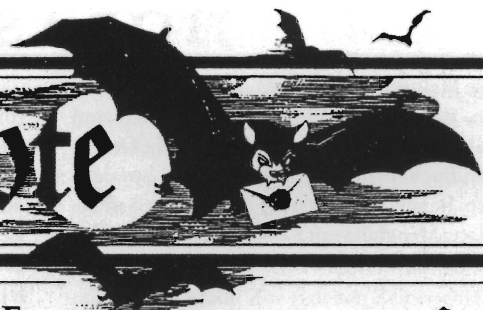


Aventurischer Bote



DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUG

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 Dunsinns!

*Diesmal gilt:
Vor Phrygaio die Balken splintern,
Al'Anfa muss um Seemacht zittern.
Fürs Bornland neue Zeiten kommen,
Praioten geben Rat den Frommen.
Auch Kaufmannsstolz und Magierzoten,
das alles findet ihr im Boten.*

Einzelpreis
2,50 EUR
Ausgabe

Februar/März 2008

128

Die größte Seeschlacht aller Zeiten

**Brennende Zyklopensee – Al'Anfa und Horasreich treffen vor Phrygaio aufeinander –
ein Schicksalstag für das südliche Aventurien**

Achtung! Wenn Sie das Abenteuer **Masken der Macht** noch als Spieler erleben möchten, sollten Sie diesen Artikel nur nach Rücksprache mit Ihrem Meister lesen.

Am 11. Peraine 1030 BF wird der seit etlichen Jahren schwelende Krieg zwischen dem horasischen Kaiserreich und dem Imperium von Al'Anfa in einer Seeschlacht entschieden, deren schiere Dimensionen jedes maritime Gefecht in der dokumentierten Geschichte Aventuriens in den Schatten stellen. Schauplatz der Auseinandersetzung sind die Küstengewässer von Phrygaio, einem unscheinbaren Eiland in der westlichen Zyklopensee.

Der Weg der alananischen Armada

Als die Schwarze Armada unter dem Oberbefehl von Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht am 9. Phex 1030 BF aus dem Hafen von Al'Anfa ausläuft, ist sie bereits eine Streitmacht von beeindruckender Größe. In den folgenden Wochen, nach dem Sieg von Sylla und der Vereinigung mit den Verbänden Mengbillas (siehe *Aventurischer Bote* 127), wächst die Flotte zu einem wahren Leviatan: 220 Kriegsschiffe mit 16.000 Ruderern und Matrosen sowie 6.000 Soldaten und Richtschützen, darunter der Schwarze Bund des Kor, die Alananische Fremdenlegion, die Löwen von Thalusa, die Rabengarde und die Korsaren von Charypso.

Dies ist nicht einfach nur eine Kampfansage an das Horasreich, dies ist der Versuch, eine Entscheidung zugunsten der Perle des Südens zu erzwingen. Ziel des Angriffs sind die Zyklopeninseln, doch Heeresbewegungen und Scharmützel am Loch Harodröl deuten an, dass sich die Südländer nicht auf einige Eilande beschränken wollen: Nordaskanien, ja die ganze Mark Dröl ist bedroht, sollten die Horasier das Seekönigreich beider Hylailos nicht verteidigen können.



In dieser Ausgabe

Größte Seeschlacht aller Zeiten

Seiten 1–3

Horasische Naturkunde

Seite 4

Bornland wider Glorania

Seite 7

Salamander

Seite 8–9

Handelsbund gegründet

Seite 11

Orden der Hohen Wacht

Seite 27

Aventurische Trinkspiele

Seite 29

Marschall Ludalf zum Rapport

Seite 32

Die Meisterleistung der Al'Anfaner besteht darin, ihre Armada überraschend schnell und nahezu ohne jegliche Verluste aus der Goldenen Bucht in den Golf von Askanien zu verlegen. Bereits am 6. Peraine 1030 BF verlässt die Flotte Mengbilla mit Kurs auf die Zyklopeninsel Pailos.

Das Aufgebot des Lieblichen Feldes

Als das chababische Kurierboot *Silberschwalbe* das Nahen der Armada verkündet, sind die Liebfelder fassungslos: Es ist noch viel zu früh im Jahr, man hat den Ansturm erst einige Wo-



*Gilmon Quent,
Großadmiral des Horasreiches*

chen später erwartet. Mehrere noch in Grangor, Kuslik und Belhanka auf Reede liegende Großsegler können nun nicht mehr rechtzeitig fertig gestellt werden – und werden in der Schlacht fehlen.

Seit einem halben Jahr bereitet sich das Horasreich – wie Al'Anfa – auf die Auseinandersetzung vor (siehe *Aventurischer Bote* 126). Die Anstrengungen gemahnen an den berühmten Befehl des Königs Dettmar Firdayon, „alles, was schwimmt“ auf die Meere zu schicken, um die Bedrohung der heimatlichen Gestade abzuwenden. Nachdem die Waffen auf dem Festland schweigen, rüsten nun nicht mehr Grangor und Belhanka gegeneinander, ficht nicht Kuslik länger wider Neetha, sondern – dies verlangt zumindest der kaiserliche Befehl – alle gemeinsam gegen den Feind aus Meridiana. Noch mehr als beim Einfall der Almadaner in den Yaquirbruch 1029 BF wirkt die äußere Bedrohung durch das Imperium als einigendes Band für die zerstrittenen Stadtherrschaften des Lieblichen Feldes.

Doch ist das Reich des Horas nach den Jahren des Thronfolgekriegs noch in der Lage, sich als Herrscher des Siebenwindigen Meeres zu behaupten?

Der Lotse kehrt zurück an Bord

Auch wenn im Kronkonvent wiederholt der 'Geist von Baliiri' beschworen wird, verhindern Querelen und Machtansprüche der einzelnen Fürsten und der freien Städte lange Zeit, dass ihre Flotillen zu einem großen Aufgebot vereinigt werden können. Den Oberbefehl beanspruchen gleichermaßen Praiokles Aleistos, Admiral der Zyklopenflotte und Großadmiral unter Kaiserin Amene, und Dorian ter Broock, der Befehliger der Grangorer Geschwader, und auch die Admiräle von Belhanka, Methumis und Neetha machen Vorrechte geltend – sowie die Stadtherrn von Vinsalt und Arivor, die als Binnenländer zwar keine eigenen Schiffsverbände beisteuern, aber die Unternehmung mit ihrem Gold und ihren Söldnern unterstützen.

Fast scheint die Flotte schon in der Entstehung an der Fehde von Aleistos und ter Broock zu zerbrechen, da gelingt es findigen Unterhändlern, einen Oberbefehlshaber zu gewinnen, auf den sich alle Parteien verständigen können: Gilmon Quent, Großadmiral bis 1023 BF, wird aus seinem Ruhestand zurückgerufen. An einem Wintermorgen im frühen Firun suchen ihn kaiserliche Emissäre auf seinem Landgut bei Bethana auf und bitten den alten Flottenlenker: „Nehmt das Steuerrad der Flotte wieder in Eure erprobten Hände!“

Eine Stunde später besteigt Quent eine Kutsche nach Grangor, angetan mit seiner alten Rüstung, mit dem abgegriffenen Fernrohr und dem treuen Säbel an der Seite.

Als er die Piers von Grangorella erreicht, brandet Jubel unter den Matrosen auf – denn Quent ist unter den unteren Rängen beliebt wie kaum ein Admiral vor ihm und keiner nach ihm.

„Der Lotse ist zurück an Bord“, das ist das geflügelte Wort, das sich von der Phacadimetropole aus in allen Häfen des Lieblichen Feldes verbreitet.

Horobans Trugbilder: Die Kunst der Finte

Der eigentlichen Seeschlacht gehen erhebliche Manöver voraus. Mit Gilmon Quent und Phranya Zornbrecht stehen zwei überaus berühmte Admiräle an der Spitze der verfeindeten Flotten – und versuchen einander zu überlisten.

Die Al'Anfaner halten zunächst geradewegs auf Pailos zu, um dort ihre Invasion zu beginnen, drehen jedoch bei, als ihre langsamen Versorgungsschiffe überfallen werden. Drei Tage manövrieren die beiden Flotten in losem Kontakt, um einen Vorteil über die andere Seite zu erringen. Schließlich zwingt Zornbrecht den Horasiern das Seegebiet um die Insel Phrygaios als Schlachtort auf: Nah an der zerklüfteten Steilküste mit vielen kleinen vorgelagerten Felseneilanden, am Rande der ruhigen Zykloppensee, ist es eine ideale Umgebung für Galeeren – die den Großteil der Armada ausmachen. Was die Großadmiralissima nicht ahnt: Quent hat mit großer Mühe Bombarden auf die Klip-

pen der Insel schaffen lassen und wird in der ersten Phase der Schlacht hauptsächlich Gebrauch von den Galeassen des Seekönigs und den flachen Ottas der Thorwaler Söldner machen.

Die Felsenküste von Phrygaios

Als am Morgen des 11. Peraine 1030 BF die Sonne aufgeht und die Steilküste von Phrygai-



*Phranya Zornbrecht,
Großadmiralissima der Armada*

os in einen roten Schimmer taucht, gebietet Großadmiral Gilmon Quent über ein Aufgebot von 190 Kriegsschiffen mit 13.000 Rudern und Matrosen sowie 7.000 Soldaten und Richtschützen, darunter die Kusliker Seesöldner, die Hylailer Seesöldner, die eigens angeworbenen Premier Seesöldner, die Bannerträger-Ottajasko aus der Gegend von Dröl, das Seegarde-Regiment *Westwinddrachen* und die belhankanischen Stradioten. Auf der anderen Seite erwacht die Schwarze Armada zum Leben – ein Verband mit noch mehr Kriegsschiffen, und die Versorgungsschiffe beider Parteien sind nicht einmal aufgeführt. Mehr als vierzigtausend Menschen (und einige wenige Zwerge und Elfen) stehen sich auf Efferds Wogen gegenüber.

Allein die Aufstellung der Schiffe in Schlachtlinie dauert zwei Stunden. Die Schlachtreihen sind mehrere Meilen lang und bestehen jeweils aus drei Geschwadern und einer Reserveeinheit.

Im Zentrum führen Quent respektive Zornbrecht selbst den Befehl. Am östlichen Flügel, Richtung offene See, werden sich die liebfeldische Heimatflotte unter Admiral Rubec von Chetoba und die Freibeuter um den berühmten Dagon Lolonna begegnen, den 'Zeremonienmeister' vom Bund der Schwarzen Schlange von Charypso. Am westlichen Flügel stehen den Thorwalern und Zyklopäern unter Admiral Praiokles Aleistos die Schiffe

der alananischen Granden und der Mengbiller unter Großadmiral Leif Opato entgegen. Die Großadmiralissima der Al'Anfaner behält einige Triremen und Dromonen in der Hinterhand (die ein Günstling des Patriarchen befehligt), während die Reserve der Horasier aus ihren schlagkräftigsten Einheiten besteht: den Königsschivonen unter dem Befehl von Admiral Daria Quent, der Tochter von Großadmiral Gilmon Quent.

Die Schlacht beginnt

Zur dritten Stunde nach Sonnenaufgang werden in beiden Flotten Andachten zu Ehren der Zwölfgötter und ihrer halbgöttlichen Kinder abgehalten: Auf der einen Seite wird mit üppigen Weihrauchdämpfen Boron gehuldigt, auf der anderen Seite schlägt der Gong zum Gebet für Horas, den Sohn Ucuris und Enkel des Praios. Efferd und Kor werden hier wie dort angerufen, doch auch Segen im Namen Swafnirs und Aves' werden den Seeleuten auf liebevoller Seite erteilt.

Eine halbe Stunde später lässt Großadmiral Quent über der Schivone *König Therengar* die Illusion eines Adlers entstehen – Großadmiralissima Zornbrecht antwortet von der Trireme *Uthar* mit einer Feuerkugel. Die beiden Flaggschiffe haben sich gegenseitig identifiziert und anerkannt. Die Schlacht beginnt.

Die Segelschiffe der östlichen Flügel prallen rasch aufeinander, während im Westen die Thorwaler und Zyklopäer ihre Gegner in Schussreichweite der auf den Klippen verborgenen Geschütze locken. Die horasische Mitte aus schwer beweglichen Karracken, Holken und älteren Schivonen erwartet dagegen fast schicksalsergeben den Vorstoß der alananischen Triremen.

Tod auf den Klippen

Als die Schiffe im Zentrum aneinander schlagen, eröffnen die Bombarden das Feuer. Der westliche Flügel gerät in Unruhe, was Phranya Zornbrecht dazu bringt, ihre Reserve auszusenden, um auf der Insel zu landen. Im Landgefecht haben die dort stationierten Einheiten keine Chance gegen die Basaltfäuste und Rabengarde. Und da sie zunächst die Geschütze unbrauchbar machen, gelingt es nur jedem zweiten Richtschützen, ins Landesinnere zu fliehen, bevor er von den alananischen Soldaten erschlagen wird. Als Letzter, so wird es später erzählt, hält Damion von Marudret selbst aus, der Baron von Phrygaios, der noch mit einem Dutzend Wunden am Leib eine Rotzenladung abgeschossen haben soll.

Derweil hat Quent seine eigene Reserve, die Königsschivonen unter dem Befehl seiner Tochter Daria Quent, ins Gefecht geworfen, um das Zentrum zu erobern. Denn auch wenn die hochbordigen Segelschiffe der Liebfelder von den niedrigeren Galeeren der Südländer aus schwierig zu ertern sind, halten die Künste der alananischen Seekampfmagier und diver-

se alchimistische, dämonische oder mechanische Teufeleien die Horasier in Atem. Für Schrecken sorgen vor allem die drehbar gelagerten Schiffsgeschütze einiger Triremen, Schöpfungen der Mechanischen Fakultät der Universität von Al'Anfa.

Brennende See

Wenige Stunden nach Schlachtbeginn verdunkeln Rauchwolken den Himmel. Über etliche Meilen haben sich Schiffe ineinander verkeilt. Rammsporne haben Rumpfe aufgebohrt, Rotzenkugeln Löcher in die Bordwände gerissen. Geborstene Ruder, abgebrochene Masten und Leichen treiben im aufgewühlten, blutroten Meer. Insbesondere das Hylailer Feuer kennt keine Gnade: Wo sich die ölige Geschossfüllung entzündet, ist sie kaum noch auszulöschen. Matrosen, Krieger und Rudersklaven brennen lichterloh wie Fackeln, selbst die Wogen stehen in Flammen und verschlingen die unglücklichen Seeleute, die ins Wasser stürzen. Ein Treffer in das alchimistische Depot eines Kriegsschiffs – und die entstehende Feuerwalze zerreißt das Seegefährt wie eine Blase von innen heraus. Kaum sind im Qualm noch die bunten Flaggen der Flottenführer, der



Dagon Lolonna,
Herr der Korsaren von Charypso

Freibeuter und der Städte auszumachen, magische Gewitter tauchen gelegentlich die Szenerie in unnatürliche Farben. Das Bersten von Holz und das Hämmern von Stahl auf Stahl sind ebenso allgegenwärtig wie die gebrüllten Befehle der Offiziere, die Schreie der Verwundeten und die Hilferufe der Ertrinkenden. In diesem Gemenge sucht die Großadmiralissima die Entscheidung und rammt mit ihrer Trireme *Uthar* die *König Therengar*, das Flaggschiff der Horasflotte. Binnen kurzem drängen sich um die beiden Schiffe zwei Dutzend

weitere. Ein erbitterter Kampf entbrennt, bei dem der horasische Großadmiral am Bein verletzt wird, bevor ihm seine Tochter Daria beibringen kann. Das Ende kommt überraschend: Ein Bolzen trifft Phranya Zornbrecht in die Stirn – und der Ansturm ihrer Soldaten verebbt. Die *Uthar* wird erobert, der Admiralsstander gefällt. Zur gleichen Zeit erschlägt weiter westlich Prinz Haridiyon Thaliyin von Rethis den Anführer der Mengbiller, Leif Opat, im Zweikampf.

Herrschaft Horasia!

Doch damit ist die Schlacht noch nicht gewonnen, denn am östlichen Flügel setzen die Korsaren dem Geschwader Chetobas hart zu. Der Admiral wird von Thalukken und Karavellen umringt, weigert sich aber hartnäckig, seine Position aufzugeben. Rubec von Chetoba steuert sein brennendes Schiff, die Schivone *Horasstolz*, in die Fünfmastzedrakke *Blutgericht* und bringt damit deren Ladung aus Hylailer Feuer zum Entzünden. Das heroische Opfer des Admirals rettet sein Geschwader, das die Verwirrung nutzt, um sich neu aufzustellen – getreu dem letzten Flottenbefehl Chetobas an alle Besatzungen: "Horasia verlangt von Euch, Eure Pflicht zu tun."

Korsarenstück

Im Angesicht der drohenden Niederlage desertiert die mengbillerische Flotte und entsendet eine Barkasse zu Quent, um über einen Separatfrieden mit dem Horasreich zu verhandeln. Die Armada ist endgültig geschlagen. Auf Seiten der Verlierer reißt der Korsarenkapitän Dagon Lolonna nun das Kommando an sich und geht mit beispielloser Brutalität gegen Liebfelder und Konkurrenten gleichermaßen vor. Der gefürchtete Seeräuber schafft es tatsächlich, fast hundert Schiffe zu einem Verband zu formieren, der von den erschöpften Horasiern unbehelligt den Rückzug antritt. Vor den Südländern liegt ein langer Weg nach Hause.

Abenddämmerung

Als die Sonne hinter Phrygaios wieder im Meer versinkt, verstummen die letzten Kampfgeräusche. Es ist ein entscheidender Sieg der Horasier: 56 Schiffe werden erbeutet, 37 weitere vernichtet. Dem stehen eigene Verluste in Höhe von 49 Schiffen gegenüber. 2.107 Matrosen, Rojer und Seekrieger lassen auf liebevoller Seite ihr Leben, über 8.000 Verwundete segeln mit der Flotte in die Häfen zurück. Die Verluste des Gegners werden auf 3.000 bis 4.000 Seeleute und Soldaten sowie etliche Rudersklaven geschätzt. Viele tausend Tote färben das Meer blutrot – Kor und Efferd zu Ehren. Das Horasreich hat seine Grenzen erfolgreich verteidigt und geht geeint aus der Schlacht hervor. Was die verheerende Niederlage für das Imperium von Al'Anfa bedeutet, muss die Zukunft zeigen.

FWB

Höret! Höret! Höret!

Der Comto Herold gibt bekannt:

Die Sieger des Patrizier-Wettbewerbs stehen fest!

Die nachfolgend abgedruckte Geschichte *Horasische Naturkunde* von **Florian Rosenthal** wurde insgesamt am besten bewertet und einstimmig zum Siegerbeitrag gewählt. Es folgen auf Platz 2 *Des Maestros Not* von **Eike Wendland** und auf dem bronzenen Platz **Conrad Hamel** mit *Niwok Jolen – Mehlbaron von Efferdas*. Herzlichen Glückwunsch!

Neben den drei Bestplatzierten hat die 10-köpfige Jury, bestehend aus DSA-Autoren, Spielern und Fans, entschieden, die Städte des Lieblichen Feldes zudem durch folgende Spieler zu verstärken, deren Geschichten und Beiträge ebenfalls von sehr viel Schreibkunst, Fantasie und Freude am Horasreich zeugen: Hauke Obersteller, Tobias Walthert, Jan Müller, Christian M., Bärbel von Zedlitz, Evi Reszat, Florian Zemp, Christoph Gross, Tobias Kallen, Niko Dietz, Simon Frye und Uwe Gehrke.

