweihten entstammen, eine besondere Herausforderung oder Queste für den Geweihten bedeuten, gerade hier die Ideale Firuns zu verbreiten und seine Anhängerschaft zu vermehren bzw. ins Leben zu rufen.

♦ Die Suche nach Jagdfrevlern mag als Anlass dienen, durch unbekannte Gebiete zu ziehen, ebenso wie die Entsendung eines Geweihten durch einen der wenigen Tempel. Auch um einer herrschaftlichen Jagd den kirchlichen Segen zu geben oder darauf zu achten, dass die heiligen Gebote der Jagd eingehalten werden, kann der Firun-Geweihte seine vertraute Umgebung verlassen.

Ein Priester in der Gruppe

Das Haupt-Betätigungsfeld des Firun-Geweihten wie der Ifirn-Geweihten ist, wie bei allen anderen Geweihten, der geistliche Beistand. Jedoch besitzt dieser bei den Firun-Geweihten wegen der Ideale des Gottes der Jagd und des Winters einen anderen Charakter, als es mancher Held gewohnt sein mag.

Untrennbar vom geistlichen Beistand bei beiden Geweihten ist ihre Rolle als Jäger und Fährtenucher. In der Wildnis erleben – und suchen – sie den direkten Kontakt zu Firun und Ifirn selbst, und so sind auch die Liturgien vornehmlich auf das Überleben unter härtesten Bedingungen ausgelegt (SICHERE WANDE-
RUNG IM SCHNEE, WEISSAGUNG DES HIMMELS, ZUFLUCHT FINDEN).

Mehr noch als Firuns Liturgien sind die der Ifirn-Geweihten auf den Schutz und die Hilfe für unschuldig in Not geratene Personen ausgelegt (GETEILTES LEID, HILFE IN DER NOT). Doch auch ohne göttlichen Beistand sind beide Experten des Wildnis, die Ihresgleichen suchen.

Neben dem Jäger liegt bei beiden Professio-

nen eine Tätigkeit als Kundschafter nahe, sind siedoch besonders in Körper- und Natur-Talenten kompetent und besteht das Leben vieler Geweihten ohnehin daraus, sich auf dauerhafter Wanderschaft in der Wildnis zu befinden. Eine Reduzierung beider Professionen zu bloßen Jägern und Kundschaftern würde jedoch zu kurz greifen. Beide Geweihten haben gute Voraussetzungen, zu begabten Handwerkern zu reifen, die viele kleine alltägliche Arbeiten bewältigen können. Abermals zeigt sich hier die Fähigkeit, mit Hilfe ihrer Talente in abge-
schiedenen Gebieten überleben können – wovon die ganze Heldengruppe profitieren mag.

Gerade im Kontakt mit einfachen Menschen oder fremden Kulturen sind vielseitige handwerkliche Talente von Vorteil, um das notwendige Vertrauen zu gewinnen. Mag ein Magier mit Illusionszaubern die Menschen kurzweilig faszinieren, so können beide Geweihte zu packen und mit nützlicher Hilfe dauerhaftes Zutrauen und Anerkennung gewinnen.

Für die hilfsbereiten Ifirn-Geweihten bietet sich darüber hinaus die Rolle der Heiler an. Sie verfügen nicht über die passenden Fertigkeiten, sondern eine solche Tätigkeit stimmt auch hervorragend mit dem Moralkodex der Kirche überein. Auch dem Firun-Geweihten könnte diese Rolle offen stehen, wenngleich seine Hilfe weniger herzlich ausfallen wird als die der Ifirn-Geweihten.

Sollte es sich bei dem Geweihten um einen Hüter der Jagd handeln, so kann dieser entsprechend der neuen Glaubensauslegung seine gesellschaftlichen Fähigkeiten steigern und in Kombination mit seinem Status als Geweihter zum Sprecher der Gruppe avancieren.

Der Kampf gegen Glorania, Nagrachs dämonische Diener und gefährliche Wesen der Natur lassen beide Geweihte zu durchaus formidablen Kämpfern werden. Die Hauptwaffe bei beiden Geweihten ist der Bogen, so dass sie bei einem Kampf normalerweise nicht in der ersten Reihe zu finden sind.

Doch auch mit Speer und Messer wissen beide umzugehen – nicht nur, um die eigene Haut zu retten, sondern vor allem als fähige Streiter für die ganze Gruppe. Mit den Liturgien EXORZISMUS und SCHUTZSEGEN können sie wirkungsvoll gegen Dämonen und andere Wider-
natürlichkeiten vorgehen.

Mit etwas Einfallsreichtum ist es ein Leichtes, das Standard-Bild des mürrischen Einzelgängers abzuwandeln und einen besonders reizvollen Charakter zu präsentieren.

So ausgespielt, werden der Firun-Geweihte und die Ifirn-Geweihte zu Begleitern, die die Gruppe in vielen Punkten sinnvoll ergänzen und dennoch, durch ihre ganz speziellen Eigenheiten, eine einzigartige Facette aventurischer Wirklichkeit verkörpern.

DER DANK DER KIRCHEN

EHRUNGEN DER ZWÖLFGÖTTLICHEN KULTE IN AVENTURIEN

von Martin Schmidt, mit Beiträgen von Anton Weste

Mit Dank für Anregungen an Frank Bartels und ihre Mithilfe an die User des Ulisses-Forum

»... Und so, Brüder und Schwestern, haben wir uns heute hier im Angesicht der Herrin Travia versammelt, um von den guten Taten des Bauern Waldemar zu hören, die er selbstlos und ohne Erwartung einer Belohnung vollbrachte.

Ohne Rücksicht auf sein eigenes Leben verteidigte Bauer Waldemar sein und das Heim seiner Familie in dem für uns alle so schweren und prüfungsreichen Jahr des Feuers. Nachdem die Gefahr durch die finsternen Dämonen gebannt war, reichte Waldemar allen Nachbarn ungefragt seine helfende Hand, um die zerstörten Häuser seines Dorfes wieder zu errichten.

In seinem Dank an die Göttin errichtete ihr Waldemar einen kleinen Schrein, eingedenk ihrer Nähe, die er während der entbehrungsreichen Zeit spürte und die ihm half, sein gutes Werk zu vollbringen.

Brüder und Schwestern, aus diesem Grund wollen wir Bruder Waldemar ehren, indem wir ihm nach dem Kanon 'Travia, wir danken dir!' die Kupferne Gans verleihen.«

—Vater Ganstreu, Hochgeweihter der Travia im Tempel Alt-Gareths, während eines Gottesdienstes zu Ehren des Bauern Waldemar, 1030 BF

Ehrungen und Auszeichnungen sind typische Heldenbelohnungen und bleibende Erinnerungen an begangene Taten. Nicht nur Adlige, Stadtmeister und Magiergilden Aventuriens vergeben sie¹, auch in den zwölfgöttlichen Kirchen ist diese Form des Dankes verbreitet. Diese Spielhilfe soll einen kurzen Überblick über kirchliche Ehrungen im Zwölfgötterkult und deren Einsatz im Spiel geben.

FÜR DIE ZWÖLFE!

Wer in den Augen einer Kirche Bedeutendes für die Ideale des Glaubens, den Kult oder seine Gläubigen geleistet hat, mag dafür von

¹ Siehe etwa *Herz des Reiches* 54, 160 (Auszeichnungen im Mittelreich); *Fürsten, Händler, Intriganten* 19 (Auszeichnungen im Horasreich), *Mit Wissen und Willen* 189 (Magische Ehrungen).

den Geweihten der Glaubensgemeinschaft ausgezeichnet werden.

So kennt beispielsweise die Rondra-Kirche Ehrungen für außergewöhnliche Tapferkeit, Aufopferung für Mitkämpfer und herausragende Leistungen im Kampf – viele davon nicht selten posthum verliehen.