Vielen Dank für alle Einsendungen, es war sehr interessant, die zahlreichen tollen Ideen und Erzählungen zu lesen. All jene, die diesmal nicht zum Zuge kamen und weiterhin interessiert sind, eine der Städte des Horasreiches mit Leben zu erfüllen, können dies beispielsweise als Kaufleute, Magier, Geweihte oder Glockengießer tun. Nur Mut, der Einstieg in die spannende Welt der Renaissance ist ganz leicht und hält für jeden Spieler mit Fantasie viele aufregende Stunden Spielspaß bereit.

Damit bleibt mir nur noch zu sagen: Seid Patrizier!

Andree Hachmann

Horasische Naturkunde

Die Kreide quietschte und dem sommerprossigen Mädchen fiel der Kohlestift aus der Hand bei dem Versuch, sich die Ohren zu zuhalten. Der Horas-Lehrer drehte sich um, während Tira unter dem Pult nach dem Stift suchte, der in kleine Teile zerbrochen war: "Tira!"

Die Stimme des alten Mannes war ruhig, aber mit einer Schärfe, die das junge Mädchen aufspringen ließ, so dass es sich fast den Kopf an der Tischplatte stieß. Die anderen Eleven kicherten leise.

"Steh auf! Da die junge Dame offensichtlich ihren Stift nicht braucht, kann sie uns nun beweisen, ob ihr Gedächtnis gut genug ist, um auch ohne Notizen dem Unterricht zu folgen."

Einen kurzen Schritt nach vorne und er hielt das Heft des blonden Mädchens in der Hand.

"Was habe ich dort an die Tafel geschrieben?", fragte er und klopfte fordernd mit seinem Zeigestock auf den Tisch.

"Reo... Revolutio", stotterte sie, während sie sich eine Strähne aus dem Gesicht wischte. "Nun, kannst du uns etwas darüber mitteilen?"

Der alte Lehrer verschränkte die Arme hinter dem Rücken und schritt zurück zur Tafel. [...]

"Ihr ... Ihr habt uns gelehrt, dass im alten Bosparan so der Lauf der Himmelslichter bezeichnet wurde und ... äh, dass die Sonne und die Bilder der Zwölf und die anderen Sterne ... und Mada natürlich ... eine eigene Bahn am Himmel haben und ... äh ... und ..."

"Ravin! Kannst du uns weiterhelfen?"

Das Mädchen setzte sich sichtlich erleichtert, während sich ein schwarzgelockter, kräftiger Junge von seinem Platz erhob. "Ehrwürden haben uns gelehrt, dass die Gestirne immer dieselben Bahnen ziehen und so in ihrem Lauf immer auf denselben Plätzen zu finden sind, so eine gewisse Zeit vergangen ist."

"Sehr gut, Ravin. Nur umwälzende Ereignisse, die die Sphären in ihren Grundfesten erschüttern, können die Sterne von ihren Bahnen abbringen. Ein Beispiel?"

"Die Rückkehr des Bethaniers?"

"Sehr gut, Ravin. Du darfst dich setzen." Ehrwürden begann vor der Klasse auf und ab zu gehen: "Nun, und wie die Gestirne alle an ihrem Platz stehen, den göttlich vorbestimmten Bahnen folgen – aus denen die Schüler der heiligen Niobara ihr Wissen über die Zukunft schöpfen –, so gibt die natürliche Ordnung der Dinge dem Menschen den göttlichen Willen preis und zeigt

ihm, nach welcher Ordnung der Einzelne seinen Platz und seine Bahn zu finden hat, in Vergangenheit wie Zukunft."

Klatsch! Ein kräftiger Schlag mit dem Zeigestock auf die Tafel ließ die Schüler aus ihrem Halbschlaf aufschrecken.

"Eben damit werden wir uns heute beschäftigen. Die Wahrheit ist einfacher, als ihr denkt. Wenn ihr gewillt zur Einsicht seid, so liegt sie klar vor euch. Was habe ich euch letzte Woche über die Ordnung des Reiches gelehrt? Murak!"

Der stille Zuschauer im kleinen Garten hinter dem Ordenshaus des Heiligen-Blut-Ordens, von wo er die Horastagsschule auf der rückwärtigen Terrasse beobachtete, schmunzelte in sich hinein: *Seit der 'Wiederauferstehung' des Horasreiches mit der Erhebung Amenes zur Horas hatte sich die Namensgebung merklich verändert.*

Murak rezitierte:

"Bauer pflüg' des Horas' Land,
Adel schützt mit starker Hand,
Bürger schaff' an deinem Ort,
Handelswaren für den Export.

Bauer folg' deinen Signori,
Bürger folg' dem Zunftvorstand,
Kind folg' deiner Eltern Ratschlag,
Alle folgen Horas' Hand.

So hat einst Horas es bestellt,
wie es dem Götterfürst gefällt.“

Der stille Beobachter konnte sich ein Kichern nicht verkneifen: *Sowohl inhaltlich als auch stilistisch ein blanker Hohn für Hesin-des Weisheit. Klein Murak wird sicherlich ein wahrer Tulamidenschreck werden.*

“Das hast du schön gemacht, Murak, und wieso sollen die Dinge so gefügt sein?”

“So wie sich der Körper unter dem Kopf fügt, so muss man sich unter seinen Herren fügen, denn wenn der linke und der rechte Fuß nicht gemeinsam dem Weg folgen, den das Auge im Blick hat, so ist ein Sturz unvermeidlich.”

“Fleißig gelernt, junger Mann, das erfreut mich. Kommen wir nun zum eigentlichen Thema zurück: Revolutio. Nun, ihr habt alle gehört, was in den letzten Gottesnamen in unserem schönen Land geschehen ist – an guten und an schlechten Dingen. Heute soll uns die Republik von Belhanka als Beispiel dienen. Vielen mag der Ausruf zur Republik als Aufstand gegen die Herren und Umsturz der Ordnung erscheinen, doch dem ist nicht so. Ja, Ravin?”

“Aber hatte Belhanka nicht schon immer einen Grafen und sagtet Ihr nicht, dass ein jeder einen Herrn braucht?”

“Richtig, Ravin, doch wer ist der Herr unseres schönen Urbasi? Ist es ein Graf von Urbasi oder ein Baron?”

“Der Gonfaloniere ist der Herr von Urbasi.”

“Das solltest du besser wissen, Ravin. Kann der Gonfaloniere denn alles in der Stadt entscheiden?”

“Äh ... nein. Er und die anderen Priori regieren als Consiglio della Priori die Stadt.”

“Und gebärden sie sich wie Despoten und rauben sich das Amt? Timol!”

“Nein, Ehrwürden. Die Signoria wählt sie alle zwei Jahre.”

“Nun, und weißt du auch, wer in der Signoria sitzt?”

“Die Hochwürden der Tempel als Praetori, die Edel- und Wohlgeborenen sowie die vornehmen Familien der Stadt als Signori und die Patroni der Zünfte.”

“So seht, auch euer Kopf lenkt euren Körper, nicht die Köpfe eurer Eltern. Es sind ihre Wünsche und Ratschläge, die euer Denken leiten sollen, und doch – handeln tut ihr selbst. So lenken Signoria und Consiglio die Geschicke der Stadt im Geiste unserer Landesherren. Es ist die Natur der Dinge, dass jeder einen Herrn hat, doch ebenso, dass jeder auch sein eigener Herr ist. Der eine mehr, der andere weniger – je nachdem, wie es seinem Stande entspricht. Nun scheinen es die Vornehmsten am besten zu haben, sind sie doch Herren über Mensch und Land, und viele Untertanen

träumen davon, ihrem Stande zu entfliehen. Sie gehen fehl und verlassen den Pfad ihrer Bestimmung. Sie wissen nichts von der



Last der Verantwortung, die auf ihren Herren liegt. So wie Eltern sich um ihre Kinder sorgen, sorgt sich der Gutsherr um seine Bauern, der Herzog um seine Landeskinder, und die Sorge der Horas gilt allen, die unter der stolzen Fahne des Reiches leben. Denn der Herren Natur ist zuvorderst nicht zu herrschen, sondern zu sorgen. Nur wer sich um die ihm von den Göttern Anvertrauten sorgt, herrscht, wie es die Natur vorgesehen hat. So ist der höchste aller Herren letztlich der Diener aller, denn wo der Bauer einem Herrn dient und seine Sorge seinem Acker gilt, gilt die Sorge der Fürsten vielen Menschen und Äckern und noch vielem mehr.

In Belhanka war die Natur für viele Jahre aus der Ordnung, so wie ein fauler Apfel an einem prächtigen Baum. Manche Adligen haben sich nicht gesorgt und die Bürger mussten ihnen Dukaten um Dukaten geben, damit sie nicht in Schande als Schuldner dastand. Ihre edlen Vorfahren hätten ihnen als Beispiel dienen sollen, als Adel und Patriziat Hand in Hand für ihre Schutzbefohlenen sorgten. Doch die letzte Frucht stellte sich als faul heraus und so ist der Glanz verloschen und das Recht zur Herrschaft vertan.

Und so, meine Schüler, schließt sich der Kreislauf der Natur. Denn ein fauler Apfel fällt herab und lässt den Baum doch unbeschadet.

So wie Horas-Lumen an unglücklichen Tagen die Sternenleere passiert, kehrt er bald in günstigere Konjugationen zurück und steht an vielen Tagen gar im Greifen, was eine glückliche Ordnung verspricht. So hat die Revolutio von Belhanka die gewollte Ordnung wiederhergestellt. Denn schließlich ist es nicht nur der Adel, sondern auch das Patriziat der ehrwürdigen Städte, dessen Natur die Herrschaft und

somit auch die Sorge ist. Kann mir einer von euch sagen, durch welche Taten die erwürdigen Familien des Adels und des Patriziats sich auszeichneten, so dass sie seit jeher als Herren zu gelten haben? Bitte, Traviana.”

“Sowohl die Adligen wie die Patrizier kämpfen seit jeher an der Seite des Horas zum Schutz des Landes und stellten in frühesten Siedlerzeiten – beide Seite an Seite – die mächtigen Reiterheere, aus denen, wie Ihr uns lehrte, der edle Ritterstand seinen Ursprung hat.”

“Und wieso befähigt dies zur Herrschaft?”

“Vielleicht weil sie seit jeher zeigen, dass sie die Sorge für das Land und seine Menschen tragen – so sehr, dass sie ihr Leben dafür geben würden?”

“Das hast du gut gesagt Traviana, doch sei nicht so zögerlich. Wenn du eine Erkenntnis hast, so verstecke sie nicht hinter einer Frage, sondern spreche sie frei heraus. [...] Doch nun ist eine gute, eine stolze Zeit für das Horasreich, die Stadt, ja für euch angebrochen. Ich darf auf meine alten Tage noch sehen, wie ihr in eine Epoche schreitet, wo die horasgewollte Ordnung im Reich wieder herstellt sein wird, auch wenn sich Wirrköpfe und Reichsfeinde mit Händen und Füßen – doch letztlich erfolglos – gegen die Bestimmung der Natur wehren. Renascentia nennen die Gebildeten diese Rückkehr zur gewollten Ordnung, die Revolutio unserer Tage, die das ganze Land erfasst.

Nächste Stunde werde ich euch vom alten Bosparanischen Reich und seinen Sitten berichten, das die Wurzel dieser neuen Blüte ist. Ich wünsche euch einen horasgefälligen Tag.”

Der stille Beobachter erhob sich und rückte seinen Umhang mit der Einhornspange zu-recht.

Fast wäre mir schwindelig geworden. Renascentia, Natur der Dinge und ... ähem ... Belhankas faule Früchte. Hätte ich vor einem Jahr einen solchen Vortrag gehalten, die örtlichen Draconiter hätten mich freundlich, aber bestimmt darum gebeten, doch in Brabak nach dem Strohsack des Herren zu suchen. Aber ein solcher Unterricht brachte dem hiesigen Ordenshaus sicherlich eine ansehnliche Menge Gold und das Wohlwollen der Patrizier, und darum ging es doch letztlich allen. Gold, das Wohlwollen der Mächtigen und genug Macht, um sich ein Stück der großen horasischen Zuckertorte zu sichern. [...]

Er verließ die Straße, die ihn den Hügel herabgeführt hatte, und verschwand in den bunten, weinbewachsenen Gassen der Stadt.

Florian Rosenthal

Darpatischer Landbote, Hesinde 1030 BF

Der Finstermann geht wieder um

WILDERMARK, BARONIE DERGELSMUND. Wie in der einstiegen Fürstenstadt Rommils berichtet wird, haben tapfere Recken im Auftrag des Barons von Randolphshall, Wulfbrand von Rosshagen, eine Erklärung für die Bluttat von Randolphshall gefunden. (*Der Bote berichtet in seiner Ausgabe 126.*)

Bei ihren Nachforschungen im Schloss fanden sie die furchtbar entstellten und blutleeren Leichen der armen Dörfler – jedoch von grauenhaftem Unleben erfüllt! Zwar gelang es den Helden, die Untoten



zur endgültigen Ruhe zu betten, doch eine grauenhafte Schattengestalt, die offensichtlich für das Geschehen verantwortlich war, verschwand in einer schimmernden Rauchwolke.

Laut Berichten konnte die Gestalt inzwischen als 'der Finstermann' identifiziert werden, ein schrecklicher Daimonid, der schon im Jahr des Feuers Truppen der Warunki befehligte und über dessen Vernichtung schon zwei Mal berichtet worden war. Ob mit seinem erneuten Erscheinen ein weiterer Angriff der Schwarzen Horden vorbereitet werden soll oder ob seine Präsenz in der Wildermark andere Gründe hat, ist unbekannt.

Baron von Rosshagen indes hat sich mit einigen Geweihten und Kämpfern seines Gefolges aufgemacht, um Schloss Randolphshall endgültig von den Schrecken zu säubern.

Uli Lindner

Nordmärker Nachrichten, Rendra 1031 BF

Die alte Frau vom Eisenwald

Grausige Kunde wurde Ihrer Hochwohlgeboren Calderine von Hardenfels, der betagten Gräfin zu Albenhus, unlängst zugebracht. Zur Schwertleite Ihrer Enkeltochter Elfgyva hatte sie Adelsleute und Geweihte aus nah und fern geladen.

Doch auf dem Weg in die Stadt selbst widerfuhr einigen Reisenden Ungeheuerliches: Eine Gruppe Adliger aus der Isenhager Baronie Dohlenfelde und aus Kaiserlich Weidleth im Albenhuser Land wurde von einer unheimlichen Wesenheit in der Ruine eines ehemaligen Boron-Klosters gefangengesetzt. Nur durch die tapfere Mithilfe eines Priesters des Herrn Praios und einer Geweihten des Rabengottes vermochten sie das von Hunderten und Aberhunderten Ratten begleitete Wesen aus finsternen Zeiten zurückzuschlagen, das die Gestalt einer alten Dame angenommen hatte und die Reisenden in seinen finsternen Bann zu ziehen trachtete.

Als die siegreichen Kämpen auf der Feier in Albenhus von ihren Erlebnissen berichteten, mussten sie jedoch feststellen, dass keinesfalls nur sie selbst Opfer der 'alten

Frau vom Eisenwald' geworden waren: Auch die Gäste aus dem Windhag und Grafenfels hatten sich erfolgreich gegen die Angriffe einer Schar blutsaufender Rattenwesen zur Wehr gesetzt. Andere Adelsleute hingegen waren in der Grafenstadt selbst der alten Frau begegnet, in deren Gegenwart die Blumen der Festtagsdekoration verwelkten und deren Namen sie nach absonderlichsten Geschehnissen schließlich herausfanden: Wiltrud von Wertlingen-Hardenfels, eine Vorfahrin der Gräfin zu Albenhus. Die alte Dame Wiltrud trug, so vermochte Ihre Hochwohlgeboren ermitteln, von 421 bis 458 BF die Grafenkrone von Albenhus.

Ihre Hochgeboren Calderine von Hardenfels aber lud im Anschluss an die Feierlichkeiten der Schwertleite gelehrte Damen und Herren und Geweihte der Zwölfgötter an ihren Hof, um mit diesen zu beraten, wie den Umtrieben der Fraue Wiltrud künftig Einhalt geboten werden könne.

Tina Hagner,

mit Dank an Manuel Teget, Wolf-Ulrich Schnurr und Volker Weinzheimer

Kosch-Kurier, Rhaja 1030 BF

(K)ein Prinzlein für den Kosch

ANGBAR. Mehr als drei Jahre sind mittlerweile ins Land gezogen, seit der riesige Feuervogel Alagrimm, von Heptarchenmacht entfesselt, die Stadt Angbar verwüstete und das Koscher Fürstenschloss niederbrannte, so dass das kleine Prinzlein Holduin Hal in den Flammen verging. Seither sind viele Wunden geheilt – die fleißigen Angbarer haben ihre Stadt in frischem Glanz wiedererrichtet und auch der Erneuerung der Fürstenresidenz nimmt sichtbare Formen an. Kürzlich konnte die greise Fürstenmutter Thalessia vom Eberstamm ihren Geburtstag bereits in drei von erstmals vier Flügeln des nach ihr benannten Schlosses feiern – und dennoch blickte sie sorgenvoll in die Festgesellschaft. Ihr Enkel Erbprinz Anshold, der älteste Sohn von Fürst Blasius, und seine Gemahlin Nadyana waren noch immer kinderlos geblieben, seit ihr einziges Kind Holduin Hal so grausam sein Ende fand. Das Glück des Paares droht zu verlöschen – und mit ihm die fürstliche Erblinie. Nachdem allerlei Geschenke und Glückwünsche überbracht worden waren, fragte einer der Diener, ob die Fürstenmutter

ter noch etwas wünsche. Mit gewohnt kräftiger Stimme sprach sie daraufhin: "Diese beiden Dinge möchte ich noch erleben, und ich bitte den Herrn Boron, mir noch so viel Zeit zu lassen: zum einen die Vollendung dieses Schlosses, und zum andern will ich noch ein Urenkelchen als Erben unseres guten Hauses auf meinem Schoß wiegen. Dann mag ich sagen: Nun ist es gut, und getrost die Augen schließen. Genau darum rufe ich all jene Angroschim und Menschen guten Herzens und ohne Tadel auf, sich im Traviamond 1031 auf dem erbprinzlichen Gut Erlenschloss einzufinden, welche dem holden Paar einen fruchtbaren Rat zu geben vermögen, auf dass sich ihr und unser Wunsch nach einem Kindelein und Statthalter endlich erfülle."

Vielleicht findet sich ja in der Leserschaft des Aventurischen Boten jene Retterin oder jener Kundige, die oder der den entscheidenden Ratschlag kennt und nun diesem Aufruf folgen mag. Lohn und Dank seien den Helfenden gewiss.

Martin Lorber,

mit Dank an Kai Rohlinger

Junker Fjadir rüstet wider Glorania

Nachdem Junker Fjadir von Bjaldorn, Erbe der von den unheiligen Mächten des Eisreiches Glorania besetzten Stadt Bjaldorn, auf der Adelsmarschallwahl im Firun überraschend viele Anhänger für seine Sache begeistern konnte, wurde ihm das Amt des bornischen Rüstmeisters überantwortet¹.

Nicht alle Stimmen der Adelsversammlung sprachen freundlich über diese Wahl, fürchtete man doch, dass der Junker seine Pläne allein auf Bjaldorn richten und andere Bereiche des Landes, die sich militärischer Bedrohungen ausgesetzt sehen, vernachlässigen würde. Denn dass seine Bemühungen dem besetzten Bjaldorn gelten würden, daraus hatte Fjadir – den manche noch nicht einmal als 'echten' Bornländer ansehen – nie einen Hehl gemacht. Andererseits mag man seine Ernennung zum Rüstmeister aber auch als Signal verstehen, dass die bornische Adels- und Ritterschaft, allen voran der neugewählte Marschall Ugo von Eschenfurt, die Drohung aus dem Norden und die Besetzung der firunheiligen Stadt nicht länger untätig hinnehmen mögen.

Junker Fjadir jedenfalls trat schon wenige Wochen nach der Wahl die lange Reise zu-

Höret! Höret! Höret!

Der Rüstmeister des stolzen Landes zwischen Born und Walsach ruft jedwede Ritterin und jedweden Streiter von adeligem Blute auf, Wehr und Waffen anzulegen und sich zur Schneeschmelze auf Burg Ask bei Norburg einzufinden, auf dass in diesem Frühling bornische Kämpen wider das unheilige Glorania ziehen und den Knechten des Unbarmerherzigen Hetzers die heilige Stadt Bjaldorn entreißen mögen. Dazu sind auch all jene Backeren unseres Landes und darüber hinaus, die eine Waffe zu führen verstehen und aufrechten Glaubens sind, aufgerufen, sich uns anzuschließen.

Auf dass der Segen des Weißen Jägers und der göttlichen Leuin mit uns sein werden.

rück nach Norburg an und bat im neu geweihten Ifirn-Tempel um den Segen der Hochgeweihten. Hernach schickte er, während noch der Tsamond kaum angebrochen war, mit Unterstützung seiner Gönner Wahnfried von Ask und Tsadan von Norburg Boten durch ganz Sewerien aus, und allerorten kann man dieser Tage den nebenstehenden Aufruf vernehmen.

So macht sich dieser Tage selbst in Festum eine ungewöhnliche Aufbruchsstimmung bemerkbar. Wie viele dem Ruf letztlich folgen werden, ist jedoch ungewiss. Denn auch wenn der Rüstmeister des Bornlandes nominell die Aufsicht über alle militärischen Unternehmungen gegen äußere Bedrohungen innehat, so verfügen dennoch allein die Adligen über die ihnen unterstellten Ritterschaften. Junker Fjadir allerdings lässt keine Zweifel daran, dass er sich mit Mut und Entschlossenheit gegen Bjaldorn wenden will – wer auch immer ihm dabei letztlich zur Seite stehen wird.

Nur eines ist bislang gewiss: Auch im Frühjahr werden das Schwarze Eis und die tödliche Kälte nicht aus Gloraniens gewichen sein. Ob sich der eisige Griff, der sich um Bjaldorn geschlossen hat, tatsächlich mit Waffengewalt wird lösen lassen, bleibt abzuwarten.



Junker Fjadir von Bjaldorn

Katharina Pietsch, MW

¹ Siehe AB 127 Seite 1ff. und 14.

Ugo von Eschenfurt und die Herrschaft über das Land

BALDROM. Eine der ersten Amtshandlungen Ugos von Eschenfurt als Adelsmarschall war das Anschlagen seines Namens und Wappens an die alte Marschallseiche von Baldrom. Dieser alte Brauch wurde von den abergläubischeren Naturen diesmal mit besonderem Interesse verfolgt, denn im letzten Boronmond waren eines Nachts alle Tafeln von dem nach Volksglauben heiligen Baum abgefallen, was manchen als Tat eines wirren alten Mannes, anderen aber als böses Omen galt. (Siehe dazu auch *Aventurischer Bote* 125.)

Herr Ugo nun ließ sich von derlei Geschwätz nicht schrecken. In Begleitung der Adelskomture und einiger persönlicher Getreuer brach er gen Baldrom auf, wo er mit einem Fest empfangen wurde, das



Schnee und Winterkälte rasch vergessen ließ.

Am nächsten Morgen aber schritt Herr Ugo zur Tat: Beherzt holte er aus und brachte mit kräftigen Schlägen sein Werk unter den

Augen des Volkes sowie den wohlmeinenden Ratschlägen anderer Bronnjaren, er möge besser auf den aus den Ästen fallenden Schnee achten, zu Ende.

Als aber die Tafel angeschlagen war, da fuhr auf einmal ein Windstoß durch die Baumkrone, ein Ächzen ging durch den Stamm, und die Dörfler hielten den Atem an. Die Amme Urjelke sank gar vor Schreck ohnmächtig nieder. Aus Herrn Ugos Gesicht wich alle Farbe. Einen Lidschlag später jedoch fand er die Fassung wieder, und als nichts weiter geschah, hub er warm und herzlich zu lachen an, hob wie ein Sieger den Hammer und ließ von Neuem Jubel aufbranden: Der Adelsmarschall hat seine Vormundschaft über das Land angetreten.

Lars Feddern

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Phex 1030 BF

»In den Rachen der Drachen hexen die Echsen ...!«

Erzmagus Rakorium sorgt auf Hesinde-Disputen erneut für Aufsehen

STADT THORWAL. Zum nunmehr 29. Male versammelten sich im Winter 1030 BF Zauberer, Gelehrte und Philosophen in der *Schule der Hellsicht* zu Thorwal, um dort im Rahmen der traditionellen *Hesinde-Dispute* seltene Magie-Theoreme zu diskutieren, philosophische Extravaganzen vorzustellen oder neue spektakuläre Forschungsergebnisse zu präsentieren. Nicht selten sind hier neben respektablen Gelehrten, Spektabilitäten, Hofmagiern, weisen Naturzaubern und Alchymikern auch limitierte Magietheoretiker, wirre Freigeister oder unbekannte Scharlatane zugegen. Dennoch wurde wie jedes Jahr ein Jeder von ihnen am ersten Rohalstag des Hesinde von der *spectabilitas* Cellyana von Khunchom in der Hellsicht-Akademie willkommen geheißen. Damit setzte die Akademieleiterin erneut ein Zeichen, dass nach den Zerstörungen der Philosophenschulen von Warunk und Wehrheim "das Denken zu neuen Ufern hin noch immer seinen Platz in Aventurien hat".

Eine illustre communis magica

So waren dann auch die folgenden Wochen gefüllt mit interessanten Podiumsdiskussionen, obskuren Vorträgen und dialektischen Streitgesprächen. Gern gesehene Gäste wie die *spectabilitas* Thomeg Atherion oder *archomagus* Robak von Punin waren in diesem Jahr nicht zu sehen,

idem war der *convocatus primus* der Weißen Gilde, die *spectabilitas* Saldor Foslarin, erneut dem *consilium* ferngeblieben. Dennoch war die Gesellschaft illuster wie selten zuvor. *Magister magnus* Aleya Ambareth sah man mit der *spectabilitas* Methelessa ya Comari scherzen, *archomagus* Dschelef ibn Jassafer, so hieß es, führte eine Privatdebatte über astrologische Ausdeutungen sogenannter 'Rosenblüten-Schimmer einiger Wandelsterne' mit der Hexenfrau Raxan Schattenschwinge.

Anwesend, wenngleich auch kaum gesehen, war Elcarina von Hohenstein, berühmter *archomagus* der *magica curativa* und derzeitiger *convocatus primus* der Grauen Gilde. Nachdem sein Eintreffen in Thorwal bekannt geworden war, sammelten sich am Rand der Akademie allerlei Ladierte und Kranke mit Jahresfieber, Aussatz und anderen Zipperlein, die sich Genesung erhofften. Den *archomagus* dauerte das Schicksal der Elenden, und so kam er ob lauter Zusprechens und Tränke Brauens kaum zu seinen geplanten Terminen.

Begeisterten Applaus fand eine mehrstündige Vorlesung des großen Legendenforschers Errik Dannike, in der er herausragende und schlüssige Beweise vorlegen konnte, wonach sich das mythenumrankte *Adamantene Herz*, nach dem schon seit Jahrhunderten von Gildenmagiern und Mystikern gesucht wird, auf den Zyklopeninseln befinden müsse. Die nach sei-

nen eigenen Worten "erstaunlichen Schriften und Belege", die ihm zugespielt worden wären, konnte Dannike zwar nicht präsentieren, doch erklärte er anhand alter Darstellungen des *Adamantenen Herzens* und mythischer Symbole der Zyklopen deutlich erkennbare Zusammenhänge. Den Beweis, das Herz sei einst in sieben Splitter zerfallen (für die sieben Könige der Zyklopen), will er in Kürze in seinem neuen Werk erbringen.

Ebenfalls großes Interesse brachte man auch den Theorien des Gareth Ersten Hofmagus Magister Melwyn entgegen, in denen er darzulegen versuchte, in welcher Gestalt die Verhüllte Meisterin und Magierlegende Nahema ai Tamerlein zuweilen den Menschen erscheine und welchen Plänen diese größte aller Zauberinnen in Wahrheit folgte.

Allerdings konnten Magister Melwyn im zweiten Teil seiner offenen Podiumsdiskussion nur noch wenige folgen, nachdem aus dem Publikum einige vom eigentlichen Thema abschweifende Fragen eingeworfen worden waren.

Aber auch am Rande der Konferenzen und Studien geschah Berichtenswertes: So wurde auf einer *auctio hereditatis in privatim* ein offenbar sehr gut erhaltenes Exemplar des *Codex Dimensiones* versteigert. Angeblich sollen über 300 Dukaten den Besitzer gewechselt haben. Tragischer war dagegen der Verlauf einer Partie *Pentagramma*, die ein einheimischer Magis-

ter mit einem *collega* aus Nostria begonnen hatte. Sie sollen, so wurde kolportiert, ob einer Regelauslegung in Streit geraten sein und sich zunehmend in Beleidigungen verstiegen haben. Am nächsten Morgen trugen sie ein Magierduell am Stadtrand aus, wobei einer der beiden unglücklich verstarb (zusammen mit einem unbeteiligten Schaf), während der andere seitdem als flüchtig gilt.

Ein 'Echsperte' auf Abwegen

Besonders denkwürdig wurde jedoch der Auftritt des überraschend erschienenen *archomagus* Rakorium Muntagonus, seines Zeichens ehemalige *spectabilitas* der Festumer Halle des Quecksilbers. Wie in gängigen Kreisen bekannt, war der hochbetagte Saurologe im Herbst letzten Jahres in den Kosch aufgebrochen, um dort seinen neuesten dubialen Theorien nachzugehen. Unter anderem hatte der *archomagus* behauptet, Karfunkelsteine der Draken (als vermuteten Sitz von Geist und Seele) magisch examinieren zu wollen, um so eclectisches Wissen über die Vergangenheit zu erlangen.¹

Schon dieses Vorhaben hatte in Fachkreisen mehr zum Stirnrunzeln denn zum wohlwollenden Interesse angeregt, ist doch gerade der Kosch kaum als von Lindwürmern bewohnte Region bekannt – den scharfen Klingen der Angroschim zuschulden.

Doch damit nicht genug: Seine Forschungen wären – so Meister Rakorium vor einem Jahr – die *conditio sine qua non*, um eines Tages die Gedanken verstorbener Hermetiker aus ihren persönlichen Ritualgegenständen wie Zauberstäben, Hexenbesen, Druidendolche *et cetera* lesen zu können. Schon damals hatte die *congregatio magica* vielfach reserviert auf das Ansinnen reagiert, die Geheimnisse der Zaubermeister vergangener Epochen auf diese Weise zu erkunden. Einzelne Stimmen (wenngleich keine von Seiten der Schwarzen Gilde) sprachen gar von "einer Art Totenschändung im Stile des Nekropathia".

Doch noch am gleichen Tag ließ Meister Rakorium verlauten, er wolle seine "inkommensurablen und atemberaubenden Ergebnisse" verkünden – und da sich der Abend neigte und sich viele Anwesende nach den anstrengenden Disputen und Vorträgen offenbar "nach etwas Zerstreuung sehnten" (wie ein Randbeobachter

spöttisch anmerkte), war der Saal auch gut gefüllt.

Tatsächlich verwirrte der *archomagus* die Zuhörer gleich zu Beginn, als er scheinbar *ad infinitum* unbekannte Namen, magietheoretische Fachbegriffe und "historische Signifikanzen" aneinander reihte und völlig wahllos handbe-



Erzmagus Rakorium Muntagonus²

schriebene Pergamente bei den anwesenden Spektakularen herumreichen ließ. Im Plenum hatte man dann auch bald damit begonnen, Thorwaler Honigschnaps und Wein bringen zu lassen, um vielleicht so besser dem wirren Redner folgen zu können.

Der *simplicissimus* ließ sich davon jedoch nicht aus seiner Konzeptlosigkeit bringen und hatte gerade Ausführungen zu "Meisterhermetikern der Anthropodraken aus der Zeit der Magierkriege" begonnen, als einige offenbar besonders fröhliche Magister unter sich damit begannen, die Sätze des Erzmagus selbstständig zu ergänzen – vielleicht in der Hoffnung, den

Ausführungen des *archomagus* so erst den rechten Sinn zu geben.

Die Äußerung "Das ... äh ... mutmaßliche Grab in den Sümpfen ..." wurde dann durch einen besonders vorwitzigen Zwischenrufer lauthals durch "... ließ mich die Nase rümpfen!" fortgesetzt – wofür sich der zerstreute Redner am Katheder nicht nur verwirrt bedankte, sondern sich das bis dato verhaltene (beziehungsweise wohl nur schwer unterdrückte) Kichern in der Magierschaft schließlich in einem lautstarken Gelächter entlud.

Von da an war kein Halten mehr: Immer wieder ließ sich einer der rotgesichtigen Magister dazu hinreißen, einen besonders passenden Reim hineinzurufen, wenn sich Rakorium Muntagonus gerade wieder in geistiger Fugazität verlor – was eigentlich stets der Fall war. Immer noch nickte der alte *archomagus* dankend ins Plenum, während dort schon die Ersten vor Lachen von den Stühlen rutschten und sich die schmerzenden Bäuche hielten. Sätze wie „Ein Karfunkelstein ... funkelt fein.“, „Der machtvolle Valonion ... wer kennt den schon?“ und „In den Rachen der Drachen ... hexen die Echsen!“ machten die Runde und ließen die Veranstaltung schließlich vollständig im Gekohle und Gegröle der sonst so beherrschten Magierzunft untergehen. Einzelnen Berichten zufolge sollen sogar einige der einheimischen Thorwaler an die Tore der Akademie gepocht haben, in dem Glauben, ein

großes Fest zu verpassen.

Archomagus Rakorium Muntagonus aber hatte nun – Hesinde sei Dank – auch endlich concidieren müssen, dass er hier auf keine Unterstützung seines Forschungsprojektes stoßen würde. Es heißt, er sei bereits am frühen Morgen des nächsten Tages wieder in Richtung Kosch aufgebrochen. Noch am Mittag fand man Teile seiner unleserlichen Handschriften auf dem Boden des Vorlesungssaals, bis sie schließlich von einigen Eleven vor dem großen Mahl weggeräumt wurden.

MW,
mit Dank an AW

¹ Siehe *Aventurischer Bote* 120, Seiten 6/7

² Rakorium ist zuversichtlich, auch dich im DSA-Computerspiel *Drakensang* (Mitte 2008) verwirren zu können.

Wie man Dämonenbündlinge und Buhlen des Namenlosen erkennen mag

Lehrschrift dem Gläubigen und Rechtschaffenen zur sittlichen Erbauung und nützvollen Erkenntnis
von Seiner Eminenz, Großinquisitor Amando Laconda da Vanya
wie ausgegangen am Marktplatz zu Perricum, 1031 BZ

Die Gefilde der Dämonen haben sich in die Schöpfung gedrängt und so die Schwarzen Lande geschaffen, die verdorbenen Diener der Niederhöhlen weilen auf Deren. Der Herre PRAIOS aber spricht: Alles Böse muss getilgt werden.

Wer im Bunde mit Dämonen ist, geht heimlich und vollzieht seine Schandtaten im Verborgenen. Der Herre PRAIOS aber spricht: Der Gläubige muss wachen und das Finstere erkennen.

Wanke nicht, Rechtschaffener, und halte fürdere Wacht und Ausschau nach jenen, die sich den verderblichen Mächten angeschlossen haben! Dies sind ihre Zeichen, woran du sie schauen sollst.

1^{tens} Der Dämonenbündling meidet den Götterdienst im Tempel und betritt ungern das Haus eines der Alveranischen. Geweihter Grund bereitet ihm Schmerzen und lässt ihn Todes sterben, wenn er zu lange verweilt. Ebenso zögert er zu berühren die gesegneten Geschenke der Götter, sei es der Schürhaken der TRAVIA, der TSAbaum oder die Monstranz des Herre PRAIOS.

2^{tens} Der Dämonenbündling erträgt nicht das Zeichen der Götter auf der Haut und vor seinem Auge. Es widerstrebt ihm, die Namen der Götter auszusprechen.

3^{tens} Der Dämonenbündling vermag keine Segnung zu empfangen, denn seine Seele kann von den Gaben der Götter nicht erreicht werden.

4^{tens} Der Dämonenbündling ward von seinem dunklen Herrn gezeichnet mit einem Mal, denn er ist sein. Doch um jenes Mal zu verbergen vor den Blick der Rechtschaffenen, mag es trügerisch und versteckt sein. Von vielerlei Gestalt kann das Mal sein: Manch Rachsüchtiger trägt eine schwarze Fratze auf der Haut; manch ein Totenbe-

schwörer trägt Knochen, wo Fleisch sein sollte; manch Lüsterner trägt im Schoße Verqueres und Abnormes. Manch Bündling hat geopfert Finger oder Zehe oder Hand oder Fuß oder Auge oder Schatten seinem dunklen Meister.

5^{tens} Der Dämonenbündling verfällt vor der Zeit, denn Auszehr und Zerstörung sind die Kräfte der Niederhöhlen. Seine Haut mag faltig oder nässend oder schwärzig sein, sein Leib zuckend oder taub, sein Haar schwindend und seine Adern dunkel. Sein Atem ist unrein und seine Ausdünstungen sind schlimm.

6^{tens} Wer das Licht scheut, mag ein Dämonenbündling sein. Wer nachts sein Schaffen vollbringt und nicht unter dem Lichte PRAIOS', mag zu ihnen gehören. Halte Ausschau zu fürderst an Voller und Toter Mada, die Sinnbild ist für alle Frevler.

7^{tens} Wer die abscheulichen Namen der Fürsten der Niederhöhlen, die da niedergeschrieben sind im schändlichen Zhayad und Zelemja, kennt oder ausspricht oder anruft, mag ein Dämonenbündling sein.

8^{tens} Wer ohne anscheinenden Umstand sein Gebaren ändert und wird zum Zeterer, Sturkopf, Gierschlund, Heimlichtuer, Eigenbrödlor oder anderem schlechten Mitmenschen, mag Grund dafür haben in einem geschlossenen Bunde mit der Finsternis.

9^{tens} Wer Unglück und Verhängnis bringt in seiner Umgebung, mag verflucht sein von den Zwölfen, weil er ein Dämonenbündling ist. Wo Brunnen vergiftet, Vieh falsch geboren wird und Ungeziefer überhand nimmt, soll die Aufmerksamkeit geweckt sein. [...]

Zeihe niemanden unrechtens und überstürzt der Bündelei und Verdammnis! Bedenke, dass eine Anwendung von Hexerei alleine nicht Buhlschaft mit den Dämonen sein muss und nicht jede Hexe mit dem

Namenlosen wandelt, so falsch ihre Zaubereien auch sind. Bedenke, dass ein Heide oft unwissend ist in seinem Tun und nur irrend die wahren Götter verschmäht. Bedenke, dass Anzeichen irreführen können, und gehe in dich. [...]