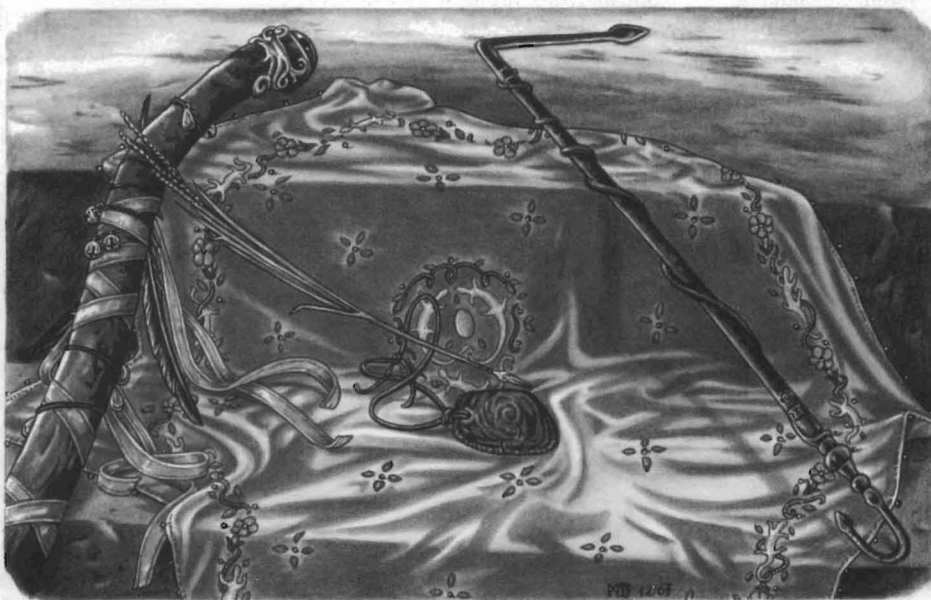
Für derartige Anerkennungen kommen aber nicht nur verdiente Recken und Soldaten in Frage. Auch einfache Bauern, die während eines Krieges ihr Heim oder einen Tempel ge-

und den Kult unterstützen, sei es durch freiwillige Mithilfe im Tempel, Vorbereitung von Gottesdiensten oder Festen oder reiche Spenden.

Für manchen Kirchenvertreter mag eine einzige herausragende Aktion ausschlaggebend sein, um eine Ehrung vorzunehmen. In den Augen anderer ist vielmehr eine Vielzahl kleinerer, guter Taten wichtig, da diese die langfristige Tugendhaftigkeit besser zeigen. Man kann die Tendenz erkennen, dass viele Kulte

des einfachen Volkes, wie die der Travia-, Ingerimm- und Peraine-Kirche, eine Vielzahl von guten Taten schätzen, wohingegen die Praios-, Efferd- und vor allem die Rondra-Kirche gerne herausstechende Einzelaktionen honorieren.

Prinzipiell kann jeder Anhänger der Zwölfgötter und insbesondere ein Anhänger der jeweiligen Gottheit für eine kirchliche Auszeichnung in Frage



kommen. Selten kommt es vor, dass – aus den Händen toleranter Geweihter – auch Ungläubige eine solche Ehrung erhalten: "Ihr mögt es nicht wissen, Herr Elf, doch selten war eine Tat der Göttin gefälliger. Ihr mögt nicht an die Herrin Travia glauben, aber sie glaubt an Euch!"

Erklärte Glaubensfeinde kommen nur unter äußerst ungewöhnlichen Umständen für eine Auszeichnung in Frage.

Erklärte Glaubensfeinde kommen nur unter äußerst ungewöhnlichen Umständen für eine Auszeichnung in Frage.

DIE VERLEIHUNG

Zur Verleihung der Auszeichnung wird der zu Ehrende mal mehr, mal weniger förmlich eingeladen. Sollte die Ehrung in einem entfernten Tempel stattfinden, erhalten mittellose Gläubige oftmals ein Salär aus der Kirchenkasse, um die anstehenden Reisekosten bewältigen zu können.

Nicht jeder Geweihte darf jede Auszeichnung vergeben. Ein öffentliches Lob an ein Gemein-

demitglied mag jeder einfache Geweihte in seinem Gottesdienst kundtun. Die Vergabe spezieller Auszeichnungen, wie etwa der *Gelben Schärpe mit den drei Löwen* der Rondra-Kirche, ist den Kirchenoberhäuptern oder Metropoliten vorbehalten.

Je weiter die Geschichte von einer großen Tat getragen wird, desto wahrscheinlicher ist es, dass nicht nur ein örtlicher Kirchenvertreter seinen Dank aussprechen möchte, sondern sich auch bedeutende Hochgeweihte erkenntlich zeigen möchten.

LOBPREISUNG UND DANKESCHORÄLE

Die Verleihung vieler Auszeichnungen findet im Rahmen eines Gottesdienstes statt, der bisweilen sogar eigens anlässlich der Ehrungszeremonie anberaumt wird. Derartige Gottesdienste werden von der einfachen Bevölkerung besonders zahlreich besucht, wenn einer aus ihrer Mitte geehrt wird.

Hierbei sind die Öffentlichkeit der Verleihung und der Symbol- und Vorbildcharakter wesentliche Bestandteile der Auszeichnung. Es kommt nicht nur auf die Belohnung eines über die Maßen gottgefälligen Verhaltens an, sondern auch darauf, dass möglichst viele andere Gläubige dem belohnten Verhalten nacheifern sollen.

Am Ende des Gottesdienstes kann der Geweihte einen alltäglichen Segen oder eine mächtigere Liturgie über die versammelte Gemeinde oder den Geehrten sprechen. Insbesondere hohe Geweihte und Kirchenführer greifen darauf zurück. Dabei muss nicht jede Segnung unmittelbare, greifbare Auswirkungen besitzen, so dass durchaus mehr Liturgien ausgesprochen werden, als zunächst wahrzunehmen ist.

STILLE UND EINKER

Manche Ehrungen sind nicht mit einer öffentlichen Zeremonie verbunden, sondern finden in einem kleineren, vielleicht auch heimlichen Rahmen statt. Mag dies bei der Phex-Kirche in ihrer Natur liegen, so bedeutet ein persönlicher Dank meist einen engeren Kontakt zwischen dem zu Ehrenden und der Kirche als dies bei einem großen Gottesdienst der Fall wäre. Besonders Kulte, die wie die Tsa- und Firun-Gemeinschaft nur gering strukturiert sind oder nur selten größere Gottesdienste abhalten, bevorzugen einen privateren Rahmen: Dazu mag eine Einladung zum Gespräch und das Gebet mit einem hochrangigen Geweihten gehören, der ehrfurchtgebietende Besuch eines bedeutenden Tempels oder Heiligtums

oder auch die Führung zu bedeutenden Reliquien, sakralen Büchern und Talismanen.

Für viele Gläubige ist eine solche Einladung und Pilgerreise zu einem wichtigen Kultort eine noch größere Ehre als eine öffentliche Belobigung in der Heimat. Sie erhalten Gelegenheit, die Nähe eines Hohepriesters oder heiligen Artefakts zu erfahren, mit denen sie sonst nie in Berührung gekommen wären.

FORMEN DER AUSZEICHNUNG

FIBELN, ORDEN, BANDEROLEN

Gegenständliche Ehrungen, die dem Geehrten feierlich überreicht werden, können die unterschiedlichsten Formen haben. Üblich sind Kleiderspangen und Amulette, aber auch Schmuckstücke wie Armreifen, Broschen, Ringe, Stirnreife und Gürtel (oder Gürtelschnallen) kommen in Betracht.

Es existieren auch regionale Vorlieben in der Form und Ausführung, so sind im tulamischen Raum bestickte Schärpen oder Gürtel beliebt. Bei Efferd-, Swafnir- und Rahja-Kirche finden auch kunstvoll gestochene Hautbilder Anwendung. Manche Ehrungen gleichen alltäglichen

ein Geehrter trägt seine Auszeichnung ständig bei sich, damit sie jeder sehen kann. Andere hingegen hüten ihre Belobigung und halten sie privat in Ehren oder zeigen sie nur beim Gottesdienst der Öffentlichkeit.