So du einen Dämonenbündling hast erkannt, gebe die Kunde an ein Haus der Heiligen Inquisition (primo) oder aber an eine Haus vom Orden des Bannstrahl Praios' (secundo) oder aber an einen Geweihten der Zwölfe (tertio). Binde und zwingen den Bündling und sprich vor ihm die Namen der Zwölfe, auf dass ihm Heil zuteil werden, und bringe ihn vor den Tempel. So er sich aber weigert, schlage ihn tot, wo er steht. [...]

AW

mit Dank an Philippe Mindach
und die Nutzer des Ulisses-Forums



Großinquisitor Amando Laconda da Vanya

Der oberste Glaubenswächter und Frevlerjäger der Praios-Kirche ist eine Koryphäe in Fragen zu Schwarzmagie und Paktierentum. Er kann mit einem Tross an Inquisitions-knechten und Bannstrahlern in ganz Mittellaventurien angetroffen werden.

An die Grenzen seiner Erfahrung und Weisheit stößt da Vanya derzeit eher abseits der Schwarzen Lande: Durch die Quatiansqueste¹ sind im Praios-Kult alte Ideale und Ordnungen in Frage gestellt, Grenzen von neuer Spiritualität und Ketzerei verschwimmen. Bei den Religionskonflikten Almadas ist der Wille der Götter oft nicht leicht zu erschauen. In weltlicher Politik bewahrt er gerne Neutralität zwischen streitenden Parteien. Seelen von Frevlern will er retten, anstatt sie endgültig zu richten; zum Mittel der Folter greift er bei der Wahrheitsfindung erst, nachdem gründliche Befragungen vorgenommen wurden.²

¹ Sinatze des Praios-Kults nach der Zerstörung der Stadt des Lichts und dem Verschwinden des Heiligen Ewigen Lichts, das nötig ist, um neue Praios-Tempel zu weihen. Mehr hierzu siehe *Wege der Götter* und AB III S. 11–12 und 27–23.

² Der Großinquisitor wird entzückt sein, dich im DSA-Computerspiel *Drakensang* (Mitte 2008) verhören zu dürfen.

Ein Leben für die Gerechtigkeit

950 BF: Amando Laconda erblickt als drittes Kind der almadanischen Fürstin Rahjada da Vanya (949–961 BF) das Licht der Welt.

ab 959 BF: Noviziat in den Praios-Tempeln zu Gareth und Dröl

973 BF: Trotz eines Verbots des Praios-Kults in Mengbilla reist der junge Geweihte in die Stadt und predigt dort das Wort des Götterfürsten. Er erträgt ungebeugt eine demütigende zweijährige Bestrafung als Galeerenruderer.

977 BF: Da Vanya deckt einen almadanischen Baron als Anhänger des Namenlosen auf und beginnt eine Ausbildung zum Inquisitor.

982 BF: Bei einer Hexenjagd in Weiden, die vor allem von der einfachen Bevölkerung vorangetrieben wird, bringt der Inquisitor eine Hexe und einen rondrianischen Ketzler auf den Scheiterhaufen – und spricht ebenso 18 vorschnell der Dämonenbündelei und Ketzerei Angeklagte frei und überantwortet elf Personen wegen Aufrührerei, Verleumdung und Meineid der weltlichen Gerichtsbarkeit.

988 BF: Da Vanya beteiligt sich im Anschluss an Kaiser Retos Eroberung an Dexter Nemrods Hexenjagden auf Maraskan und verbrennt magische Bücher. Er ist aber vor allem damit beschäftigt, die Lynchjustiz der mittelreichischen Soldaten einzudämmen. In einem Pamphlet an Kaiser Reto, die Botin des Lichts und den

Provinzfürsten plädiert er dafür, den fremdartig erscheinenden Rur-und-Gror-Glauben nicht unter den Generalverdacht einer Brutstätte für namenlose Umtriebe zu stellen, sondern als örtliche Varietät des Zwölfgötterglaubens zu akzeptieren. Dies trägt zum baldigen Ende dieser Glaubensverfolgung bei.

989 BF: Ernennung zum Ordentlichen Inquisitionsrat zu Ragath

993 BF: Aushebung eines Borbaradianer-Zirkels bei Vinsalt. Der Anführer Vestor entkommt (und gründet danach heimlich einen weiteren Zirkel im Amboss³).

999 BF: Da Vanya richtet eine Frau fälschlicherweise als Blutmagierin und geht daraufhin drei Jahre in Klausur des Klosters vom Orden des Heiligen Hüters in den Trollzacken. Hier vertieft er sein Wissen um verbotene Schriften.

1006 BF: Der Inquisitor verurteilt zwei Puniner Bannstrahler als Frevler, nachdem sie von einem Nandus-Geweihten beklagt wurden, ein dem Nandus heiliges Einhorn gejagt und verletzt zu haben. Da die Praios-Kirche die Verfehlungen fanatischer Bannstrahler sonst gerne übersieht oder milde behandelt, macht sich da Vanya damit beim Orden und seinem Erwählten Ucurian Jago unbeliebt.

1008 BF: Da Vanya spürt im Alten Reich Horas-Fanatiker auf, die auf leibliche Wie-

derkunft des Erzheiligen hofften (2.500 Jahre nach Horas' Erscheinen) und Anschläge auf Tempel der Zwölfgötter verübt haben.

Rahja 1014 BF: Während der *Zweiten Kirchenspaltung* bewahrt der Inquisitor (als Jarielit) einen hilberianischen Praios-Tempel im Kosch vor einem wütenden Mob. Da der Hochgeweihte des Tempels jedoch trotz dreimaliger Aufforderung seine häretischen Predigten fortsetzt, erschlägt ihn da Vanya.

Ingerimm/Rahja 1015 BF: Nach schlechten Omina in Weiden, die Borbarads Rückkehr ankündigen, verhindert der Inquisitor Hexenjagden und Durchsuchungen von Tsa-Tempeln durch die Bannstrahler. Er unterstützt künftig die sogenannten Gezeichneten⁴.

8. Efferd 1019 BF: Da Vanya stürmt mit Sonnenlegion und den Gezeichneten den von dämonischen Mächten gehaltenen Tuzaker Fürstenpalast, tritt dem Dämonenmeister gegenüber und schafft es, diesen zu vertreiben.

Ingerimm 1021 BF: Teilnahme an der Dritten Dämonenschlacht

1022 BF: Ernennung zum Geheimen Inquisitionsrat zu Punin

1028 BF: Ernennung zum Großinquisitor durch den Boten des Lichts *Hilberian Praigriff II.*

³ Siehe auch den (leider vergriffenen) Abenteuerband *Die Seelen der Magier*.

⁴ Siehe zu seiner Rolle während der Borbarad-Kampagne auch die Bände *Rückkehr der Finsternis*, *Meister der Dämonen* und *Mächte des Schicksals*.

Festumer Flagge, Boron 1051 BF

Möge Phex uns leiten – Kaufleute gründen einen neuen Bund

Lange rumorte es nach Stoorrebrandts Umzug nach Gareth unter den Kaufleuten des Bornlands. Immer wieder kam es zu spektakulären Auseinandersetzungen, die mitunter ruppiger Natur waren und einige Kontrahenten auch in den Ruin trieben. Nachdem sich die Handelsherren und Kauffrauen wegen dieser Streitigkeiten bereits vor einigen Monden in Festum getroffen hatten (die *Festumer Flagge* berichtete, siehe dazu auch **AB 126** Seite 12), versammelten sich kürzlich beinahe vier Dutzend von ihnen in Firunen und legten dort offiziell ihren Zwist bei. Der Einigung voraus gegangen waren tagelange Verhandlungen, in denen nicht nur mit Worten gestritten wurde. In einem vertraulichen Gespräch berichtete uns ein dort anwesender Händler, dass vereinzelt zu höchst fragwürdigen Methoden gegriffen worden sei. Nur der Gunst Phexens und einem mehr oder weniger diskreten Vorgehen einiger noch unbekannter Agenten sei es zu verdanken, dass kaum bleibender Schaden angerichtet worden sei. Nun aber scheint Zwist und Neid unter den Kaufleuten begraben, und eine phexgefällige neue Ära des Wohlstands und Aufblühens steht dem Bornland bevor.

In Zukunft wollen die Kaufleute nicht nur kostspielige Streitereien vermeiden, sondern im Rahmen eines Bundes gemeinschaftlich handeln. Dazu gründeten sie den 'Freien Bund der Kaufleute und Händler zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen'. "Künftig wird manch feiner Herr auf seinem Schloss und vor allem mancher Kaufmann im Garethischen sich strecken müssen, wenn er hier mit dem Freibund Geschäfte machen will", ließ ein Festumer Kaufmann in Anspielung auf Stoorrebrandts Wohnsitz großspurig vernehmen. In der Tat zeigt der neue Bund große Ambitionen: So möchte er nicht nur ein neues Flottenprogramm auflegen, sondern auch den Goblinstieg nach Weiden ausbauen und einige Handelsexpeditionen in den höchsten Norden sowie in den tiefsten Süden starten. Einen Vorgeschmack auf die Stärke dieses neuen Bündnisses bekam der Festumer Repräsentant des Hauses Stoorrebrandt, Arvid Stoorrebrandt, bereits wenige Tage vor der offiziellen Gründung des Bundes. Zu seiner Überraschung musste er nämlich feststellen, dass er in den kommenden Jahren wohl kaum genug Holz aus dem Umland Firunens für seine dor-

tigen Sägereien geliefert bekäme: Fast alle benachbarten Bronnjaren hatten Lieferverträge mit der bis dato nahezu unbekannten Kauffrau Radulja Swerenski aus Firunen abgeschlossen, die in Bornkönig Idrick ter Goom bereits einen Käufer für das verarbeitete Holz gefunden hatte. Inzwischen soll sich Arvid Stoorrebrandt zähneknirschend dazu bereit erklärt haben, die nunmehr unrentablen Sägewerke in Firunen an Frau Swerenski zu veräußern. Dass dem Handelsherrn solche wichtigen Entwicklungen entgehen konnten, wurde unter den Versammelten in Firunen mit Hohn und Spott bedacht.

Doch ob den Kaufleuten dieser Übermut nicht noch teuer zu stehen kommt, bleibt abzuwarten. Denn bislang ist noch nicht abzusehen, wann der erste Pflasterstein und die erste Schiffsplanke im Namen des Bundes verbaut wird. Auch sind sich die Kauffahrer und Fernhändler des Landes offensichtlich längst nicht so einig wie es den Anschein hat: Die Kaufleute der Stadt Neersand haben darauf verzichtet, dem neuen Bund beizutreten.

Ulrich Lang

Kämpfe an der Nordmärker Grenze

Descendientes besetzen Jennbach – Loyalistisch Almadanische Wehr reitet wieder!

Von der weit überwiegenden Mehrheit des almadanischen Adels wurde die Krönung Hals II. zum Kaiser des Neuen Reiches mit größter Begeisterung aufgenommen. Nur wenige Magnaten verweigerten ihm den Treueschwur. Sehr viel geschlossener steht die Almadaner Nobleza hinter ihrem rechtmäßigen Kaiser als der Adel der übrigen Provinzen hinter seiner Schwester Rohaja, der Mirhamionette des Herzogs der Nordmarken. Zu den wenigen Fehlgeleiteten, die Seiner Kaiserlichen Majestät Hal II. die Treue versagten und der Ausübung ihrer Lehenpflicht das Exil in einer der abtrünnigen Provinzen vorzogen, gehörte auch Dom Konnar vom Berg, der vormalige Baron zu Jennbach.

Da ob der Ankündigung Dom Konnars, Almada den Rücken zu kehren, seine bisherigen Freunde und Weggefährten aus den Reihen der Nobleza bei ihm das unverhoffte Einsetzen einer bedauerlichen Geisteschwäche vermuteten, begab sich Dom Amaro von Viryamun eilends nach Jennbach. Er wollte dem Baron noch einmal ins Gewissen reden und ihn womöglich von seinem irrsinnigen Vorhaben abzubringen. Jedoch hatte der Herr vom Berg schon einige Tage vor seinem Eintreffen die Grenze zu den Nordmarken überschritten, und in Jennbach kursierten inzwischen bedrohliche Gerüchte über eine bevorstehende Invasion der Nordmärker. Angeblich sammelten sich jenseits der Grenze nordmärkische Truppen, im Norden der Baronie sollten auf der Straße zum Roterzpass bereits Reiter in nordmärkischen Farben gesichtet worden sein, und im benachbarten Molay sei der Nordmärker dem Ondit zufolge gar bereits einmarschiert.

Dom Amaro von Viryamun, der mit nur wenigen Gefolgsleuten nach Jennbach gereist war, rief hieraufhin den Notstand für die Baronie aus und ordnete Kraft seines Standes die Aushebung der Landwehr an. Zugleich sandte er zu seiner Gemahlin, der Vogtin der Mark Ragathsquell, sowie zu seinem Vater, dem Baron von Flogglond, und zu den anderen Descendientes¹ um Hilfe. Domna Radia von Franfeld erhielt die Nachricht ihres Gatten auf der Landständeversammlung in Punin, wo diese Neuigkeiten zu einem Tumult führten, der sich auch nach dem Aufbruch der Franfelderin fortsetzte, letztlich aber zu keinen

konkreten Beschlüssen führte. Inzwischen begab sich Domna Radia auf direktem Wege nach Ragath, wo sie in Abwesenheit des noch in Punin weilenden Grafen Brandil von Ehrenstein den Bündnisfall für die Loyalistisch Almadanischen Wehr² ausrief und sich an der Spitze eines Halbbanners Reisiger auf direktem Wege nach Jennbach in Marsch setzte.

Dort trafen zu diesem Zeitpunkt bereits die ersten Verstärkungen der Descendientes ein. Als erster stieß Dom Jandor von Hellenwald zu Dom Amaro, mit zehn Waffenknechten in seinem Gefolge. Nur wenige Tage später Dom Rondriego de Braast, welcher – begleitet durch den Braaster Waf-



fenmeister Ambrosch Sohn des Crombasch – zwei Ritter mit ihren Knappen und 25 Söldlinge der berüchtigten 'Hakenspieße' in Eilmärschen nach Jennbach geführt hatte. Kurz nach dem Braaster und der Franfelderin erreichten auch Dom León de Vivár mit weiteren zehn

Bewaffneten sowie die von Dom Sumudan von Viryamun auf den Hilferuf seines Sohnes hin aus Flogglond entsandten Verstärkungen Jennbach. Den dort versammelten Magnaten stand damit eine gute Hundertschaft wohl bewaffneter Kämpen zur Verfügung, nebst einer etwa ebenso kopfstarken Truppe der Jennbacher Landwehr. Mit diesen Kräften wurde zunächst die Grenze zu den Nordmarken gesichert, von wo Nachrichten über neue Truppenbewegungen ebenso wie das Gerücht drangen, Dom Konnar sei kurz nach dem Überschreiten der Grenze von Albengauer Bütteln festgesetzt worden. Da wandernde Händler, die kurz zuvor aus Molay gekommen waren, darauf beharrten, dort nordmärkische Truppen gesehen zu haben, und man bei weiterem Zögern also mit dem Schlimmsten rechnen musste, entschlossen sich die in Jennbach versammelten Magnaten, dem Feind zuvorzukommen, noch vor Tagesanbruch mit der verfügbaren Streitmacht nach Molay vorzustoßen und dort zuerst die über den Roterzpass führende Straße zu besetzen, um die in der Baronie stehenden Nordmärker von ihren rückwärtigen Verbindungen abzuschneiden. Ob dieses gleichermaßen mutigen wie umsichtigen Vorgehens konnte man auf der Passstraße in der Tat

einen von Soldaten in nordmärkischen Farben bewachten Wagenzug aufbringen, mit dem offenkundig Silberbarren aus den Minen der kaiserlichen Domäne in Richtung Norden befördert wurden.

Bei diesem Silbertransport befand sich auch Dom Frankwart vom Großen Fluss, der den überraschten Magnaten gegenüber entschieden darauf bestand, dass er als Vogt von Kaiserlich Molay lediglich seiner Pflicht nachkomme, die Verbringung des kaiserlichen Silbers aus den Molayer Minen in das Elenviner Schatzamt zu überwachen, und deshalb freies Geleit forderte. Von Dom Amaro befragt, warum er die Ausbeute der ihm anvertrauten Minen nicht, wie bisher stets, nach Punin bringe ließ, damit das Molayer Silber in der dortigen Münze zu Talern mit dem Konterfei Seiner Kaiserlichen Majestät Hals II. geprägt werde, vermochte Dom Frankwart keine befriedigende Antwort zu geben. Daraufhin schimpfte Dom Rondriego de Braast den Nordmärker einen gemeinen Dieb und Halunken, der das Silber des Kaisers stehle, um damit die Kassen der Thronräuberin Rohaja zu füllen, oder die seines Vaters, was ja im Grunde dasselbe sei. So entspann sich zwischen den beiden Parteien ein kurzes Handgemenge. Umzingelt von einer erdrückenden almadanischen Übermacht, blieb dem Nordmärker Raubgesindel jedoch keine andere Wahl, als bald schon die Waffen zu strecken. Die Gefangenen wurden in Eisen gelegt und bis auf weiteres in den Jennbacher Kerker überführt, wiewohl Domna Radia sich entschieden dafür aussprach, zumindest Dom Frankwart gleich vor Ort zu den Minensträflingen zu sperren, "damit er sich in den Blei- und Silberminen von Kaiserlich Molay endlich einmal für seinen Kaiser nützlich machen kann". Nach ihrem Sieg beschlossen die versammelten Magnaten, Jennbach zunächst unter die Obhut eines Repräsentanten der Descendientes, in Person Dom Amaros von Viryamun, Molay dagegen unter die vorläufige Verwaltung durch einen Vertreter der Loyalistisch Almadanischen Wehr zu stellen, nämlich Domna Radia von Franfeld, bis aus Punin und Taladur neue Weisung für die Zukunft der beiden Baronien ergangen sei. Das beschlagnahmte Silber aber wurde unterdessen unter schwerer Bedeckung in die kaiserliche Münze nach Punin verbracht.

Dirk Brandherm,
mit Dank an Tina Hager und
Niklas Reinke

¹ Zusammenschluss altadeliger almadanischer Familien

² Bündnis patriotischer Magnaten

Das Schwarze Auge

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: D. Brandherm, L. Feddern, M. Friedrich, A. Hachmann, T. Hagner, U. Lang, U. Lindner, M. Lorber, K. Pietsch, F. Rosenthal, W.-U. Schnurr

Illustrationen: Caryad(5), Florian Stitz(3), Radon Labs(2), Ina Irrgang(2), Marcus Koch(1), Horst Thiele(Blickpunkte), Ugurcan Yüce(1)

Satz und 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@ulisses-spiele.de

IN EIGENER SACHE

DSA
Intern

*Liebe Leser,
wir weisen darauf hin, dass der
Aventurische Bote seit Kurzem einen
neuen Vertriebspartner hat, der
sich ausschließlich um alle Abonnement-
belange 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!
Uli Kneiphof, für die
Botenredaktion*

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 / 8 44 – 0

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

Fax: 04331 / 8 44 – 3 33

Mail:

abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNG

gegen je 2,50 EUR (in 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: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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

Lieber Leser!

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

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

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

Chronologie der Ereignisse im Aventurischen Boten 128:

Boron 1030 BF: Die von Wulfbrand von Rosshagen entsandten Abenteurer stellen den Finstermann auf Schloss Randolphshall und vertreiben die Kreatur.