EHRENTITEL

Offizielle Titel, die ein Geehrter künftig führen darf, können mit einer gegenständlichen Auszeichnung verbunden sein oder auch unabhängig von ihr vergeben werden.

Unter Ehrentiteln finden sich Umschreibungen wie 'Erhabener Strahl der Sonne' oder 'Hüter der Felder'. Andere werden wie zusätzliche Vor- oder Rufnamen behandelt: 'Swafnirsgabe', 'Phexerich', 'Boronlieb'. Mit einem Titel kann auch ein (Ehren-)Amt verbunden sein, das zwar einen klangvollen Namen hat, aber keinerlei Machtbefugnisse mit sich bringt.

IN DEN DIENST DER KIRCHE

Persönliche Gottesdienste und materielle Auszeichnungen können einem Gläubigen auch einen weiteren Lebensweg als Diener der Kirche eröffnen. Ein tiefgehendes Gespräch oder eine SEELENPRÜFUNG verraten dem Geweihten, ob

der zu Ehrende dafür geeignet ist, noch mehr in die Strukturen des Kultes und dessen Aufgaben eingebunden zu werden: ♦ Ein Akoluth² ist ein in vielen Kirchen üblicher Mitbeter, Ritualhelfer, Laienprediger oder auch sonstiges nicht geweihtes Kirchen- und Ordensmitglied. Akoluthen helfen den Tempeln, Geweihten und Orden dabei, ihre täglichen Aufgaben zu erfüllen. In besonderen Fällen sichern

TITEL DER AKOLUTHEN IN DEN ZWÖLFGÖTTERTKULTEN

Kirche / Kult	Titel	Erkennungsmerkmal
Praios	Venerator Lumini ³	kein Einheitliches
Rondra	Löwenritter	Halskette aus polierten Silberscheiben mit Löwinnenkopf-Gravur
Efferd	Efferdlieb (Beiname)	Delphintätowierung auf dem Handrücken
Travia	Travienlieb (Beiname)	bronzene Gänsespange
Boron (Punin)	Boron-Diener	silbernes Boronsrad, evtl. Ordenstracht
Boron (Al'Anfa)	Boron-Krieger	goldenes Boronsrad, evtl. Ordenstracht
Hesinde	Consortis ⁴	schlangenförmiges Halsband aus Messing
Firun	(Akoluthen unüblich)	—
Tsa	Kind des Regenbogens	weiße Tunika, regenbogenfarbene Borten, Gürtel sowie Umhang und silberne Eidechsenbrosche
Phex	Schatten	—
Peraine	Diener der Ähre	Schärpe mit Ährenstickerei
Ingerimm	Wahrer der Glut	Verzierte Gürtelschnalle aus Messing
Rahja	Diener der Leidenschaft ⁵	—

Gegenständen und Werkzeugen, die eine Tugend der jeweiligen Gottheit repräsentieren.

Ehrungen, die in verschiedenen Abstufungen existieren, folgen oft einer Philosophie vom Adel der Edelsteine oder Metalle (z.B. in aufsteigender Reihenfolge: Bronze, evtl. Messing, Silber, Gold). Solche Auszeichnungen sind üblicherweise nicht kumulativ. Wer bereits die *Bronzene Ähre* der Peraine-Kirche erhalten hat, muss bei der nächsten Gelegenheit nicht automatisch die *Silberne Ähre* erhalten.

Besonders hohe und seltene Auszeichnungen sind bisweilen auch mit finanzieller Zuwendung verbunden. Der so genannte 'Ehrensold' kann dabei als einmalige Belohnung oder als eine kleine Leibrente ausbezahlt werden.

Für das Tragen oder Führen einer Auszeichnung gibt es keine festgelegten Regeln. Manch

sie, wie momentan im Fall der Rondra-Kirche, auch deren Existenz: Waren die vom Schwert der Schwerter persönlich ernannten *Löwenritter* der Rondra-Kirche früher immer von geringer Zahl und besaßen einen eigenen Versammlungssaal in der Löwenburg Perricums, so übernehmen sie nun im Schwertbund zunehmend die Aufgaben der gefallenen Geweihten und schließen deren Lücken.

Wann und ob jemand das Amt eines Akoluthen verliehen bekommt, hängt vom jeweiligen Kult ab. In manchen Kulturen sind Akoluthen selten oder sogar unbekannt.

² Mehr zum Akoluthen finden Sie in *Wege der Helden* 292 bzw. *AG 160* (SF Akoluth) und *AG 19, 28, GKM 26*

³ Bosparano: Lichtverherr

⁴ Bosparano: Gefährte, Genosse

⁵ Im tulamidischen Raum: Sulefsun-ya (Sohn/Tochter der Schönheit/des Liebreizes)

Beinahe jede Kirche, die Akoluthen kennt, verleiht ihnen einen Beinamen, der fortan als fester Bestandteil des Eigennamens genannt wird. Adligen ist es darüber hinaus erlaubt, in ihr Wappen zur Kirche passende Schildhalter aufzunehmen, die die erhaltene Ehrung repräsentieren.

Die Erhebung zum Akoluthen eröffnet Gläubigen den Zugang zu weiteren möglichen Kirchenämtern. Im Schwertbund führen *Löwenritter* kleinere Tempel weiter, die sonst mangels Geweihter hätten geschlossen werden müssen. Auch die zeitweilige oder dauerhafte Aufbewahrung wichtiger Kirchenschätze oder heiliger Reliquien kann zu einer Akoluthenwürde gehören.

◆ Deutlich seltener ist die nachträgliche Weihe zum Priester⁶, bedeutet sie doch in vielen Fällen die Aufgabe des bisherigen Lebensstils und völlige Hingabe an den Glauben. Zudem muss der Gläubige nicht nur die innige Bindung zur Gottheit suchen, er muss auch den körperlichen wie seelischen Ansprüchen der Priesterschaft genügen. Für einen solchen Schritt entschließen sich nur wenige Gläubige, und üblicherweise tritt ein Geweihter an sie heran und zeigt ihnen diesen Weg auf.

DEN GÖTTERN NAHE – DIE HEILIGSPRECHUNG

Nur den wenigsten Menschen wird die Ehre einer (meist mehrere Jahre nach dem Tod vollzogenen) Heiligsprechung zuteil. Jede Kirche kennt ihre eigenen Heiligen, die sich weit über das normale Maß hinaus für die Kirche verdient gemacht haben und der Gottheit als besonders nahe angesehen werden.

Die Anerkennung eines Heiligen ist den kirchlichen Autoritäten vorbehalten, sie kann aber auch durch die Verehrung des Volkes zu Stande kommen. Üblicherweise besitzen Heilige Schreine, die in kleinen Kapellen oder in Tempelnischen zu finden sind. Es gibt keine eigenen Tempel für Heilige, jedoch sind manche Tempel – ebenso wie Liturgien und Talismane – bisweilen nach ihnen benannt.

Heilige können die Patrone für bestimmte Regionen (zum Beispiel der Heilige Jarlak als tobrischer Heiliger), Berufe (so kennt fast jedes Handwerk eigene Heilige), Volks- und Gesellschaftsgruppen, Situationen oder auch einzelne Familien (zum Beispiel Raul von Gareth als Patron des Kaiserhauses) sein.

EHRUNGEN IM SPIEL

Kirchliche Ehrungen sind nicht nur Reaktionen der Umgebung auf Taten der Helden, sondern neben Schätzen und Abenteurpunkten auch eine zusätzliche Belohnungsmöglichkeit des Spielleiters. Die Häufigkeit, Relevanz und regeltechnische Folgen solcher Ehrungen soll-

ten Sie dem Geschmack und Spielstil Ihrer Gruppe anpassen.