Winter 1030 BF: Erzmagus Rakorium Muntagonus scheitert auf den *Hesinde-Disputen* in Thorwal bei dem Versuch, für seine Forschungen zu Drachenkarkunkeln weitere Unterstützer und Geldgeber zu finden.

8. Tsa 1030 BF: Ugo von Eschenfurt schlägt seinen Namen an der Marschallseiche von Baldrom an.

11. Peraine 1030 BF: In der *Seeschlacht von Phrygaios* erringt das Aufgebot der horasischen Städte einen entscheidenden Sieg über die Armada Al'Anfas.

28. Rahja 1030 BF: Geburtstag der Fürstenmutter Thalesia von Kosch. Sie ruft dazu auf, mit gutem Rat den Fortbestand des Hauses Eberstamm zu sichern.

Anfang 1031 BF: Marschall Ludalf von Wertlingen weilt zum Rapport in Elenvina.

Rondra 1031 BF: Die Schwertleite der Erbgräfin Elfgyva von Hardenfels wird durch die Umtriebe einer unheiligen Wesenheit in Gestalt ihrer Vorfahrin Wiltrud gestört.

Boron 1031 BF: In Firunen treffen sich die wichtigsten Handelshäuser der bornischen Städte und Vallusas und gründen den 'Freibund'.

Die größte Seeschlacht aller Zeiten, Seiten 1–3

Die Seeschlacht von Phrygaios
und die Folgen

Treibende Kraft des Feldzugs sind die Mächtigen des alananischen Imperiums, vor allem die Familien Paligan, Karinor und Zornbrecht. Hinter plakativen Anschuldigung wie einer angeblichen 'Entweihung der heiligen Stätten von Nemekath' durch das Horasreich steckt kühle Kalkulation: Goldo Paligan schießt auf Pailos und die restlichen Zyklopeninseln, die Karinors sind die größten Flotteneigner nach den Zornbrechts, die ein Vermögen an einem Seekrieg und dauerhaft etablierten Überseekolonien verdienen könnten, von der Kriegsbeute und Sklaven ganz zu schweigen.

Der Plan der Al'Anfaner sieht eine Landung auf Pailos vor, und von dort eine Besetzung der gesamten Zyklopeninseln. Um die Eroberungen abzusichern, soll Generalpräfekt Oderin du Metuant mit seinen Kohorten über die Straße am Loch Harold vorstoßen und erst Morbal, später auch Dröl einnehmen. Die Strategie der Südländer basiert neben dem Überraschungsmoment und dem Ruf ihrer Landeinheiten und Korsaren auf der Einschätzung, dass das Liebliche Feld nach den Thronfolgekriegen zu kriegsmüde und zu uneins ist, um entschlossenen Angriffen dauerhaft Gegenwehr zu leisten.

Doch in diesem Punkt erleben sie eine Überraschung: Die äußere Bedrohung durch das Imperium wirkt als einigendes Band für die zerstrittenen Stadtherrschaften des Horasreiches, die einen großen Flottenverband zusammenbringen. Als die beiden Seemächte bei Phrygaios aufeinander prallen, ist das Kräfteverhältnis fast ausgeglichen.

Auch wenn der mittelländische Volksmund verbreiten wird, dass die Meridianer mit ihren Galeeren gegen die horasischen Großsegler verlieren mussten, ist diese Sichtweise zu sehr vereinfacht, um zutreffen zu können. Einerseits haben auch die Horasier einen gemischten Verband, in dem brandneue Kriegsschivonen neben bewaffneten Kauffahrern, zyklopäischen Galeassen und alten Biremen stehen, andererseits besteht ein Drittel der alananischen Armada aus hochseetüchtigen Segelschiffen – und zudem hat Großadmiralissima Zornbrecht mit der Zyklopensee ein Schlachtfeld gewählt, das ideal für Ruderschiffe ist.

Was sind also die Gründe für die Niederlage? Neben dem Schlachtenglück, das die alananischen Mächte nach eigenem Ermessen verteilen, lassen sich durchaus entscheidende Momente ausmachen. Im Großen und Ganzen können die Horasier nicht nur ihre Segler, sondern auch ihre Galeeren wirkungsvoller einsetzen, da die freien Rudermannschaften den gepressten Sklaven auf den Ruderbänken der Al'Anfaner in jeder Hinsicht überlegen sind (allerdings zu erheblichen Kosten). Eine ganze Reihe von alananischen Schiffen wird erobert, indem horasische Kapitäne allen Sklaven die Freiheit versprechen – und diese, einmal be-

freit, ein Blutbad unter ihren alten Peinigern anrichten. Da das liebfeldische Aufgebot ein Konglomerat aus verschiedenen Flottillen unterschiedlicher Herkunft ist, versuchen die Al'Anfaner immer wieder, einen Keil zwischen die Verbündeten zu treiben: Sei es mit magischen Attacken, heimlichen Angeboten und gezielten Seemanövern, die dazu führen sollen, dass sich einzelne Verbände ganz aus der Schlacht lösen und zurückziehen. Es ist ein Wunder – oder eben die Leistung von Großadmiral und Kaiserhof –, dass die Verbündeten allen diesen Versuchen widerstehen und auf Gedeih und Verderb zusammenhalten.

Hätte der alananische Feldzug gelingen können, so kühn, wie er angelegt war? Durchaus. Denn wie knapp es für das Horasreich wirklich stand, ist nur den Befehlshabern und Mächtigen klar. Eine Niederlage bei Phrygaios hätte sich verheerend auf die Moral ausgewirkt und die neue Ordnung dauerhaft geschwächt. Ein Verrat eines Teils der Flotte am Rest, wie von den Al'Anfanern geplant, hätte die Wunden des Thronfolgekriegs wieder aufgerissen und weiteren Hader entfacht. Allein die Unkosten des Seekrieges hätten es dem Verlierer unmöglich gemacht, den Kampf mit der gleichen Intensität fortzusetzen – die Horasier hätten tatenlos zusehen müssen, wie sich die Südländer an Teremon, Rethis und vielleicht sogar Dröl schadlos halten. Die Seeherrschaft der Horasier im Siebenwindigen Meer wäre gebrochen, Nordaskanien auf Jahre, wenn nicht Jahrzehnte ein Schlachtfeld für horasische, alananische, mengbillanische und novadische Heere geworden. Im Angesicht eines almadanisch-alananischen Zangenangriffs hätte das Liebliche Feld vermutlich in einen Schandfrieden einwilligen müssen. Dies blieb den Liebfeldern erspart. Was aber sind die Folgen der alananischen Niederlage?

♦ Die Einheit im Angesicht des Feindes hat den Zusammenhalt der liebfeldischen Stadtherrschaften gestärkt. Trotz Zwistigkeiten im Inneren stehen die 'Schwurgeschwister von Baliiri' zusammen, wenn es um die Verteidigung des Horasreiches geht. Dröl und Zyklopeninseln sind spätestens durch ihre Beiträge bei Phrygaios in diese Gemeinschaft einbezogen, auch wenn sie

nicht Teil der ursprünglichen Kämpfer für die liebfeldische Unabhängigkeit waren.

♦ Die Kriegskosten belasten beiden Seiten. Während die Horasier manches durch den Verkauf der Beute und Prisenschiffe decken können, ist das Scheitern der Armada für Al'Anfa eine Katastrophe, die allenfalls mit der Großen Seuche vergleichbar ist.

♦ Al'Anfa wird seine Ansprüche auf die Zyklopeninseln auf die nächsten Jahrzehnte hinaus nicht durchsetzen können.

♦ Umgekehrt sind aber auch die Horasier in den nächsten Jahren nicht dazu in der Lage, Al'Anfa auf seinem Heimatterritorium, also in der Goldenen Bucht, ernsthaft zu bedrohen. Die meisten der von den Liebfeldern gekaperten Schiffe werden veräußert oder wegen der hohen Unterhaltskosten 'eingemottet'.

♦ Der seit etlichen Jahren gärende Konflikt zwischen Al'Anfa und dem Horasreich, der kalt und berechnend vorangetrieben wurde, ist explodiert, die angestaute Wut hat sich entladen. Ohne die Altlasten der Vergangenheit wird sich das Verhältnis beider Reiche beruhigen – weiterhin Konkurrenten, aber keine Todfeinde mehr.

♦ Die in ihre Heimat zurückkehrenden Premier Seesöldner verbreiten unter den Thorwalern die Kunde von der desaströsen Niederlage ihrer Erbfeinde. Handelsströme tragen die Nachricht im Sommer durch die gesamten Nordlande, an den Herdfeuern wächst im Winter das Ausmaß des Sieges von Erzählung zu Erzählung an. Al'Anfa ist schwach wie noch nie – und ein endgültiger Triumph über die Pestbeule des Südens scheint nur nach einer starken Hand zu verlangen, die ihre Finger danach ausstreckt.

♦ Mengbilla ist durch den Separatfrieden mit dem Horasreich aus dem Rabenpakt ausgesichert und tritt fortan als eigenständige (Handels-)Macht zwischen Nord und Süd auf. Gute Kontakte bestehen sowohl ins Horasreich, dem Tribut in Form von günstigen Zöllen eingeräumt wurde, als auch nach Al'Anfa, denn die Seidenkarawane nimmt immer noch den Weg durch Askanien – beladen mit Seide, Edelhölzern, Gewürzen, Kakao und anderen Schätzen des Südens in die eine Richtung, mit Purpur, Glas, Porzellan, Brokatstoffen, Mechaniken und anderen Erzeugnissen des Horasreichs in die andere Richtung. Das Großemirat Mengbilla laviert zwischen beiden Mächten und versucht, nicht Ziel einer allzu großen Begierlichkeit zu werden.

♦ Ausgerechnet dem ruchlosen Dagon Lollonna, dem Korsarenadmiral von Charypso, ist es zu verdanken, dass ein Gutteil der Schiffe der Armada überhaupt in die Heimat zurückkehrt – genug, um die Herrschaft über das eroberte Sylla zu behalten und die Reste der Goldenen Allianz das Fürchten zu lehren.

♦ Die andauernde Besetzung Syllas führt dazu, dass die Al'Anfaner große Kontrolle über die Meeresstraße zwischen Sylla und Charypso ausüben. Dies hat unmittelbar (und für die nähere Zukunft) Einfluss auf die aventurischen Handelsrouten: Kaufahrer, die Waren von der West- zur Ostküste oder umgekehrt befördern wollen, müssen sich entweder mit hohen Zöllen im al'anfanischen Kontrollbereich abfinden, zu kühnen (und gefährlichen) Manövern bei Nacht und Nebel greifen oder aber einen Umweg an der Ostseite Altooms wählen, der mindestens drei Tage, eher sogar eine Woche Fahrtzeit kostet. Dies lässt die Preise für entsprechende Waren zunächst deutlich ansteigen (bis zu 40 % Aufpreis), bis sich die Warenströme teilweise verlagern: Die Festlandsverbindungen über Port Corrad, Chorhop und Mengbilla gewinnen an Bedeutung, ebenso die Karawanen durch die Khôm. Die Kolonialstädte Port Peleiston, Sant Ascanio und Port Stoorrebrandt profitieren vom größeren Handelsaufkommen in den westlichen Waldinseln – ebenso wie die Piraten der Charyptik.

♦ In Port Corrad hat Oderin du Metuant die Auseinandersetzung schadlos überstanden, seine Unterstützung der 'großen Unternehmung' war äußerst zurückhaltend und vorsichtig. Während auf dem Silberberg Unruhe ausbricht, beobachtet der Generalpräfekt die Situation in der Hauptstadt des Imperiums genau.

♦ Mehr zu den Reaktionen auf die Schlacht in Al'Anfa selbst finden Sie im nächsten **Aventurischen Boten**.

Der Finstermann geht wieder um, Seite 6

Hinweise, wie die Geschehnisse in Schloss Randolphshall in der eigenen Runde nach erlebt werden können, finden Sie im **Aventurischen Boten 126**. An dieser Stelle sei nur angemerkt, dass Randolphshall nach dem Zug des Barons als gesäubert, aber weiterhin unbewohnbar gilt. In der demnächst erscheinenden Kampagne **Von eigenen Gnaden** wird das Schloss aber erneut Handlungsort werden. Auch der in seinen Plänen gestörte Finstermann, der sich bis dahin ruhig verhält und seine Kräfte sammelt, wird wieder ins Rampenlicht rücken.

Ugo von Eschenfurt und die Herrschaft über das Land, Seite 7

Die in Baldrom ansässige Druidin Urjelke empfing im Geiste die Worte *Unbaldroas*, der alten Eiche: "Die Menschen haben einen neuen Herrn. Das Land aber hat einen alten." Die Zeit wird zeigen müssen, was diese Worte bedeuten mögen.

Wie man Dämonenbündlinge und Buhlen ..., Seite 10

Geweihte (insbesondere die des Praios) waren Gläubige gelegentlich in Predigten, Zirkularen und öffentlichen Aushängen vor Dämonenpaktierern und anderen Verdammten. In der Nähe der Schwarzen Lande kommt dies selbstverständlich häufiger vor als anderswo.

Durch solche Versuche der Aufklärung wurde schon manch ein Paktierer gefasst. Wo die meist einfach formulierten Regeln aber bei Dörflern auf kollektive Angst und dem Wunsch nach Sündenböcken und schnellen Lösungen treffen, kann es auch zu Denunziationen und Jagd auf Unschuldige kommen. Viele Gläubige hören sehr genau zu, wenn ihnen erklärt wird, wie sie 'Buhlen des Namenlosen' erkennen können, sind aber wesentlich weniger aufmerksam, wenn es heißt, dass sie auch bei begründetem Verdacht auf Frevelei lieber Hilfe holen sollen, anstatt zu Selbstjustiz zu greifen. Hinzu kommt, dass auch viele Geweihte keine erschöpfenden Kenntnisse von den Dienern des Bösen haben und daher falsche oder missverständliche Angaben zu ihrem Erkennen ausgeben. Die im Artikel geschilderten Hinweise des Großinquisitors, der viele Erfahrungen mit Schergen der Niederhöllen gemacht hat, sind vergleichsweise wirklichkeitsnah. Mehr zu Paktierern können Sie in **Wege der Zauberei** auf den Seiten 236 bis 250 nachlesen.

Kaufleute gründen einen neuen Bund, Seite 11

Arvid Stoorrebrandt wusste sehr wohl um das Treiben Swerenskis, da er sie selbst ausgesandt hatte, um den Bronnjaren mit ihr als scheinbarer Konkurrenz, die kaum bessere Preise als er selbst bot, die Preise zu diktieren. Doch Radulja Swerenski hielt sich nicht an die ursprüngliche Abmachung, die abgeschlossenen Lieferverträge an Stoorrebrandt weiterzureichen, sondern löste sie mit etwas eigenem und sehr viel geliebtem Geld selbst aus.

Marschall Ludalf von Wertlingen zum Rapport in Elenvina, Seite 32

Der Bericht über den Rapport Marschall Ludalfs am Kaiserhof entspricht der Wahrheit, hat jedoch weit komplexere Hintergründe als im Artikel geschildert.

Von Zeit zu Zeit entsenden die Reichsverwaltung oder die Kaiserin selbst Kuriere und Beobachter in die Wildermark bzw. zum Marschall, um die Lage in der Region zu sondieren.

Da es in der Mark nicht immer und überall von blutrünstigen Kriegsfürsten und Untoten wimmelt, bekommen diese Gesand-

ten während ihrer Reise oftmals den Eindruck, dass die Lage in der Region 'doch gar nicht so schlimm' sei, und geben dies nach ihrer Rückkehr an ihre Vorgesetzten weiter.

So kommt es, dass die vehementen Forderungen des Marschalls nach zusätzlichen Kämpfen für die Wildermark in Elenvina – und in geringerem Ausmaß auch am Kaiserhof – auf Unverständnis stoßen.

Ein weiteres Problem ist der verfälschte oder zumindest ungenaue Informationsfluss zwischen Wildermark und Reichsverwaltung. Dies mag unbeabsichtigt oder aus Vorsatz geschehen. Im ersten Fall ist ein solcher Bericht aus der Mark zum Zeitpunkt seiner Erstellung und Weiterleitung zwar

korrekt, doch wenn er Wochen später der Kaiserin vorgelegt wird, ist etwa die als zurückerobert gemeldete Burg Dergelfels bereits wieder verloren gegangen. Aber auch vorsätzliche Verfälschungen sind möglich. Der Stellvertreter Ludalfs, Oberst Fenn Weitenberg von Drölenhorst, könnte so Nachrichten seines Vorgesetzten abändern, um diesen zu diskreditieren und sich selbst im besten Lichte darzustellen.

Auf der anderen Seite ist vielleicht einem ehrgeizigen Offizier in Rohajas Gefolge daran gelegen, deren Antwort zu verschärfen, um den Wertlinger damit zum Rücktritt zu bewegen – in der Hoffnung, dann vielleicht selbst zu dessen Nachfolger ernannt zu werden.

Dieses Vorgehen birgt zwar ein gewisses Risiko, doch fliegt ein solcher Schwindel in Aventurien, wo die Nachrichtenwege lang sind, nur selten auf.

Da zudem die Schatzmeisterin in Elenvina derzeit immer weniger Beobachter in die Wildermark entsendet, um Geld zu sparen, muss der Marschall die Mark zum Zwecke der Berichterstattung weitaus öfter verlassen, als ursprünglich geplant war. Darum liegt das eigentliche Kommando über die Reichstruppen für gut ein Drittel des Jahres bei Oberst Fenn, der diesen Umstand trefflich zu seinen Gunsten auszunutzen versteht.

AUF EISGLATTEM PARKETT

Ein Abenteuerhintergrund zur Gründung des Freien Bunds der Kaufleute und Händler
zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen
von Ulrich Lang

DER HINTERGRUND

Lange wurden im Verborgenen Allianzen und Pläne geschmiedet, und zahllose Boten und Abgesandte reisten im ganzen Bornland hin und her (siehe **AB 126**), ehe sich nun im Winter 1031 BF zahlreiche Handelshäuser und Kaufleute in Firunen treffen, um einen Handelsbund zu gründen.

Durch den Weggang des Hauses Storrebrandt aus dem Bornland war zunächst ein harter Konkurrenzkampf ausgelöst worden, der noch durch den Abzug großer Teile der bornischen Handelsflotte (die größtenteils in den Privatbesitz Storrebrandts überging, siehe **AB 125**) verschärft wurde. Der neue Bund soll nun diese Auseinandersetzungen beilegen und künftig den bornischen Handel fördern. Doch unter welchen Bedingungen, mit welchen Mitgliedern und welchen Zielen? Noch ist nichts unterschrieben und kein Pfand hinterlegt. Zeit genug also, um hinter den Kulissen noch das eine oder andere Rädchen zu drehen und die Unentschlossenen mit barer Münze zu überzeugen.

In den kommenden Tagen wird von allen Beteiligten hart gefeilscht. Es werden Intrigen ausgeheckt, Allianzen geschmiedet und mancher längst vergessene Streit wieder aufgewärmt. So entsteht eine gefährliche

Mischung der Interessen, in die Ihre Helden in Firunen hineingeraten und in der auch mit harten Bandagen um die Zukunft dieses Bundes gekämpft wird. Einmal in die Verhandlungen involviert, könnten die Helden das entscheidende Zünglein an der Waage darstellen und maßgeblich dabei mitwirken, dem Bund einen guten Start zu verschaffen.

Denn auch nach der Abreise der Neersander Delegation einigen sich am Ende die verbleibenden Händler aus Norburg, Firunen, Vallusa und Festum trotz aller Streitereien und widersprüchlichen Interessen auf die Gründung eines gemeinsamen Bundes. Dann wird nicht nur mit *Radulja Swerenski* eine Bundmeisterin gewählt, sondern auch mit der Gründungsakte ein Dokument unterzeichnet, dessen Inhalt davon bestimmt wird, wer sich in den vorangegangenen Tagen besonders gut durchsetzen konnte.

RECKEN UND AGENTEN GESUCHT

Stille unauffällige Agenten, die nicht mit dem eigenen Handelshaus in Verbindung gebracht werden, sind für jeden der anwesenden Händler von Interesse – schließlich erzählt eher man einem unbeteiligten Fremden nach drei Humpen Met etwas über die

eigenen Ziele und Nebenabsprachen, als dass man dem Lakaien des Konkurrenten auch nur die unbedeutendste Auskunft geben würde.

Dies gilt besonders für *Radulja Swerenski*, deren wenige Vertraute in Firunen allseits bekannt sind. Umgekehrt gilt auch für die ortsfremden Händler, dass sie einheimischen Kräften nicht über den Weg trauen und bereits für die Reise gen Firunen vertrauenswürdige und vielseitige Hilfe in Form der Helden angeheuert haben könnten. Vielleicht werden die Helden aber auch Zeuge eines hinterlistigen Anschlags auf einen der Händler und erlangen durch ihre spontane Hilfe dessen Vertrauen, so dass er sie als Berater und Beschützer anwirbt.

Mit dem unlängst überraschend aus dem Horasreich zurückgekehrten *Herzog Jucho von Dallenghin-Persanzig* steht ein weiterer möglicher Auftraggeber zur Verfügung, der mit Hilfe der Helden aus dem Hintergrund heraus einige Strippen ziehen möchte, um sicher zu stellen, dass der Bund auch zustande kommt.

Grundsätzlich können die Helden für alle der vorgestellten Parteien als Agenten tätig werden. Sie als Spielleiter haben freie Hand, was Ihre Helden erreichen oder woran sie scheitern sollen, denn der konkrete Inhalt der Gründungsakte des Bundes wird von redaktioneller Seite nicht näher beschrie-

ben werden. Im besten Fall haben Ihre Helden maßgeblichen Einfluss darauf, wie die Schwerpunkt im künftigen Handelsbund gesetzt werden. Sollten sie hingegen kläglich scheitern, kommt der Bund zwar zustande, die von ihnen unterstützte Partei konnte jedoch ihre Ziele nicht oder nur teilweise durchsetzen.

DIE HELDEN ALS GEGNER DES BUNDES

Die Helden können natürlich auch auf Seiten Stoorrebrands oder der Neersander Händler ins Geschehen eingreifen. Beachten Sie dabei aber, dass sie das Zustandekommen des Handelsbundes im offiziellen Aventurien nicht vereiteln können.

Um Ihren Helden dennoch ein Erfolgserlebnis zu verschaffen, könnte es ihnen als Agenten der Neersander Händler gelingen, Stoorrebrandt oder der Neersander Kronvogtin *Tjeika von Notmark* weitreichende Zugeständnisse dafür abzurufen, dass die Neersander Kaufleute dem Bund fernbleiben.

Als Agenten Stoorrebrandts könnte ihr Erfolg darin bestehen, den künftigen Handelsbund dadurch zu schwächen, dass es ihnen gelingt, die Neersander Händler vom Beitritt abzuhalten, oder dass sie verhindern, dass der Bund bald schon bestimmte Maßnahmen ergreift.

DER SCHAUPLATZ

Wo die Kronstraße vom Lauf des Borns abzweigt, liegt das Städtchen Firunen als wichtiger Handelsort für das sewerische Hinterland und Zwischenstation auf dem Weg nach Norburg (siehe auch **Das Land an Born und Walsach 76ff.**). Dieser Tage platzen die Gasthäuser in Firunen aus allen Nähten. Die wichtigsten Handelshäuser besitzen zwar in Firunen seit langen Jahren Kontore, aber viele auswärtige Kaufleute und vor allem deren Bedienstete mussten sich gegen gutes Geld bei Ortsansässigen einquartieren.

Das Straßenbild im winterlichen Firunen ist geprägt von zahllosen Hundeschlitten und Kaleschkas, die den zugefrorenen Born zur Anfahrt nutzten und nun die verschneiten und vereisten Gassen Firunens bevölkern. Vor allem die Bornstraße mit ihrem Kopfsteinpflaster ist spiegelglatt, so dass sie nicht zu Unrecht als 'schnelle Stiege' bezeichnet wird.

An der Bornstraße liegt das prächtige Rathaus mit dem Ratskeller, einer der wichtigsten Schauplätze der kommenden Tage. Wenn es draußen längst dunkel ist, sitzen hier noch die Händler beieinander, um die Ereignisse des Tages Revue passieren zu lassen und neue Pläne zu schmieden.

Tagsüber finden die gemeinsamen Beratungen allerdings in der Stadthalle statt, denn nur sie ist groß genug, um allen Händlern einen Platz zu bieten.

Möchte man sich in die Beratungen einbringen, muss man sich schon frühzeitig einen günstigen Sitzplatz in dem Säulengewölbe sichern. Wer weiter hinten sitzt, ist auf geflüsterte Wiederholungen und Kommentare zum Mienenspiel der eigentlichen Akteure angewiesen. Ein guter Platz ist hier schon deswegen wichtig, um der eigenen Stimme Gehör verleihen zu können: Nur wer sich in den Vordergrund schiebt und den Gang der Verhandlungen mitbestimmt, kann darauf hoffen, sein Anliegen durchzusetzen – denn Themen, die nicht besprochen werden, fließen auch nicht in die Gründungsurkunde ein.

Umso wichtiger ist es darum, dass die unterschiedlichen Wortführer anwesend sind. Wenn beispielsweise das Haus Ilumkis als ein starker und finanzkräftiger Befürworter eines künftigen Schiffsbauprogrammes an den Beratungen nicht teilnehmen könnte, hätten die Gegner eines solchen Programms sicherlich ein sehr viel leichteres Spiel.

Aber auch das Geschehen abseits der beiden Versammlungsorte ist für die Kaufleute von Interessen, so dass mit offenen Augen und Ohren leicht gutes Geld verdient werden kann, wenn man nur seine Beobachtungen an den Richtigen verkauft. Denn gerade außerhalb der Stadthalle und der offiziellen Beratungen werden mitunter die wichtigsten Absprachen getroffen.



DRAMATIS PERSONAE

HANDELSHAUS ILUMKIS

Verhandlungsführer: Der Abgesandte des Hauses Ilumkis, der grauhaarige, stets gut gekleidete *Quintan Ilumkis*, hat einige Vertraute um sich geschart, die für ihn die Konkurrenz ausspähen, während er im Hinterzimmer einer Schenke zum vertraulichen Gespräch bittet.

Sein Haus hat in den letzten Jahren einen raschen Aufstieg zu verzeichnen, über den viel gemunkelt wird. Die Gerüchte über den Quell des Reichtums reichen vom Schmuggel über einen Schatzfund bis hin zu Handelsverbindungen in die Schwarzen Lande. Als einer der wenigen Schiffsbesitzer ist er nach der Verlegung der Stoorrebrandtschen Flotte für den künftigen Bund enorm wichtig.

Ziele: Sein Interesse gilt dem Ausbau des Seehandels mit weiteren Kontoren sowie Handelsfahrten und -expeditionen ins Südmeer. Er strebt nach einer raschen Expansion des Bundes gen Süden.

Auftreten und Methoden: Einige seiner Vertrauten sind sich für kaum eine Schandtat zu schade und schrecken nicht einmal vor Erpressung, Entführung oder kleinen Anschlägen zurück, wovon Quintan sich (sollte es denn heraus kommen) selbstverständlich scharf distanziert.

Notfalls nimmt er auch harte Auseinandersetzungen in Kauf, lässt sich aber nur ungern auf langwierige Verhandlungen mit sturköpfigen Bronnjaren ein.

HAUS ALATZER

Verhandlungsführer: *Hane Alatzer* (oder Graf Hanning Alassow von Hinterbruch, wie er sich gerne nennen lässt) residiert im *Haus Festum* (Q7/P8/28S). Er betont seinen besonderen Status als einziger Adliger unter den Kaufleuten und seine Weltläufigkeit, die er z.B. durch die beiläufige Erwähnung seines Gasthauses in Khunchom unterstreicht. Die Alatzers sind im Bernstein-, Blauton- und Holzhandel tätig.

Ziele: Alatzer möchte sich zwar auch weiterhin den wichtigen Markt für sein Holz in Neersand sichern, doch will er gleichzeitig unabhängiger von diesem Markt werden. Er sieht sich selbst als wichtiges Bindeglied der Kaufleute zur Adelsversammlung, eine Stellung, die er durch einen allzu starken Einfluss (durch Stimmkaufl) des Bundes auf die Versammlung gefährdet sieht.

Auftreten und Methoden: Er zögert lange, sich eindeutig zum Bund zu bekennen, hört sich aber alle Angebote an und lässt sich gerne hofieren. Gerade kleineren Händler gegenüber verhält er sich wie ein Lehnsherr: Er bietet Schutz und Hilfe als Gegen-

leistung für Gefolgschaft und Sonderkonditionen.

HANDELSHAUS

STOERREBRANDT

Verhandlungsführer: *Arvid Stoorrebrandt*, der Großneffe des Handelsherrn Stoorrebrandt, regelt von Festum aus die zahlreichen bornischen Angelegenheiten des Hauses. Zwar spielt das Haus Stoorrebrandt nicht mehr die dominierende Rolle vergangener Jahre, doch mit seinen zahlreichen Beteiligungen, Kontoren und Unternehmen stellt es nach wie vor einen enorm wichtigen Faktor im bornischen Handel dar.

Ziele: Er möchte zunächst das Zustandekommen eines Handelsbundes verhindern und, da sich das bald als zu schwierig herausstellt, ihn zumindest so weit schwächen wie nur möglich.



Auftreten und Methoden: Da er zu den Verhandlungen selbst nicht eingeladen ist und sich nicht der Illusion hingibt, in Firunen irgendetwas unbemerkt erledigen zu können, residiert er feudal in seinem Kontor. Immer wieder sorgt er für Unruhe, indem er sich betont vertraulich zu Kaufleuten an den Tisch setzt und mit ihnen tuschelt. So unterbindet er deren Gespräche und sorgt für reichlich Misstrauen unter den Versammelten.

Daneben hat er einen unbekannten Provokateur in der Stadt, der für ihn im Verborgenen Politik macht (siehe den entsprechenden Abenteuervorschlag aus Seite 20).

RADULJA SWERENSKI

Verhandlungsführerin: Die jugendlich naiv wirkende Mittdreißigerin *Radulja Swerenski* kennt Firunen wie ihre Westentasche, da sie hier aufgewachsen ist und seit Jahren ihren Geschäften nachgeht.

Mit einer Mischung aus Dreistigkeit und raffinierter Berechnung gelingt ihr immer wieder ein überraschender Coup, wie zuletzt, als sie in Firunen Stoorrebrandts Sägewerke übernahm.

Ziele: Swerenski möchte mit Hilfe des Bundes vor allem enge Kontakte zur Festumer Werft knüpfen, um das Holz ihrer Sägewerke zu verkaufen. Dabei ist sie insbesondere auf den Bornkönig ter Goom angewiesen, während sie im Haus Alatzers, das ebenfalls im Holzhandel tätig ist, Konkurrenz sieht. Als Mitglied des Bundes erhofft sie sich eine größere Unabhängigkeit gegenüber einzelnen Großhändlern.

Auftreten und Methoden: Mit unendlicher Geduld, einem wachen Verstand und einem naiven, strahlenden Lächeln gelingt es ihr immer wieder, die Beratungen einer Lösung näher zu bringen.

Sie ist durch ihre zahllosen Kontakte in Firunen immer gut über das Geschehen informiert. Wenn sich ihr eine Gelegenheit bietet, scheut sie kein Risiko und setzt auch einmal alles auf eine Karte.

HANDELSHAUS

SURJELOFF

Verhandlungsführerin: Die norbardische Sippe der Surjeloffs wird von der großgewachsenen und in feine Pelze gehüllten *Umerike Surjeloff* vertreten. Sie hat für die Verhandlungen das prächtige Festumer Patrizierhaus verlassen und wohnt während der Verhandlungen in ihrem Kontor an der Bornstraße unweit der Stadthalle.

Ziele: Umerike Surjeloff möchte den Nordland- und Binnenlandhandel sicherer machen, weswegen sie nicht nur den Ausbau des Sieben-Baronien-Wegs anstrebt, sondern auch regelmäßige Handelszüge in die Städte des ehemaligen svelltschen Städtebunds befürwortet.

Auftreten und Methoden: Umerike zeigt in Firunen die zwei Gesichter, die schon ihre Muhme Jaunava an den Tag legte. Sie kann zwar fluchen wie ein Bornflößer und die etwas archaisch anmutende Norbardin spielen, doch wohler fühlt sie sich in der Rolle der Festumer Patrizierin, die auch eher ihrer wahren Natur entspricht.

BORNKÖNIG

TER GOOM

Verhandlungsführer: *Idrick ter Goom* folgte seinem inzwischen verstorbenen Onkel Jost ter Goom als Bornkönig nach. Er müht sich, die Bornschiffer weiterhin hinter der Familie ter Goom und sich selbst zu scharen.

Sein ungestümes Temperament und seine riesenhafte Schrankgestalt machen ihn zu

einem auffälligen und beeindruckenden Teilnehmer der Verhandlungen.

Ziele: Da seine Stellung unter den Bornschiffern nicht unumstritten ist, versucht er während den Verhandlungen vor allem für seine Gefolgschaft möglichst viel herauszuschlagen. Dabei steht für ihn der Handel den Born entlang klar im Mittelpunkt, weswegen er stimmig gegen alle Ansinen wettet, die das nicht angemessen berücksichtigen.

Auftreten und Methoden: Ein kräftiger Fluch auf den Lippen, ein mächtiger Faustschlag auf den Tisch oder im Wirtshaus auch ins Gesicht des Kontrahenten – das ist seine Art, einen Konflikt zu klären. Mit seinen Bornschiffern steht er daher eher für ein direktes (auch handgreifliches) Vorgehen als für raffinierte Pläne und langwierige Diskussionen.

WEITERE TEILNEHMER

In Firunen sind neben den vorgestellten Parteien noch zahlreiche weitere Kaufleute aus Norburg, Vallusa, Festum und Neersand anwesend.

Das Handelshaus Torvinnen als Vertreter der **Neersander Kaufleute** manövriert sich schon nach wenigen Tagen mit seinen kompromisslosen Forderungen ins Abseits der Verhandlungen. Diese Unnachgiebigkeit wird maßgeblich durch die angebotenen Privilegien der Neersander Kronvogtin *Tjeika von Notmark* und dem mächtigen Einfluss Stoorrebrandts in Neersand gefördert.

Ganz anders hingegen ist die Position der Leiterin der Nordlandbank **Milota Tsirkevist** (siehe auch **Das Land an Born und Walsach 160**). Obwohl eine Greisin, hat sie die Winterreise nach Firunen auf sich genommen, da sie die Chance wittert, den ungeliebten Stoorrebrandt aus der Nordlandbank hinauszudrängen, wenn es ihr nur gelänge, einige der ehemaligen Kompagnons Stoorrebrandts in den Bund zu locken (siehe dazu auch **AB 100** ab Seite 40).

Die **Vallusaner Kaufleute** wie *Rowena Libnieka* legen großen Wert darauf, dass der künftige Bund keine bornländische Angelegenheit ist, und versuchen, das Gewicht Festums innerhalb des Bundes zu mindern. Herzog **Jucho von Dallenthin-Persanzig** (siehe auch **Geographia Aventurica 239**) weilt nur 'zufällig' in Firunen. Mit großer Sachkunde und dem Habitus des erfahrenen Staatsmanns beobachtet er interessiert das Treiben der Kaufleute. Doch so unparteilich ist der ehemalige Adelsmarschall nicht, denn in seiner Funktion als Diener der Phex-Kirche wirkt er als heimlicher För-

derer des Bundes, um so den Einfluss seiner Kirche zu stärken und dem rontra-treuen Adel des Bornlands ein starkes Händlertum entgegenzusetzen.

SZENEN UND IDEEN

Die folgenden Szenen und Ereignisse zeigen beispielhaft, was sich in den nächsten Tagen in Firunen alles ereignen kann. Denken Sie daran, dass es trotz aller harten Aus-



einandersetzungen gewisse Grenzen gibt, die kaum überschritten werden. Einen dauerhaften, nicht wieder gut zu machenden Schaden, der das Zustandekommen des Bundes ernsthaft gefährdet, liegt nicht im Interesse der Beteiligten. Manche Kaufleute werden mit höchst fragwürdigen Mitteln und Wegen versuchen, die Verhandlungen zu beeinflussen, und geraten so ins Visier der Helden.

Beachten Sie dabei, dass es für die Helden und ihren Auftraggeber unter Umständen sinnvoller ist, die Erkenntnisse über diese Machenschaften als Druckmittel zu verwenden, als jemanden damit bloßzustellen.

AUF SCHRITT UND TRITT

Während die Helden durch die verschneiten Straßen Firunens stapfen, bemerken sie, dass sie verfolgt werden. Sie sind einem Spitzel eines anderen Handelshauses aufgefallen, der ihre Absichten ergründen möchte oder ihren Plan durchkreuzen soll. Können die Helden ihn nach einer Verfolgungsjagd über die spiegelglatten Straßen zur Rede stellen – und wenn ja: Ziehen sie ihn dann aus dem Verkehr, oder bestechen sie ihn? Vielleicht spielen die Helden aber auch ein riskantes Spiel und versuchen den Verfolger in die Irre zu führen.

ZWISCHEN DEN FRONTEN

In den Flößerkneipen am Fluss geht es wie so häufig recht rau zu. Diesmal geraten einige Bornschiffer aus der Gefolgschaft der Gooms in einen handfesten Disput mit norbardenischen Fuhrleuten der Surjeloff-Sippe. Ob der Streit sich am Borndornwerfen oder am Deutschnickeln entzündete oder ob die Rivalitäten der Handelshäuser der Auslöser waren, spielt keine Rolle mehr, als die ersten Fäuste fliegen. Helden können hier als Vermittler auftreten und Schlimmeres als blaue Flecken und fehlende Zähne verhindern. Sie könnten aber auch Partei ergreifen und neue Freunde gewinnen – oder sich neue Feinde machen.

Bornschiffer und Fuhrleute

Waffenlos: INI 10+1W6 AT 14

PA 12 TP 1W6+1 DK H

Dolche (Borndorn): INI 10+1W6

AT 12 PA 12 TP 1W6+2 DK H

LeP 34 AuP 36 WS 7 RS 1

MR 4 GS 8

Kampfsonderfertigkeiten: Bornländisch, Auspendeln, Schmutzige Tricks, Tritt, Kopfstoß, Fußfeger

UM HAUS UND HOF

Einige Sekretäre, vor allem aber die Begleiter und Fuhrleute, die während der Beratungen ohne Aufgabe sind, suchen in Firunen einen Zeitvertreib und Unterhaltung. Zu finden ist solcherlei Zerstreuung im Hinterzimmer von *Jella Peddersens Schenke* (Q5/P6/6S), wo einige Glücksräder aufgebaut wurden.