Auszeichnungen können – insbesondere wenn sie sichtbar sind – auch Nachteile mit sich bringen, etwa wenn Helden auf Anhänger eines konkurrierenden oder gar feindlichen Kultes stoßen. Ein Großbauer, der von der Rahja-Kirche sichtbar ausgezeichnet wurde, wird von manchem Travia-Anhänger womöglich nicht sofort mit Wohlwollen empfangen werden. Zudem wird vom Träger erwartet, dass er sich künftig für die Ideale der Kirche einsetzt. Ja, ein Akoluth unterliegt gar demselben *Moral-kodex* wie ein Geweihter. Allzu grobe Verstöße oder Verletzungen der Glaubensgrundsätze können zu einer Aberkennung der Auszeichnung führen.

Ehrungen bringen einen Bonus von +0 bis +2 auf den Sozialstatus, die Akoluthur einen Bonus von +1. Der Bonus wirkt nur, wenn das Gegenüber die Auszeichnung kennt und wertschätzt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

◆ Eine gefallene Kriegerin soll nach ihrem Heldentod durch die Rondra-Kirche ausgezeichnet werden. Dann kommen Gerüchte auf, die Kriegerin sei während des Jahrs des Feuers feige vor dem Feind geflohen. Die Rondra-Kirche bittet die Helden, die Vorwürfe zu überprüfen und gegebenenfalls den guten Ruf der Kriegerin wiederherzustellen, damit die Kirche die geplante Ehrung durchführen kann.

◆ Die Helden haben einen Auftrag und sind auf der eiligen Durchreise. Einer der Helden ist Träger der *Silbernen Ähre* der Peraine-Kirche, und der örtliche Geweihte erwartet von

ihm, dass er bei den Vorbereitungen zum jährlichen Saatfest hilft und den anderen ein gutes Vorbild ist.

◆ Ein Akoluth der Efferdbrüder ist nach dem Gefecht mit einer Dämonenarche mitsamt einer wichtigen Reliquie, die ihm von der der Efferd-Kirche anvertraut worden war, verschwunden. Wurde der Akoluth verschleppt oder ist er zum Feind übergelaufen? Und wo ist die Reliquie, die es zu beschützen galt?

◆ Während eines persönlichen Gottesdienstes mit einem hohen Geweihten, der die Ehrung für einen besonderen Verdienst ist, erfährt ein Held besondere Nähe zur Gottheit und wird geistig entrückt. Nachdem die Entrückung wieder abnimmt, stellt der Held fest, dass der Geweihte tot ist. Was ist passiert?

BEISPIELHAFTE EHRUNGEN

Lassen Sie sich beim Entwerfen eigener kirchlicher Auszeichnungen von den Angaben zu Symbolik (Wie sieht eine gegenständliche Ehrung aus?), Idealen (Wofür wird sie vergeben?) und Aufgaben (Wobei könnte die Auszeichnung dienlich sein?) der Kulte in *Götter, Kulte, Mythen* beziehungsweise dem demnächst erscheinenden *Wege der Götter* leiten.

Insbesondere die folgenden Artefakte, die einen Querschnitt möglicher Auszeichnungen der Kirchen abbilden, können Ihnen zur Inspiration für eigene Ehrungen dienen.

BLUMENTUCH DER TSA

Vergeben von: Tsa-Geweihten

Für: Förderung und Erleichterung neuen Lebens, Behütung jungen Lebens (vulgo: die Ret-

DIE DREI STUFEN DER HEILIGSPRECHUNG IN DER RONDRA-KIRCHE

Eine der bekanntesten und für zahlreiche Helden sicherlich die begehrtesten Heiligsprechungen sind die drei Stufen der Verewigung, die in der Rondra-Kirche praktiziert wird.

◆ Die erste Stufe ist ein Eintrag in das 'Register der rondragefälligen Recken', in dem um die einhundert lebende Helden vorgemerkt sind und zahllose Tote ihre Zeile besitzen. Ein 'Recke der Rondra' hat auch das Recht, ein Wappen mit einem Löwen zu führen.

◆ In der zweiten Stufe wird – üblicherweise zum Tag der Helden (4. Travia) – in der Großen Ruhmeshalle im Tempel der Heiligen Geron und Ardare in Arivor eine Statue enthüllt, die den Recken zeigt. Die Aufnahme in die Reihe der 'Säulenhelden', die von den bekanntesten Steinmetzen des Lieblichen Feldes in Marmor geschlagen werden, ist eine der höchsten Auszeichnungen, die nur außergewöhnlichen Recken wie Geron dem Einhändigen und Hlûthar von den Nordmarken zuteil wurde. Längst nicht alle der 100 uralten Säulen der Halle tragen das Anlitz eines Helden oder einer Heldin. Nur dreimal in der Geschichte des Tempels wurde ein noch Lebender in die Ruhmeshalle aufgenommen, zuletzt der Schwertkönig Raidri Chonchobair 1020 BF.

◆ Die dritte Stufe, die einer formellen Heiligsprechung gleichkommt, ist ein eigenes Kapitel im sechsten Buch des *Rondrariums*, dem heiligen Schriftwerk Rondras. Aufbewahrt vom Siegelbewahrer der Rondra-Kirche (derzeit vakant), finden sich hier nur die allergrößten Heldinnen und Helden wieder, die bislang auf Dere wandelten.

⁶ Mehr zur nachträglichen Erhebung zum Geweihten finden Sie in *Wege der Helden* 293 bzw. AG 161 (SF *Spätweihe*) und AG 18.

tung von Kindern aus der Not)

Form: ein farbenfrohes Tuch von einem Rechtsschritt Größe, auf dem zahlreiche Blumen eingestickt sind, zwischen denen sich kleine Eidechsen winden. Säuglingen, die nach ihrer Geburt in das Tuch eingewickelt werden, wird ein behütetes und abwechslungsreiches Leben vorausgesagt.

Bedeutung: eine recht unbekannte Auszeichnung der Tsa-Kirche, die üblicherweise die Ernennung zum Akoluthen mit sich bringt.

Zahl der Träger: einige Dutzend

Regeltechnische Auswirkungen: SO + 1

LATAS MUT

Vergeben von: Efferd-Geweihten, insbesondere an der Westküste

Für: Kampf gegen Charyptoroth, ihre Wesenheiten und Unglück auf See.

Form: eine große, Panzerschuppe, die an einem einfachen ledernen Halsband befestigt ist. Die Schuppen sollen vom Körper der Drachenschildkröte Lata stammen und werden im Efferd-Tempel zu Havena zum Amulett gefertigt.

Bedeutung: eine unter Seeleuten bekannte Auszeichnung, die für die Rettung Schiffbrüchiger und in Not geratener Schiffe und deren Besatzungen in der Blutigen See steht.

Zahl der Träger: einige Dutzend

Regeltechnische Auswirkungen: SO + 1, der Träger kann insgesamt dreimal die Liturgie

GÖTTLICHES ZEICHEN auf Stufe III (mit 2W6 LkP*) anwenden.

INGERIMMS SCHÜRHAKEN

Vergeben von: Ingerimm-Geweihten

Für: bedeutende Schmiedekunst oder Verehrung des Feuers (Ingra-Kult)

Form: ein verzierter Schürhaken aus einer Mondsilberlegierung mit einem eingravierten Hammer und Amboss im Griff. Der Schürhaken trotz auch dem heißesten Feuer und kann wie ein normaler Schürhaken in der Schmiede eingesetzt werden.

Bedeutung: eine bei Handwerkern und Zünften bekannte Auszeichnung für traditionelle und ingerimmgefällige Handwerkskunst.

Zahl der Träger: über hundert

Regeltechnische Auswirkungen: SO + 0, der Träger vermag einmal im Monat die Liturgie HEILIGE SCHMIEDEGLUT (mit 2W6 LkP*) anzuwenden.

STROHHALM DES NANDUS IN GOLD ODER STROH

Vergeben von: Nandus-Geweihten

Für: herausragende philosophische Erkenntnisse

Form: ein Halm mit dem eingravierten oder aufgemalten Sinnspruch »Erblicke das Licht« aus Gold oder Stroh, der an die Kleidung geheftet werden kann oder als Griff für ein Schreibgerät dient.

Bedeutung: eine Auszeichnung, die nur in Gelehrtenkreisen bekannt ist, dort aber für einen brillanten Geist steht. Entgegen der Annahme vieler Unkundiger des Nandus-Kultes ist der Halm aus Stroh (angeblich vom 'Heiligen Strohsack des Nandus') die höhere der beiden Ehrungen.

Zahl der Träger: zwei Dutzend / eine Handvoll
Regeltechnische Auswirkungen: SO + 1/ + 2, der Träger vermag einmal im Monat die Liturgie WEISHEITSEGEN (mit 2W6/4W6 LkP*) anzuwenden.

WANDERSTAB DES AVES

Vergeben von: Aves-Geweihten

Für: bedeutende Entdeckungen und Entdeckerdrang

Form: ein einfacher Wanderstab aus Zyklopenzeder, in dessen oberes Ende ein kleiner Lapislazuli eingesetzt ist, der von einem eingeschnitzten Paradiesvogel im Schnabel gehalten wird. Der Stab scheint gegen normale Abnutzungserscheinungen resistent zu sein und wirkt immer wie frisch vom Baum geschnitten.

Bedeutung: eine Auszeichnung, die vorzugsweise im Horasreich an Forscher, Entdecker und wagemutige Abenteurer vergeben wird.

Zahl der Träger: ein Dutzend, Anzahl steigend
Regeltechnische Auswirkungen: SO + 1, der Stab wirkt gelegentlich (nach Meisterentscheid) wie die Liturgie EIN FREUND IN ZEITEN DER NOT (mit 2W6 LkP*).

EINE AUSWAHL WEITERER EHRUNGEN

Name	Kirche	Verliehen für	Erwähnung
Aufnahme in das 'Register der rondragefähigen Recken'	Rondra	große Heldentaten	FHI 19, Findet das Schwert der Göttin 37
Aves' Schwungfeder	Aves	Schutz der Kirche und ihrer Angehörigen	Pfade des Lichts 23
Efferds Wassertropfen	Efferd	treue Dienste für die Kirche	Zeit der Ritter 25
Gelbe Schärpe des Schwerts der Schwerter	Rondra	Rondrianischen Mut und Heldentum, Bereitschaft das eigene Leben für das Wohl der Kirche zu geben	Mächte des Schicksals 30
Mutterdank	Travia	treue Dienste für die Kirche	Schatten über Travias Haus 31
Pentagramm in Mindorium/ Arkanium/ Endurium	Hesinde	Hesindegefälliges Lebenswerk oder mutiger Kampf gegen Chaos und Dämonen	MWW 189
Rebenring	Rahja	Schutz der Kirche, ihrer Angehörigen und Reliquien	Das Levthansband 50
Rondras Blitzhieb	Amazonen	große Verdienste für die Amazonen	Die Göttin der Amazonen 83
Sancta-Thalionmel-Spange	Rondra	außerordentliche Tapferkeit und ehrenhaftes Verhalten gegenüber einer übermächtigen Bedrohung, oft posthum verliehen	FHI 19
Sankt-Ingalf-Spange	Hesinde	bemerkenswerte Erfindungen, Neu- oder Wiederentdeckungen	FHI 19
Silberdelphin	Efferd	große Verdienste für die Kultgemeinschaft	Kanäle von Grangor 34

DAS ADAMANTENE HERZ

von Anton Weste

mit Dank an Peter Diehn, Oliver Rohde und Mark Wachholz

DER HINTERGRUND DES SCHÄTZES

Unter Alchimisten, Magiern und Philosophen Aventuriens ist der Mythos vom Adamantenen Herz verbreitet, einem unvergleichlichen Kristall, der seinem Finder große Macht und Weisheit bringen soll. Wo immer auch die Legende ihren Ursprung hat, sie hatte genug Kraft, über viele Jahrhunderte durch die Gedankengebäude der Gelehrten zu geistern und sich in etlichen Lehren einen Platz im Weltbild zu sichern: Das Adamantene Herz steht mal für eine Göttergabe, mal für Versuchung, mal für ewige Sinnsuche und mal für den Quell unermesslichen Reichtums. So gibt es die Redensart "Er hat das Adamantene Herz der Schiffbaukunst gefunden", wenn jemand in einer Disziplin – hier dem Schiffbau – eine überragende Entdeckung oder Erfindung gemacht hat.

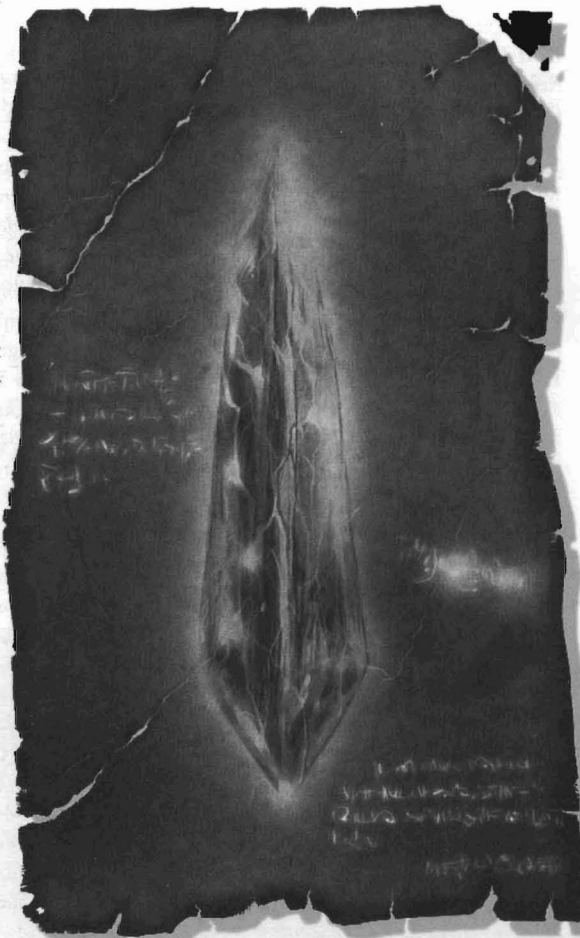
'Adamantenjünger' nennt man bisweilen despektierlich Gelehrte, die einem unerreichbaren Ziel hinterherjagen.

»Sie haben mich aus der Bibliothek komplimentiert, bevor ich die wichtigen Passagen des Compendium Draconomagiae kopieren konnte. Gesäß schmerzt noch immer. Auch hier in Punin sind sie also, die seelenlosen Lakai der Orthodoxie. Wie in der Kusliker Bibliothek, wie im Tempel der Sonne zu Gareth wollen sie meine Forschung behindern. Doch Erleuchtung wird ihnen zuteil werden, wenn das Ad. Herz erst mir gehört.

Was ich gelesen habe, muss ich mühsam aus dem Gedächtnis hervorbringen. Meine letzte Kraft opferte ich für den Bannbaladin-Cantus, damit mir der Bibliothekar das kostbare Werk aus den versiegelten Kammern brachte. Denn natürlich hatte sich dieser seelenlose Lakai der Orthodoxie verweigert. Notiz an mich: Memorans-Thaumatursom anfertigen lassen. Die Worte Pher Drodonts, des großen Verkünders der Wahrheiten zum Ad. Herz, will ich hier zusammenfassen, ohne dass sie ihr Feuer verlieren. O Hesinde, schenke mir klaren Geist.