Abends verirrt sich auch der eine oder andere Kaufmann hierher, um sich zu amüsieren und sich von den anstrengenden Beratungen abzulenken. Dass dabei der eine oder die andere weit über ihre Verhältnisse hinaus Geld verspielt, mag darauf lauern den Agenten die Möglichkeit bieten, gegen etwas frisches 'Spielgeld' gute Informationen zu erlangen. Wenn indes die Helden an einem der Boltantische einen Falschspieler enttarnen, so mag ihnen dies auch die Gunst eines Kaufmannes sichern.

MET LÖST MANCHE ZUNGE

Im Ratskeller fließen Met und Meskinnes bis spät in die Nacht. Dort ist häufig der 'Schenkenkönig' Vito Siveling zu finden, ein trinkfester Kaufmann aus Norburg. Stets einer der letzten Zecher, kann man ihn spät in der Nacht alleine zum Gasthaus *Altteuburg* wandern sehen – ein leichtes Opfer für Beutelschneider und anderes zwielichtiges Gesindel.

Doch sollte man ihn nicht unterschätzen,

denn während der leutselige Sivering Freunde und Konkurrenten im Ratskeller unter den Tisch trinkt, erfährt er allerlei Interessantes, das er, am nächsten Morgen (wenn seine Zechkumpanen noch ihren Rausch ausschlafen) frisch und rosig in den Beratungen sitzend, zu nutzen weiß.

GEGENSTIMMEN? KEINE?

GUT, WEITERMACHEN ...

Wer bei den Beratungen nicht anwesend ist, dessen Position wird auch nicht vertreten. Was als harmlose Kneipenschlägerei begann, mag sich schnell als ein Attentat auf die Gesundheit eines Konkurrenten herausstellen. Mit einem gebrochenen Kiefer lassen sich schlecht große Reden schwingen.

Vielleicht wurde ein Händler bereits bei der Anreise Opfer eines Sabotageaktes, und die Helden sollen nun den Verbleib des Vermissten aufklären. Auch mag der nächtliche Besuch von einigen kräftigen Kerlen den ein oder anderen Kaufmann so einschüchtern, dass der Widerstand am nächsten Tag ausbleibt.

Hier könnten die Helden als zufällige Zeugen und Retter auftreten oder sich gar (zum Schein?) als ausführende Kräfte anheuern lassen.

LEIDER UNPÄSSLICH

Es ist eine alte Weisheit, dass sich bei langwierigen Verhandlungen durchsetzt, wer das beste Sitzfleisch hat.

Nicht nur 'Schenkenkönig' Vito Sivering vermag Konkurrenten durch seine Zechgelage daran hindern, zu den Beratungen zu erscheinen. Ein starkes Abführ- oder Schlafmittel, ins richtige Essen gemischt, erleichtert ebenso manche Abstimmung, wenn die Gegner des diskutierten Tagesordnungspunktes 'leider unpässlich' sind.

Um solcherlei Aktionen zu unterbinden, aufzudecken oder auch selbst auszuführen, sind die Kaufleute auf geeignete Helfer angewiesen.

IM HINTERZIMMER

Mit streng geheimen Nachrichten hasten Boten bis spät in der Nacht durch das Schneetreiben in Firunen, während in verrauchten Hinterzimmern noch weitere geheime Absprachen getroffen werden, die oft willkürlich verschiedene Themen der kommenden Verhandlungen miteinander verknüpfen.

Helden könnten an dieser Stelle Gespräche belauschen oder schon alleine mit ihrem Auftritt beenden. Auch schriftliche Botschaften und Vertragsentwürfe können zu einem wertvollen Material werden, das die Helden zu erbeuten versuchen.

FESTUM BRENNT

Eine im halsbrecherischen Tempo in die Stadt jagende Kaleschka sorgt für helle Aufregung, denn sie bringt die Botschaft aus Festum, dass dort zahlreiche Speicher am Hafen in Flammen aufgegangen seien. Doch noch während sich die Nachricht wie ein Lauffeuer verbreitet und überstürzt Pläne gefasst werden, die Versammlung zu vertagen, ist plötzlich der Bote samt Kutsche wie vom Erdboden verschluckt.

Wer wollte mit dieser falschen Nachricht Zeit schinden oder gar den Abbruch der Verhandlungen provozieren? Ein Bote mag im allgemeinen Durcheinander Firunens rasch untertauchen – eine ganze Kaleschka indes kann nicht so ohne Weiteres verschwinden. Zeit für die Helden, sich einmal in den Lagerhäusern und Ställen der Stadt umzusehen.

INFORMATION IST ALLES

Das wichtigste Handelsgut in Firunen sind dieser Tage Informationen. Neben dem genauen Beobachten aller Besuche und Aktionen der Konkurrenten sieht manche Kauffrau auch einen diskreten Hausbesuch in Abwesenheit des Besitzers – vulgo Einbruch – als probates Mittel der Informationsgewinnung an.

So könnten geheime Verträge, Schuldscheine oder Verhandlungsvollmachten Aufschluss darüber geben, was die Einzelnen wirklich vorhaben und wie sie für die eigene Sache geködert werden könnten.

ABENTEUER-VORSCHLÄGE

DER UNBEKANNTE AGENT

Eines scheint klar zu sein: Arvid Stoorrebrandt agiert zu offen und sein Kontorist ist ein viel zu biederer Kaufmann, als dass einer der beiden für die ganzen Störmanöver zuständig sein könnte.

Irgendwo in Firunens Gasthäusern sitzt also ein unbekannter Agent Stoorrebrands und verrichtet gekonnt seine Arbeit: Mit verlockenden Angeboten, gefälschten Informationen und geschickten Erpressungen gelingt es dem Provokateur viel zu lange und viel zu gut, die Verhandlungen zu stören. Es kommen Schriftstücke an den Tag,

die die mäßigen Stimmen kompromittieren, während andere Gerüchte (deren Ursprung kaum mehr nachzuvollziehen ist) die verschiedenen Lager weiter aufstacheln. Auch tauchen in den bereits niedergeschriebenen und in einer Kassette in der Stadthalle sicher verwahrten Vereinbarungen über Nacht Änderungen auf, die nicht nur die Einigung vom Vortag in Frage stellt, sondern auch das Vertrauen der Kaufleute untereinander zerrüttet.

Gehen die Helden den Gerüchten und Einflüsterungen nach und versuchen deren Ursprung zu finden, erhalten sie zunächst nur die Beschreibungen eines augenscheinlichen Verwandlungskünstlers, der sich wohl vornehmlich im Ratskeller und im *Gasthaus Bornbären* (Q5/P6/30S) aufhält. Doch wie hält er Kontakt zu seinem Herrn? Spielen dabei die Brieftauben des Kontors eine Rolle oder doch vielmehr der tägliche Besuch eines Botenreiters der Silberfalken?

Vielleicht gelingt es ihnen aber auch, den Agenten (und dessen Helfershelfer) auf frischer Tat zu ertappen, wenn er gerade wieder Schriftstücke austauscht oder zu



einem geheimen Übergabepunkt für seine Botschaften eilt.

SCHULDNERPFLICHTEN

Spätestens wenn Radulja Swerenski ihren Hut in den Ring wirft, beginnen die großen Handelshäuser sich für diese neue Spielfigur auf dem Brett zu interessieren.

Es gilt zunächst einmal Informationen einzuholen, ihre Interessen und Schwächen auszukundschaften und mögliches Belastungsmaterial zu sammeln. So wissen die wenigsten, dass Swerenski ihren raschen Aufstieg mit massiven Schulden und Hypotheken finanziert hat. Vornehmlich einige meist verschwiegene Firuner Kaufleute und die Kontoristin im Bankhaus Plötzbogen wissen Bescheid.

Swerenskis Schuldscheine in die Finger zu bekommen böte potenten Geldgebern die

Möglichkeit, künftig diskreten Einfluss auf sie zu nehmen.

Eine Möglichkeit, an die wertvollen Papiere zu gelangen, ist es, den Besitzern schlicht einen höheren Gegenwert zu bieten, was neben einem ansehnlich Berg von Batzen auch kompromittierende Papiere, ein besonderer Gegenstand oder das Geschäftsgeheimnis eines Konkurrenten sein kann. Eine weitere Option ist es, den Inhaber eines Schuldscheines unter Druck zu setzen, denn auch die Kaufleute Firunens sind fehlbar und mögen so manches pikante oder düstere Geheimnis haben. Es ist auch nicht auszuschließen, dass bei den Glücksspielen in Jella Peddersens Schenke der eine oder andere Schuldschein plötzlich als Pfand auf dem Tisch und in Reichweite der Helden liegt.

Schließlich sind die Chancen nicht schlecht, auf Phexens Pfaden durch einen Einbruch an die wertvollen Papiere zu gelangen, doch gilt es dabei zuerst, den genauen Aufbewahrungsort der Schuldscheine in Erfahrung zu bringen.

Doch bei all dem müssen die Helden diskret vorgehen, um Swerenski nicht vor schnell zu warnen. Denn die Kauffrau weiß um diese Schwäche und bemüht sich ebenfalls mit Hilfe einiger Helfer, diesen Bemühungen einen Riegel vorzuschieben und ihre Geldgeber bei der Stange zu halten. Zwar vermeidet sie es, ihre Partner massiv unter Druck zu setzen, doch sie überlegt sich zum Beispiel, bei einem Einbruch das Original gegen einen veränderten Schuldschein mit längerer Laufzeit oder geänderten Konditionen einzutauschen.

SOLL ICH, SOLL ICH NICHT?

Nach dem Abbruch der Verhandlungen durch die Neersander Delegation schwankt auch Hane Alatzer, ob er und sein Haus dem Bund beitreten sollen.

Wenn sich dieser wichtige Herrscher zum Bund bekennt, könnte das den Durchbruch für ein Zustandekommen bedeuten. Doch bis er sich dazu entscheidet, gibt es für die für die Befürworter des Bundes (und die

Helden als deren Helfer) noch viel zu tun, um den Grafen umzustimmen.

So sitzt der zögernde Graf in seinem gemütlichen Gasthaus und wartet auf die Boten, die ihm lukrative Angebote überbringen sollen. Helden könnten dafür sorgen, dass manches Angebot gar nicht, ein anderes in lächerlich niedriger Höhe oder in einer unverschämte plumpen Form vorgebracht wird.

Die Neersander Delegation hat einige interessante Verträge im Gepäck, die ein ganz anderes Licht auf ihre Absichten werfen. Wenn man nun Alatzer den Beweis liefern könnte, dass die Neersander Werft und die Kaufleute bereits Holzlieferverträge mit einigen Bronnjaren abgeschlossen haben, um ihn damit unter Druck zu setzen, wäre man sicher einen guten Schritt weiter.

Ein kleiner Neersander Krämer hingegen will es nicht mit Drohungen belassen, da sein ganzes Geschäft am Handel mit Alatzer hängt. So beschließt er, Alatzer von den Verhandlungen fern zu halten, um ihn so daran zu hindern, dem Bund beizutreten. Zunächst versucht er, ihm etwas ins Essen zu mischen, um dann am Krankenbett eine recht verzerrte Fassung des Verhandlungsverlaufs zum Besten zu geben, die den Grafen davon überzeugen soll, dass von dem neuen Bund für ihn nichts Gutes zu erwarten sei.

Später wird er sogar einige zwielichtige Gestalten engagieren, damit sie den Handelsherrn entführen, um so die Unterzeichnung der Gründungsakte zu verhindern.

EPILOG

Mit der Unterzeichnung der Gründungsakte des Freibunds und der Wahl Radulja Swerenskis als Bundmeisterin sind die Verhandlungen in Firunen beendet und die Versammelten treten die Heimreise an.

Bevor der Bund aber wirklich seine vollmundig verkündeten Ziele erreichen kann, muss er sich zunächst in den kommenden Monaten bewähren und rasche Erfolge vorweisen.

Da Ihre Helden sich im Laufe der Verhandlungen vermutlich nicht nur einflussreiche Gegner gemacht, sondern auch finanzkräftige Freunde gewonnen haben, werden sich diese Kaufherren künftig sicherlich noch das eine oder andere Mal vertrauensvoll an Ihre Helden wenden.

Neben dieser Aussicht auf künftige Aufträge erhalten die Helden **150 Abenteuerpunkte** sowie je eine Spezielle Erfahrung in den Talenten *Menschenkenntnis* und *Überreden*. Je nach Vorgehen der Helden sind weitere Spezielle Erfahrungen für *Schleichen*, *Zechen* oder *Sich Verstecken* denkbar.

DIE TAGESORDNUNG DER BERATUNGEN

Bei den tagelangen Beratungen in der Stadthalle zu Firunen stehen zahlreiche Themen auf der Agenda, die die Weichen für die künftige Entwicklung des Bundes stellen. Folgende Punkte werden auf jeden Fall behandelt, weitere Details können Sie nach Gutdünken ergänzen:

Die finanzielle Grundlage des Bundes

Diskutiert werden jährliche Mitgliedsbeiträge, Nutzungsabgaben für gemeinsame Einrichtungen, Zölle und Steuern auf den Handel mit bundfremden Händlern, Ausstellung von Kaperbriefen und dergleichen mehr.

Die Wahl eines Bundmeisters

Neben einem Festumer Kandidaten und einem der Bürgermeister Vallusas kündigt auch Radulja Swerenski ihre Kandidatur an und wird am letzten Tag der Beratungen schließlich auch gewählt (siehe Artikel auf Seite 11). Neben den Kandidaten wird auch die künftige Funktion des Amtes diskutiert: Welche Rechte und Vollmachten erhält der Bundmeister, wie oft muss er zur Versammlung rufen etc.

Schlichtungs- und Abstimmungsverfahren innerhalb des Bundes.

Diskutiert werden Stimm- und Vetorechte, Quoten für Beschlüsse und die Durchsetzung der gemeinsamen Beschlüsse beziehungsweise mögliche Sanktionen bei Nichtbeachten. Davon betroffen sind auch die Überlegungen, unter welchen Bedingungen neue Mitglieder beitreten können.

Welche Maßnahmen werden durch den Bund gefördert und finanziert?

Gegenstand der Überlegungen sind der gemeinsame Schiffsbau, der Ausbau von Handelswegen wie zum Beispiel des Sieben-Baronien-Wegs, der Bau oder Kauf weiterer Kontore und die Erschließung neuer Märkte durch Handelsexpeditionen. Schließlich wird auch um die Terminsetzung und die Beteiligung des Bundes an gemeinsamen Handelszügen und Konvois eifrig gestritten.

Handelspolitische Maßnahmen und Strategien

Während vorsichtige Kaufleute konfliktreiche Auseinandersetzungen mit auswärtigen Kaufleuten oder Handelsmächten scheuen, haben andere diesbezüglich keine Hemmungen. So stehen für die einen Handelsverbote, Preisabsprachen und Monopolbildungen zur Debatte, während andere Kaufleute lieber mögliche Privilegien der Bundesmitglieder untereinander thematisieren wollen, etwa die Benutzung gemeinsamer Mittel wie Kontore, Lager- oder Frachträume.

Die Lanze des Heiligen Orgil

Ein Szenario in den Trollzacken für 3 bis 5 Helden

von Wolf-Ulrich Schnurr

mit Rat und Ideen von Ralf Renz, Marcus Friedrich und Katja Reinwald

(Dank an die Testspieler: Bianca, Eva, Fabian, Lilly, Michael, Mike, Ralf Saupe, Ralf Weinert, Robina, Stefan Leng und Stefan Weiß, sowie den Münchner RoST)

ZUM GELEIT

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Stichworte zum Inhalt: Erkundung in der Wildnis zum Verbleib einer Gruppe Rondra-Diener und eines heiligen Artefakts; Konfrontation mit Räubern und Untoten

Ort: Traviemark, Trollzacken

Zeit: beliebiger Frühling ab 1029 BF

Helden: bevorzugt klassisch aufrecht gesinnt, zumindest teils zwölfgöttergläubig und in Wildnis- und Kampffertigkeiten geschult

Erfahrung: vom Meister anzupassen

Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: mittel

HANDLUNGSÜBERBLICK

In Rommilys, Hauptstadt der Traviemark, wird die Gruppe von einer hochrangigen Rondra-Geweihten gebeten, ein heiliges Artefakt wiederzubeschaffen, die Lanze des Heiligen Orgil, und nach einer Rondra-Klausen in der Einöde zu sehen.

Die Helden haben bald das Gefühl, beobachtet zu werden – wer hinter ihnen her ist, erfahren sie erst später. Im Verlauf des Abenteuers finden sie heraus, dass der bisherige Träger der heiligen Waffe mit seinem Gefolge in einen Hinterhalt geriet und niedergemacht wurde. In den Bergen verstärkt sich das Gefühl, verfolgt zu werden; aber auch weiterhin sind die Verfolger nicht direkt auszumachen – oder sollte etwa eine zerzauste Askrähe, die sie bisweilen sehen, der heimliche Beobachter sein?

Im Lager der Räuber können die Helden die Lanze in ihren Besitz bringen. Bei der Einödklausen stellt sich heraus, dass es auch ein Stoßtrupp aus den Schwarzen Landen auf das Artefakt abgesehen hat. Die Helden werden mit einem Nekromanten konfrontiert, der seine untoten Helfer schickt, ihnen die Lanze abzunehmen.

Durch Informanten in Rommilys über ihren Auftrag in Kenntnis gesetzt, hatte er sie während der Reise mit einem wiederbelebten Krähenskadaver verfolgt und versucht nun, seinen Auftrag zu erfüllen und die Lanze in die Schwarzen Lande zu bringen.

Im Idealfall endet das Abenteuer mit der erfolgreichen Rückkehr nach Rommilys, es kann jedoch je nach Situation auch anders zu Ende gehen.

DAS ABENTEUER

PROLOG

Es ist dem Meister überlassen, wie die Gruppe nach Rommilys gelangt. Anregungen für die Reise finden Sie in **Schild des Reiches**. Ideal wäre es, wenn die Helden sich in der Region schon einen Namen als aufrechte, götterfürchtige Streiter gemacht hätten.

Die Hauptstadt der Traviemark zeigt sich als Bastion der göttingefälligen Sicherheit in einem Meer wechselnder Herrschaften und Loyalitäten. Das Heilige Paar und ihr weltlicher Verwalter, Kronverweser *Cordovan von Rabenmund*, geben ihr Bestes, um Beständigkeit, Ruhe und Ordnung in die Stadt und das Umland zu bringen.

DER AUFTRAG

Nicht lange nach Ankunft der Helden vor Ort bittet sie die hohe Rondra-Geweihte *Eborella Bärenpranke von Wehrheim* (siehe **Anhang**) auf eine Unterredung in den Rondra-Tempel. Die Einladung wird durch einen eifrigen jungen Novizen namens *Dorinel* überbracht.

Hochwürden schildert der Gruppe, von deren vorigen Taten sie durch Erzählungen von Gläubigen erfahren haben könnte, ihr Dilemma: Eine Delegation des Tempels sollte den Zustand einer Einödklausen in den Trollzacken in Erfahrung bringen. Die Klausen befindet sich in einer abgelegenen Bergregion an der Grenze zwischen den Baronien Gadang und Dettenhofen, kann aber bei Bedarf vom Spielleiter an einen anderen Ort im Gebirge östlich des Ochsenwassers verlegt werden. Angeblich soll dort, wo sie steht, einst eine Rondra-Erscheinung stattgefunden haben. In ihr wohnte vor dem Winter ein einzelner Geweihter. Nach dem strengen Winter sorgte sich Eborella, dass umherziehende Schergen aus den Schwarzen Landen diesen Ort entweiht haben könnten. Deswegen entsandte sie den Ritter *Leuenhardt vom Tiefen See*, die junge Geweihte *Odewinse von Perricum* und ein kleines Gefolge (insgesamt waren es sieben Personen), um nach dem Rechten zu sehen. Damit sie im Konflikt mit mög-

lichen Unwesen aus dem Osten besser gewappnet wären, gab Eborella der Gruppe ein Artefakt mit, die *Lanze des Heiligen Orgil* (siehe **Anhang**). Nun ist die Delegation fast zwei Wochen fort, und Eborella hat keine Nachricht von ihr. Auch wenn man es von der harten Frau nicht erwartet: Sie sorgt sich um die Leute, nicht zuletzt die junge Geweihte.