Abstractum C. D. contentum p. 237–238, P. D. kontempliert über sein Gespräch mit Agapyr, draconis magentae, ab memoria, commentarii in parentheses: "Es gibt einen Stein, geboren aus dem Herz des lapis philosophorum, der ist nicht gedacht für die jungen Völker und Teil der alten

Äonen von Drachen und Riesen. Er ist cor arcantum, das verschwiegene Herz und cor in umbris, das Herz in den Schatten (Hinweis auf Lage des Herzens? Finsterkamm?), versteckt vor aller Welt. Er ist cor salutare, denn geschaffen wurde er zum Heil der Schöpfung. Und er ist cor convalescens, denn wer ihn nimmt, wird erstarken und die



Mächte der Welt untertan wissen. Vor allem anderen aber ist er cor intemperantiae, denn er vermag in unseren Händen Dinge jenseits unserer Ahnung zu vollbringen: Er verwandelt Blei in Gold, er erhöht Sterbliche zu Unsterblichen, er befreit Magie zur Freizauberei, er lässt Willen zu Schöpfung werden, Frage zu Wissen und Suche zu Weisheit.

Geheißener aber soll er werden cor adamantinum, das Adamantene Herz, denn er strahlt im magischen Feuer und sei jeder Kreatur von Geist das desiderium ultimum. Zwerge schürften nach dem Stein, Menschen reisen auf seinen Spuren und auch Drachen begehren ihn, um ihm dem Drachenkaiser darzubieten.«

—aus dem Werktagbuch des Alchimisten Pelurias Pansucculo, 982 BF

Der Ursprung des Herzens wird häufig zurückgeführt auf den göttlichen Stein der Weisen. Hesinde schuf ihn, indem sie alle sechs Elementen im Ebenmaß zum reinsten aller Stoffe zusammenfügte. Die Zwölfgötter wollten aus diesem Stein den Menschen formen, das kunstvollste aller Geschöpfe. Doch der Stein barst unter der Last der Tugenden, die die Götter in großer Zahl und einander widersprechend auf den Stein legten. Die Splitter regneten in die Schöpfung, und jede Kreatur, die von ihnen getroffen wurde, ward ausgestattet mit der Gabe der Klugheit und Sprache (zur ausführlichen Sage: GKM 24).

»Wo aber Brocken und Splitter allerorten in die Schöpfung regneten, fiel des Monolithen Herz, das größte Stück des Steins der Weisen, in einen feurigen Schlund. Dort lag er ein Äon und ein Jahr. Flammenzungen, kochende Loh und das Gewicht der Berge und Länder pressten seine Schale zu unzerstörbarem Adamant und erfüllten ihn mit den Kräften Deres.

Dann spieen Feuerberge den funkelnden Stein aus den Tiefen. Am Licht der Sonne fanden ihn Jäger und wurden geblendet von seiner Pracht und seinem Glanz. Sie sandten das Adamantene Herz zum Hof des Königs, wo die Zwölf Hohen Weisen zum König sprachen: "O König, dies Geschenk der Götter ist dein. Nur du darfst die unermessliche Gabe nutzen zum Segen aller Dinge."

Und der König ward durch den Stein unsterblich, und sein Wille ward stärker als alle Elemente. Mit dem Adamantenen Herzen in der Krone wandelte er Blei in Gold, Krankheit in Heilung und Tote zu Lebenden. Sein Land erblühte unter dem Segen des Steins, und nirgends gab es Harm und Unbill.

Doch des Königs Sohn begehrte das Adamantene Herz für sich und meuchelte den Vater. In der Maske des alten Königs herrschte er auf dem Thron, und die Macht des Herzens ward zum Werkzeug des Bösen. Zu richten des neuen Königs Feinde und zu stillen seinen Hass wandelte sie Blei in Waffen, Krankheit in Seuche und Tote zu Untoten. Das Land verdorrte. Die Zwölf Weisen erkannten vor ihrem Freitod, dass die Göttergabe nur so segensreich und tugendhaft ist wie derjenige, der sie empfängt. Der neue König aber erfreute sich nur kurze Zeit an seiner zerstörerischen Macht, denn wieder gelangte das Herz durch Meuchelmord in neue Hände. [...]

Da endlich ward INGerimm des Gezerres der Sterblichen um den Stein leid, und er nahm das Adamantene Herz fort und warf es in einen erzenen Kerker, umgürtet von Feuer und Rauch. Über dem Kerker türmte er einen Berg, und auf sein Wort kamen 100 Zyklopen zur ewigen Wacht. Niemals wieder soll ein Sterblicher die Kräfte des

SPIELHILFE: LEGENDÄRE SCHÄTZE

Herzens nutzen. Auf immer soll es geborgen sein im Schoße Deres. Und doch sendet das Adamantene Herz Zeichen und Symbole in die Schatten und will gefunden werden, denn in ihm glüht noch immer die Kraft der Elemente und der Schöpfungswille der Götter.»

—Annalen des Götteralters – Aventurische Götter- und Heldensagen, Edition von 719 BF, Grangor, Übertragung in modernes Garethi

»Da erblickten die Hirten hoch droben auf dem höchsten Gebirge des Berges, zwischen dem Gesang des Windes und dem Bleichen der Felsen, einen großen Demanten, der hatte die Form eines Herzens. Und als die Hirten dreimal gegen den Demanten klopften, da verwandelte er für sie ein Schaf in Gold. Die Hirten frohlockten und litten von da an keine Armut mehr und Steine, Häuser, Bäche wünschten sie sich zu Golde, wie es ihnen gerade gefiel. [...] Da nun von so viel Gold gerne erzählt wurde, trug man auch Bergkönig Kratschmak Geschichten über den Stein zu, und seine Augen leuchteten im Goldfieber. [...] König Kratschmak schuf aber mit dem Demanten unermessliche Schätze und bezahlte Baumeister und Alchimisten und Zauberer, dass sie ihm erbauten Corumbra, die Stadt des Goldes. Das adamantene Herz lag dort in einem Tempel der Reichtümer, bewacht von lebenden Rüstungen und Statuen aus Stahl, Basalt und Gold. Aber die Gier nach dem Demanten verdarb alle, die dessen Werk erblickten, und so erschlugen sich die Einwohner Corumbas gegenseitig. Einer nach dem anderen fiel dem Goldfieber anheim. Einer nach dem anderen starb. Zuletzt lebte nur noch König Kratschmak. Seine blutigen Hände umklammerten den Demanten und er vergaß über den Anblick seines Funkelns Schlaf, Essen und Trinken. Und so verdurstete er inmitten goldener Wände und Fußböden. Wer aber seinen Demanten findet und nicht dem Goldfieber erliegt, ist ein gemachter Mann.«

—Aus dem hügelzwerghischen Märchen König Kratschmak und der Goldmacherstein, vermutlich ursprünglich von den Ambosszwerghen stammend

Geweihte von Hesinde und Praios, Alchimisten, Elementaristen, Zwerge, Abenteurer, Grolme und selbst Drachenkultisten und manche Drachen suchten nach dem Adamantenen Herzen und sind sich oft kaum einig, welches Heil der Schatz in sich trägt. Gefunden hat es – so weit es uns die geschriebene Geschichte lehrt – jedoch noch niemand.

»Der Inquisitor frug: Wessenthalben kochtest du das Hertzblut der erschlagenen Arcanomanten? Und der Delinquent sprach: Zu sammeln dero Cristalle des Hertzbluts, die tragen alle Zauberkraft, welche den Arcanomanten hoerig.

Der Inquisitor frug: Wessenthalben sammeltest du iene Cristalle?

Und der Delinquent sprach (responsio mortifera): Sie wachsen zu lassen in chymischer Loesung, dass sie sich vereinen zum Adamantenen Herten. Ienes bringet mir selbst Zauberkraft, da

ich koennt entflammen Euren Stuhl, einstuerzen lassen den Tempel und mich selbst zum Inquisitor ernennen. Groeszer denn jeder Arcanomant waer ich!

Und der Inquisitor sprach: Du sprechest falsch und deine These ist falsch. Wie es in den Scripten Sigbans heisst, ist das Madamantene Hertz der Mondin nit zu destillieren aus Hertzblut, noch zu schoepffen aus gelbem Mondsalt. Noch ist es instrumentum der Zauberei, Hexerei oder Hesinderei, sondern vilmehr wird es dereinst in den Händen eines goetterteuen Dieners Madas Fluch aus der Welt tilgen. Erkenne die Wahrheit, Apostat!

—aus den inquisitorischen Akten zum Prozess der Praios-Kirche gegen den 'Hexenschächter von St. Parinor', der 697 BF fünf Zauberkundige tötete und ihr Blut sammelte; aufbewahrt in den Bleikammern des Tempels der Sonne zu Gareth

»Zu erhalten Vision vom Adamantenen Herzen: Wähle zum einen die Tage Mathazile, Azamirs oder Nishkakats, dass deine Clarobservantia Sphären durchstoße.

Kehre zum anderen in den nocturnen Stunden zur Vision ein, dass der Sonne Schein deinen Blick nicht blende.

Verbrenne zum einen Zithabar in einer Schale aus dem Holz vom Baum der Reisenden und atme siebenmal die Schwaden ein.

Schneide zum anderen die Glyphe des Geistes mit scharfem Onyxstein in deine Stirn, wo die Nase wurzelt, und streiche den Saft des gefleckten Lotos auf das Blut.

Lausche zum einen den Klängen der Matjanga-Melodei, gespielt auf der Kabasflöte.

Umfasse zum anderen mit beiden Händen einen reinen Diamanten im Tafelschliff und führe ihn immer wieder vom Herz zur Stirn und umgekehrt.

Hast du getan wie geschrieben, dann erblickst du das Adamantene Herz, einen perlenweißen Stein, einen leuchtenden Triakisdekadeaer, eine vollendete Gestalt, umflort von den roten und grünen Nebeln der Träume. Obwohl niedergeworfen vom Schicksal, obgleich gefangen genommen von Göttern, will es nicht vergessen werden und entsendet diese Vision. Achte auf die Zeichen, und du magst den Pfad zum Herzen entschlüsseln. Warte auf den ersten Schlag des Herzens, und deine Vision endet.«

—Etherisches Geflüster, um 740 BF, Übersetzung aus dem Tulamidya

»Das Adamantene Herz! Pah! Nichts weiter als ein Mythos, dem Kindsköpfe hinterherjagen, jajaja. Bereits Melenaar hat bewiesen, dass solch Stein nicht existieren kann, und Prahe bestätigte ihn. Achach, liest man denn heutzutage keine Schriften der Meister mehr? Da werde ich ja alt und dumm hier, wenn ich mir das anhören muss. Sollte Euch nicht viel mehr bekümmern, was in den Echsenstümpfen brodeln und wie die Geschupp-ten in Menschenmaske spähen und sich larvieren? Hm? Die saurische Kabale ist näher, als ihr denkt, und Ihr sprecht von erdachtem Tand? Oioi. Das

Adamantene Herz war doch nur ein Gleichnis Drodonts. Und wer hat es ihm eingegeben? Aha, ein Drache! Tststs, bekäme ich nur jedes Mal einen Deut, wenn wieder die Gens reptilea hinter einer Idee, einer scheinbaren Gewissheit, einem perfiden Plan steht! Reich wäre ich, reich wie Stoerrebrand!

—Erzmagus Raqorium Muntagonus im Gespräch mit einem Schreiber des Salamanders, Tsa 1023 BF

»Schwärmt aus! Kehrt das Unterste zuoberst! Findet den Schatz aus der Drachenzeit! Das Adamantene Herz kann sich vor uns nicht verbergen. Es wird unser sein, zur höheren Ehre des Gott-drachen. Dann werden die Völker zittern. Dann werden wir Aventurien in Sklaverei führen, von Küste zu Küste, vom ewigen Eis bis zu den dampfenden Wäldern. Deus Draco, Umbracor ardacoron, dominus posteritatis, me exaudiet.«

—Malgorra, Hohepriesterin der Uled ash/Shebah, einem Drachenkult aus der Khôm und Almada, der verschiedene Alte Drachen anbetet, insbesondere eine machtlüsterne Form von Umbracor, Ende 1030 BF

FÜR DEN MEISTER: DER SCHATZ IM SPIEL

Die Legende vom Adamantenen Herzen und die Suche nach diesem Schatz kann zur Ausgestaltung des Hintergrundes von Charakteren dienlich sein. Insbesondere für Alchimisten, Draconiter, Druiden (Mehrere der Macht), Entdecker, Gelehrte, Geweihte von Praios, Hesinde, Nandus und Ingerimm/Angrosch, Hexen (Schwesternschaft des Wissens), Kristallomanten, Magier, Priester der H'Szint und Taugenichtse bietet sich das Adamantene Herz als ein persönliches Steckpferd an, das sie sich etwa bei ihrer Generierung erwählen. Ebenso mag ein Held später bei eigenen Forschungen auf die Spur des Herzens stoßen oder in die Umtriebe von Gruppen geraten, die sich die Suche danach auf die Fahnen geschrieben haben. Das Adamantene Herz als fernes Ziel bietet sowohl Motivation und Leitlinie für das Handeln von Figuren wie auch Diskussions- oder Disputmaterial für Gespräche unter Gelehrten. Der Meister kann in Schriftquellen und örtlichen Sagen nach Belieben Aussagen über das Adamantene Herz auftauchen lassen, von dem in verschiedenen Varianten erzählt wird. Einige Anregungen bieten die obigen Quellentexte.

DER WEG ZUM SCHATZ

Den Sprung vom bloßen Hintergrund- und Stimmungsmaterial zum konkreten Schatz vollzieht das Adamantene Herz im DSA-Computerspiel **Drakensang** (2008). Hier ist es zentraler Teil der Handlung und wird seine Geheimnisse enthüllen.

Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von EUR 0,55 verwenden.

Beeren, Kirschen und Rahjasküsse im Frühling
Engasalwein ist aus all diesen Dingen gemacht
Leg deine Silbersporen ab
und vertreibe mir die Zeit
Und ich gebe dir... Engasalwein,
ohhhh Engasalwein...

... wo ist nur der Engasalwein?
Die Freunde des Engasal-Weins

GEWINNE, GEWINNE, GEWINNE

In Chorphop findet wieder die große Lotterie statt. Und auch dieses Mal locken spannenden Gewinne.

Platz 1: ein kostenloses Aktgemälde deiner Person vom großartigen Künstler Garfinfo Engazialo.

Platz 2: ein abgerichteter großer Schröter, Beißzangen sind in Gold lackiert.

Platz 3: ein eigener persönlicher Achaz für ganz private Kanalarbeiten

Doch auch sonst gibt es natürlich wieder viel viel Geld zu gewinnen. Also kommt nach Chorphop zur großen Lotterie.

Wer hat das meiste Geld?
Die Berufshelden.

Wer hat die schönsten Pferde?
Die Berufshelden.

Wer hat die schönsten Frauen
und die besten Männer?
Berufshelden

Wer kämpft gegen Drachen und Basilisken?
Berufshelden!

Willst du auch den heimischen Hof verlassen, um ein Leben in Luxus und Reichtum zu erleben? Dann komm nach Burg Silz und tritt mich dort am 1. Rahja an der Eiche am Nordtor. Codename Simyala.
Der Weg in Glück und Reichtum erwartet dich.

P.S. Wem Burg Silz zu weit ist, kann unsere Mittelsmänner auch in Balho auf der Straße nach Trallop und in Gareth in der Nähe der Pferde und Lanzen treffen.

Hast du nicht mal in Unterfels Knete verdient?
Dann komm ins Söldnerbanner Hartuwal's Harte Jung's. Wir nehmen jeden!

Herzhaftes Eselsfleisch mit lieblich derben Geschmack gibts nur, wenn Ihr zur Sikrami aus Urbasi greift!

Verdienst in Bomed keinen Zaster?
Knurrt der Bauch in Süderwacht?
Ist dein Gegenüber ein zu hartes Pflaster?
Das passiert nicht bei Pervals Pracht
Pervals Pracht – für die ganz Harten

Katze entlaufen!

Mein geliebter Kater Esam ist entlaufen. Er müsste irgendwo in Neu-Gareth herumstreunen. Er ist ein Almadaner Kater, hat orangefarbenes Fell mit schwarzen Streifen und ein rotes Halsband, an dem ein Schild drauf ist, wo ein rotes aufsteigendes Pferd auf weißem Schild über blauen Grund zu sehen ist. Er ist mir soooo wichtig.

Hohe Belohnung.

Meldet euch bei R. Di Erste, ganz nah am Praios-Tempel.

Die ZOK öffnet die Türen!!!

Die Messe für Zuckerbäckerei, Obst und Konfiserie lädt alle Schleckermäuler und Kostverwehrer nach Baburin ein. Ein jeder fühlt sich eingeladen, am 3. Peraine des Jahres 1030 BF den Handel mit Süßgebäck zu frönen.

Ob komische gelbe krumme Früchte aus dem Regenwald, Datteln, Halva oder Darpangen, aus zahlreichen Reichen kommen Hundertschaften an Händlern und bieten ihre Ware feil.

Groß- und Einzelhandel.

Standanmeldung an Yasil ibn Yamar Al'Buqtah, Posaunenallee, Baburin.

Schon viele Würste kostete unser geschätzter Kaiser Timor-Horas, doch keine schmeckt ihm wie urbasische Sikrami!

Waskirer Dunkel – So schmeckt der Norden!
Waskirer Dunkel – Das wohl!

Advocat gesucht!

Ich suche einen Advocaten. Meine Frau ist nach dem 'Genuss' eines Glases Engasal Wein zusammengebrochen. Als ich nach dem Rechten sah, musste ich feststellen, dass nach einem Glas der 'neuen Spätauslese 1 Hal Secundo' meine Frau sämtliche Zähne verloren hatte. Die haben sich einfach aufgelöst!

Ich will die Zähne meiner Frau ersetzt haben, vom Hersteller dieser eklig-pflörr! Das soll nicht billig werden!

Meldet euch bei Croenar Cappilardi, Handelsherr des Horasischen Kontors zu Salzerhaven. Ich zahle auch gut.

ZOK – Deine Liebe klebt. 3. Peraine, Baburin

Erfahrene und verschwiegene Spezialisten für Expedition gesucht!

Die Bewerber sollten profunde Kenntnisse in Waffen- oder Magieanwendung mitbringen. Weiterführende Kenntnisse des Regenwaldes und der mohischen und echsischen Sprache sind ausdrücklich erwünscht und werden bevorzugt berücksichtigt. Die Bezahlung erfolgt gemäß Khunchomer Codex plus eventu-

elle Gewinnbeteiligung im Erfolgsfall.
Kontakt: Taverne Menschenfresser in Mengbilla. Lösungswort: "kandierte Arangen"

Das Rezept aus den Gaststuben Aventuriens:

Almandelkapaun:

Mach Olivenöl in einer Pfanne heiß. Schneid einen Kapaun in seine Teile und wälze sie in Weizenmehl, Khunchomer Pfeffer und Salz und brate sie rundum goldbraun. Tu ein Dutzend gehackte Schalotten dazu und, wenn sie weich, auch glatte Petasil, Lorbeer und zwei Schank golden Almadanerwein. Koch munter bis alles gar. Röste unterdes etwa drei Dutzend Almandeln, bis sie duften, und nimm die Hälfte und zerstoße sie im Mörser mit zwei oder drei Zehen vom wilden Knoblauch, Salz und – so du sie bekommen kannst und dein Beutel es erlaubt – drei Fäden vom göttlichen Kurkum. Tu dazu das Gelbe von zwei Hühnereiern und binde die Soße damit, aber nimm die Pfanne sogleich vom Feuer, damit die Soße nicht mehr kocht. Rühr den Rest der Almandeln hinein und trage alles mit geröstetem weißen Brote oder Kürbisfladen auf.

Die leckerste Hartwurst des Königreichs Yaquiria: Greift auch Ihr am Lagerfeuer zur Sikrami aus Urbasi!

Darüber lacht Horasia!

Der Unterfelser Signor: "Ich glaub, mein Weib betrügt mich mit 'nem Condottieri, hab 'nen Säbel unterm Bett gefunden."

Sagt darauf der Sewamunder zu den anderen: "Und ich glaub, meine Gattin betrügt mich mit 'nem Piraten, hab 'ne Augenklappe und 'nen Dreispitz unterm Bett gefunden."

Darauf der Urbasier: "Ach was! Meine Frau betrügt mich mit 'nem Esel, hab unterm Bett 'nen Stallbur-schen gefunden."

Principe Traviano, der ist ein Despot, wie gerne wüssten wir ihn tot!

Es gibt nur eins für diesen Strolch, Bekanntschaft mit dem gift'gen Dolch! Tretet dem Geheimbund der Esel heut' noch bei, auf dass diese Tyrannie bald beendet sei! Denn konnten wir den Mordsbub stürzen, soll uns keiner mehr die Sikrami verwürzen!

ZACK - BUMM - ZOK - HMMMMMMMMMM - LECKER!

Mit Silvanas Rettung begann alles.

Nun, nach über 15 Jahren werden die überlebenden Mitglieder von Rohals Bund: **Conan Nergal, Willow, the Wips und Ladril Hood**, dazu aufgerufen, sich in drei Monden in der Taverne „Neue Heldenzuflucht“ in Neu-Havenna (Riesland) einzufinden.

Der Meister...

Brüder und Schwestern von ZOK, dem Zho\$\$\$\$schen Okkulten Komitee, trifft euch am 3. Peraine in Baburin, es könnte lohnen. Meldet

euch bei Sayli ibn Maray Al'Tahbuq, Anagrammale Ecke Nenausop-Allee

Anm. d.Red.: Nachstehend die beiden einzigen echten Anzeigen, die unsere Redaktion bis dato erreichten und die relativ zeitlos sind. Leider lässt das Interesse an echten Anzeigen immer mehr nach, so dass wir die Rubrik wohl bald einstellen werden. Wir hoffen, auf allgemeines Verständnis.
Die Annoncenaquisiteure

Wer möchte zu Ehren Hesindes und Peraines einen großen Dienst an der Menschheit vollbringen?

Ich, Nanduria Teleri, demütige Dienerin der Allweisen, suche aufgeschlossene Adlige in Garethen oder anderen fruchtbaren Landstrichen, die bereit wären, im Dienste des Fortschritts der Hesinde-Kirche einen Acker inklusive Bewirtschaftung durch Leibeigene zwecks Erprobung einer neuen Weizensorte zur Verfügung zu stellen.

Auf meinen Reisen im tiefen Süden habe ich nämlich eine wilde Getreideart entdeckt, die höchste Erträge und Qualität verspricht. Die ob ihrer im ausgereifen Zustand fast ins Rote reichende Färbung der Körner von mir Feuerweizen getaufte Art hat einen intensiven mandelartigen Geschmack, erscheint robust und liefert bestes Mehl. Wie ich bei den Mohas feststellen durfte, eignet sich dieses Mehl hervorragend zum Backen eines süßlichen Brotes, weshalb es auch für das Brauen von Bier vielversprechend erscheint.

Wer also bereit ist, den Göttern einen großen Dienst zu tun und dafür auch noch am Gewinn dieser Unternehmung beteiligt zu werden, der spreche im Pentagon-Tempel zu Gareth vor.

Oder bei Sina Herold (sina.herold@gmx.de).

DSA über Voicechat mit Teamspeak online spielen!

Bist Du in eine fremde Stadt umgezogen? Hat sich Deine Gruppe aufgelöst? Lebst Du in der Rollenspiel-Diaspora und findest einfach keine Mitspieler? Kommst Du nicht mehr zum Spielen, seit Deine Kinder geboren wurden?

Dann haben wir eine Alternative zur klassischen DSA-Runde am Wohnzimmermisch:

Online-Rollenspiel über Teamspeak!

Die einzige Voraussetzung für eine gepflegte Runde DSA ist ein Rechner mit Internet-Zugang.

Interesse? Dann besuche uns doch einfach mal auf der Drachenzwinge unter:

<http://www.drachenzwinge.de>