Da die Rondra-Kirche im Kampf gegen die Schwarzen Horden den höchsten Blutzoll entrichtet hat, fordert Eborella von den (hoffentlich götterfürchtigen) Recken selbstbewusst Unterstützung. Sie sollen herausfinden, wo die Delegation abgeblieben ist und wie es um die Klausen steht, und sie sollen die heilige Lanze in den Tempel zurückbringen: "So sieht's aus. Wir haben keine Streiter mehr, die sich darum kümmern können. Ich bitte Euch, mir diesen Dienst zu erweisen."

Weitere Auskünfte: Die Klausen ist zu Pferd drei Tagesreisen in ostnordöstlicher Richtung entfernt – eine einfache Karte oder der Novize *Dorinel* kann sie dorthin führen. Eborella gibt der Gruppe Beschreibungen des Lanzenträgers, der Geweihten und des Gefolges mit auf den Weg. Deren wahrscheinlichster Marschweg führt etwa einen halben Tagesritt am Ufer des Ochsenwassers entlang und dann nach Osten durch die Baronie Neuborn in die Trollzacken. Falls die Helden ein Legitimationszeichen wünschen, mit dem sie sich als Gesandte Eborellas ausweisen können, erhalten sie eine bronzene Anstecknadel in Form gekreuzter Schwerter.

Mögliche Szenen-Enden:

1. Die Helden willigen aus Pflichtgefühl und Götterfurcht ein.
2. Sie willigen aus Nutzüberlegung ein: Eborella könnte eine einflussreiche Verbündete sein und es wäre ruhmreich, die Orgillanze zu bergen und zu tragen.
3. Ein 'Held' fragt nach einer Bezahlung: Eborella hält ihn für ungeeignet, an der Queste teilzunehmen. Sie gibt aber zu bedenken, dass Dank und Wohlwollen der Kirche in Rommilys unter Umständen mehr wert sind als schnödes Gold.
4. Die Helden weigern sich (warum auch immer) standhaft: Eborella zweifelt an der eigenen Menschenkenntnis oder den Berichten, die sie über die Helden erhalten hat – derart unwillige Charaktere sind für das Szenario nicht geeignet.

ANREISE UND ORT DES ÜBERFALLS

Der rote Faden: Das Schicksal wollte es, dass eine Gruppe von Gesetzlosen auf die ursprüngliche rondrianische Delegation aufmerksam wurde und sie irrtümlich für Kämpfer aus Schwarztobrien hielt. Da sie ihre Gegner größtenteils im Schlaf überraschten (die aufgestellte Wache wurde vom Späher *Dajin* überwältigt, siehe *Anhang*), gelang es den Schurken, diese nach einem kurzen, aber harten Kampf niederzumachen. Die Räuber nahmen alle Wertsachen an sich, auch die geweihte Lanze, und zogen sich in ihr wenige Meilen entferntes Lager zurück.



Erster Reisetag: Die Hauptstraße führt nach Überquerung des Darpat gen Norden. Die Gegend ist noch vom Aufbauwillen der Bauern und der halbwegs intakten Ordnung der Traviemark geprägt; gelegentlich begegnen den Helden Gardisten oder Mitglieder der Gänseritter. Die Gruppe durchquert am späteren Tag einen zunehmend unsichereren Landstrich. Sofern die Helden nicht als Vertreter der zwölfgöttlichen Ordnung erkennbar sind, werden sie in den Dörfern und von den wenigen Reisenden misstrauisch beäugt. Versuchen sie, mehr über den weiteren Weg zu erfahren, so erhalten sie mit etwas diplomatischem Vorgehen trotzdem Auskunft von den Einheimischen. Demnach ist in der Baronie Gadab ein Freischärlertrupp zugange – je nach Quelle werden die 'Trollzacken-Marodeure' als bessere Wegelagerer oder geradezu als Freiheitskämpfer geschildert, die die Landbevölkerung vor den Gefahren den Schwarzen Landen schützen. Ihr Anführer ist ein gewisser *Rio-bhan* (Beschreibung im *Anhang*).

Zweiter Reisetag: Die Gruppe reist auf einem gewundenen Weg durch die Vorberge der Trollzacken. Immer häufiger führt die Route durch

Schluchten und dunkle Wälder. Auch in der menschenarmen Gegend haben Helden (vorzugsweise mit hoher Intuition) das Gefühl, dass ihnen jemand folgt. Ein feindlicher Späher ist nicht auszumachen, mit einer gelungenen *Tierkunde*- und/oder *Sinnenschärfe*-Probe fällt den Helden auf, dass eine zerrupft wirkende Krähe über die Baumwipfel streicht. So lange sie in der Nähe ist, sind in der Umgebung sonst keine Vogellaute zu bemerken.

Die Gruppe findet schließlich auf einer Lichtung den Kampfplatz, an dem die Marodeure über die Gesandtschaft des Rondra-Tempels herfielen: Die grob rautenförmige Lichtung, die der Reitweg durchquert, misst an der längsten Stelle etwa 80 Schritt, die größte Breite liegt bei rund 50 Schritt. Sie ist von einem Lärchenwald umgeben. In der nördlichen Hälfte sind

die Reste eines Lagerfeuers zu finden (*Fähr-tensuchen* +3: etwa vier Tage alt). Auf der Lichtung verteilt liegen insgesamt zwölf menschliche Körper. Bis auf einen (die Rondra-Geweihte) sind alle sämtlicher Habseligkeiten einschließlich der Stiefel beraubt. Wildtiere haben sich bereits an den Leichen gütlich getan, und trotz des frühlingskühlen Wetters wimmeln Insekten über sie hinweg (Untersuchung nur nach einer gelungenen Mut-Probe möglich, die gegebenenfalls um die *Totenangst* erschwert ist).

Einzelne Leichen

♦ Direkt neben dem Feuer liegt eine breit-schultrige Kämpferin. Sie hat Wache gehalten, als ihr offenbar hinterrücks die Kehle durchgeschnitten wurde.

♦ Ein älterer Kämpfer, wohl der Waffenmeister des Lanzen-trägers, liegt mitten auf der Lichtung. Er ist aufs Gesicht gefallen und wurde regelrecht in Stücke gehackt. Offensichtlich hat er sich heftig gewehrt: In seiner Nähe liegen zwei Marodeure. Gestorben ist er (*Anatomie*-Probe oder *Heilkunde Wunden* +5) an einem Stich in den Nacken.

♦ Ein vielleicht 16-Jähriger in der Tracht eines Pferdeknechts (groblederne Hose, schwere Stiefel, Schurz) liegt am Rand der Lichtung. Er weist eine einzige, klaffende Wunde vom Hals bis zum Steiß auf, die ihm wohl mit einer Axt beigebracht wurde.

♦ Nahe der Leiche eines weiteren Marodeurs findet sich die Rondra-Geweihte. Irritierenderweise wurde sie mit einer Pferdedecke zugedeckt und mit verwelkten Blumen bestreut.

♦ Unweit des Lagerfeuers liegt die mit vier Pfeilen gespickte Leiche eines Walddäufers. Eine Untersuchung (*Heilkunde Gift*-Probe) lässt wegen einer schwärzlichen Verfärbung der Wundränder vermuten, dass die Pfeile vergiftet waren.

♦ Einen Gegner zu Boron befördert hat ein Ritter, auf den die Beschreibung des Lanzen-trägers passt. Der Leichnam ist mit Wunden übersät, in seiner Brust steckt ein Pfeil.

♦ Bei den übrigen fünf handelt es sich um getötete Angreifer; ehemalige Söldlinge und Deserteure (Herkunft nach Geschmack des Meisters), soweit man an den zerlumpte Wap-penröcken erkennen kann.

Aufmerksamen Helden sollte einfallen, dass Eborella von sieben Mitgliedern der Delegation gesprochen hat – der Knappe des Ritters ist nicht aufzufinden (dieser könnte in einem Anschlussabenteuer auftauchen oder zu Fuß zur Einödklausen geflohen sein). Es ist anzunehmen, dass die Gruppe die Gefallenen bestatten will: Eine Verbrennung ist dank des reichlich vorhandenen Totholzes im nahen Wald möglich. Alternativ könnte man die Toten mit Steinen einer nahen Geröllhalde bedecken – das nimmt jedoch eine gewisse Zeit in Anspruch, ebenso wie eine Erdbestattung.

Mögliche Szenen-Enden:

1. Die Helden ignorieren alles und reiten weiter; dann geraten sie später wahrscheinlich in den Hinterhalt.
2. Sie untersuchen die Gefallenen und erhalten Hinweise auf die Todesursachen, den vermutlichen Kampfverlauf und ähnliches. Je nachdem, ob und wie die Helden die Gefallenen bestatten oder nicht, treffen sie sie möglicherweise bei der Klausen als Untote wieder (siehe unten).

LAGER DER MARODEURE

Der rote Faden: Die Gruppe verfolgt entweder die überlebenden Marodeure oder hält sich einfach an Eborellas weitere Wegbeschreibung: Beides sie führt in Richtung der Einödklausen. Die Szene soll damit enden, dass die Gruppe die Lanze an sich bringt, ist aber ansonsten frei zu gestalten.

Nachdem sie den Kampfplatz gefunden hat, kann die Gruppe die Marodeure verfolgen, die sich zu ihrem etwa zwei Wegstunden entfernten Lager zurückgezogen haben, um die Verwundeten zu versorgen. Dieses liegt nördlich

des Pfades, der zur Klause führt, und ist durch Buschwerk und einen fünf Schritt hohen Abhang von etwa einer Viertelmeile Länge von dem Weg abgetrennt. Der Hang kann nur mit Mühe erklommen werden. Zum Lager gelangt man über einen mit Zweigen getarnten Pfad, der kurz vor dem Abhang nach Norden abzweigt. Ihn können aufmerksame Helden mit einer *Fährtsuchen-* oder *Sinnenschärfe*-Probe entdecken. Am Abhang ist zumeist der Maraskaner Dajin als Späher positioniert. Sollten die Helden die Abzweigung übersehen, ist es dennoch möglich, dass sie auf die Marodeure aufmerksam werden: durch einen für die Trollzacken völlig untypischen Vogelschrei (*Tierkunde*-Probe+6: Roter Maran, siehe ZBA 161), den Dajin als Warnruf ausstößt.

Das Lager ist ein unbewachsender Hügel im Wald, wo vereinzelt Mauerstücke einer verfallenen Herberge aus dem Boden ragen. Im Mittelpunkt des Geländes haben die verbliebenen Marodeure (ihre Zahl entspricht jener der Helden) zwischen drei zusammenstehenden Mauern eine Feuerstelle errichtet. Neben dem Feuer sieht man das Schlaflager und einen kleinen Haufen Beute, darunter eine Waffe, auf die die Beschreibung der Lanze zutrifft.

Bis auf den Späher sind die Schurken unaufmerksam und können bei geschicktem Vorgehen überrascht werden. Ein Kampf lässt sich vermeiden, indem die Helden zum Beispiel den Anführer Riobhan beim Austreten überwältigen und gefangen nehmen. Diesen können sie anhand der Beschreibung identifizieren, die sie vorher von befragten Dörflern erhielten – oder durch sein Auftreten im Lager der Bande. Alternativ können sich geschickte Helden sich an den aufgestellten Wachen vorbei ins Lager schleichen und die Lanze stehlen. Selbst eine Verhandlungslösung ist denkbar: Der Überfall auf die ursprüngliche Delegation war im Grunde ein Versehen – die Blumen auf der toten Odewinse stammen von ihren Mördern, die zu spät feststellten, dass sie es hier nicht mit einer Gruppe aus dem Osten zu hatten.

Mögliche Szenen-Enden:

1. Die Helden entdecken weder die Abzweigung, noch beachten sie den falschen Vogelruf. Dann geraten sie in den Hinterhalt der Marodeure, die in ihnen (mehr oder minder zutreffend) Verbündete der überfallenen Rondrianer sehen, die Vergeltung üben wollen.
2. Wenn die Helden durch den Vogelruf gewarnt sind, können sie versuchen, den Späher gefangen zu nehmen oder aber die Marodeure umgekehrt in eine Falle zu locken.

3. Wenn sie Abzweigung und Lager unbemerkt entdecken, sind ein offener Angriff, heimliches Auskundschaften oder List möglich – Kreativität der Spieler ist gefragt.

4. Sollten Marodeure entkommen, fliehen diese zu der Einödklause, dem Ziel der Reise. Dort können sie als unerwartete Verbündete im Kampf gegen den Nekromanten dienen.



DIE EINÖDKLAUSE

Nachdem die Gruppe die Orgilslanze an sich gebracht hat oder sich an die Verfolgung von entkommenen Freischärlern begeben hat, setzt sich ihre Reise durch eine gebirgige Gegend fort. Auch in der Baronie Gadang gibt es Bergsiedlungen, das Misstrauen der Bevölkerung ist hier aber größer als in den Landstrichen am Ochsenwasser. In der Ortschaft Firunsau können sie mürrische Gastfreundlichkeit erleben – „wenn Travia's so will“. Von dort sind es noch etwa zwei Stunden mit am Zügel geführten Pferd, nordwärts über einen schmalen Bergpfad bis zu der Einödklause. Während die Helden hier unterwegs sind, überfliegt sie mehrfach ein zerzaust wirkender Vogel in niedriger Höhe (die seltsame Krähe, die bereits vorher zu beobachten war). Helden mit besonders scharfen Augen (oder einem Fern-

rohr) können wahrnehmen, dass das Federkleid teils kahl ist und das Tier durchlöcherter Schwingen hat, was seltsamerweise keine Auswirkung auf dessen Flugfähigkeit hat.

Die Gruppe erreicht die Klause am Nachmittag des dritten Tages. Beim Ziel der Reise handelt es sich um ein Gehöft mit drei im Halbkreis angeordneten Gebäuden, umgeben von einer intakten Palisade. Die Klause durch den zurückliegenden Winter nur unwesentlich beschädigt. Graswuchs und Zustand der Gebäude lassen jedoch darauf schließen (*Holzbearbeitungs*-Probe), dass seit vergangenem Herbst niemand mehr hier lebt.

Die **Rondra-Kapelle** ist bis auf den schiefergedeckten Dachstuhl aus Stein gemauert, die Rückwand schließt unmittelbar an die steil aufragende Felswand dahinter an. Sie besitzt zwei durch Lederne Vorhänge getrennte Räume: Vor- und Andachtskammer. Mittelpunkt des Andachtsraumes ist eine rund 2,5 Schritt hohe Rondra-Statue aus eisengrauem Stein. In der rechten Ecke der Rückwand findet sich eine ummauerte Quelle. Die Kapelle besitzt schmale, hohe Schießscharten und ein offenes Türmchen. Eine schmale Holzleiter, die an einen Stützbalken genagelt wurde, führt zum Turm hinauf.

In einem Fach unter dem Altar findet sich eine Abschrift der Chronik der Einsiedelei (das Original hat der Geweihte mitgenommen, um es im nächsten Tempel in Sicherheit zu bringen). Der letzte Eintrag besagt, dass der vorige Bewohner im Herbst aufgebrochen ist. Er wollte zu den Ruinen von Wehrheim ziehen (ein loser Faden, an den man ein Folgeabenteuer anknüpfen könnte).

Der mit sechs Pferdeboxen versehene Stall besteht gänzlich aus Holz. Das mit Moos gedeckte Dach weist einige Löcher auf.

Das **Wirtschaftsgebäude** besitzt steinerne Grundmauern, hölzerne Wände und ein schiefergedecktes Dach. Die Räume – Küche, zwei Schlafräume und eine Art Schreibzimmer – sind völlig leer.

Mögliche Szenen-Enden:

1. Es gibt hier wenig mehr zu tun, als die Gebäude zu erkunden, den Wasservorrat aufzufüllen und sich auf eine Übernachtung einzurichten.
2. Sollten den Helden einige Mitglieder der Bande Riobhans bisher entwischt sein, holen sie sie hier ein. Ein Kampf ist die wahrscheinliche Folge, doch dieser wird vom Eintreffen der Untoten *Rel-fons* unterbrochen (siehe unten) – und Helden und Räuber kämpfen plötzlich auf derselben Seite. Nach einem Sieg könnten die Helden den unerwarteten Verbündeten anbieten, in Rommily ein gutes Wort für sie einzulegen.

MARSCH DER MODERNEN

Der rote Faden: Während die Marodeure eher zufällig auf die Delegation aufmerksam geworden sind, ist eine zweite Gruppe gezielt auf der Jagd nach der rontraheiligen Orgilslanze (von der sie durch Spione in Rommilys erfahren hat): Der warunkische Nekromant *Relfon von Altzoll* (siehe *Anhang*) und sein untotes Gefolge erreichen die Einödklausen in der Nacht nach dem Eintreffen der Helden dort. Seine 'Modernen' sind eine Schar mit Nephazzim belebter Leichname, die Relfon aussendet, um die Lanze zu holen. Haben die Helden nicht alle Toten des Überfalls auf die rondrianische Gesandtschaft wirksam bestatten können, so befinden sich einige der Rondrianer unter den Untoten.

Der Großteil der 'Modernen' (zwei Untote mehr als Helden) greift als Ablenkung die Nachtwache an. Zwei weitere klettern von der Felswand hinter der Kapelle herab und durch den Turm, um die Lanze zu rauben. Die Untoten befolgen ihren Auftrag mit einer – zumindest für unerfahrene Helden – erschreckenden Schläue und steuern auch dann ziel sicher den Aufbewahrungsort der Lanze an, wenn sie diese noch gar nicht sehen konnten. Die Nephazzim verteidigen sich mit großem Geschick gegen Angriffe der Helden und offenbaren dabei eine unheimliche Fähigkeit: Einen Schaden, den sie durch Bisse angerichtet haben, fügen sie zur Hälfte ihrer eigenen Lebenskraft hinzu.

Nach siegreichem Kampf können die Helden den Nekromanten aufspüren, der den Angriff von einer nahen Anhöhe aus dirigierte. Wenn sie diese erreichen, können sie auf seiner Schulter sitzend die untote Krähe erkennen – eben jene Kreatur, die sie seit Rommilys verfolgt hat. Von Relfon können die Helden die Hintergründe des Vorgehens erfahren.

Mögliche Szenen-Enden:

1. Falls Relfons Untote die Lanze rauben, kann sich je nach Wunsch des Meisters eine kurze oder längere Verfolgung anschließen. Falls eine größere Herausforderung gewünscht ist, kann Relfon sogar über einen Karakil verfügen, mit dem er sich in Richtung Altzoll zurückzieht – nicht nur für unerfahrene Helden ein überaus gefährlicher Ort!
2. Wenn die Helden den Angriff zurückschlagen, droht vorerst keine Gefahr. Natürlich könnte ihnen der Nekromant folgen, wenn er im Getümmel entkommen sein sollte, und getötete Marodeure oder sogar die ursprüngliche Delegation wiederbeleben, um die Lanze zu erbeuten.
3. Eine Gruppe erfahrenerer Helden könnte, nachdem sie den Nekromanten

verhört hat, aufbrechen wollen, um dessen Familie zu befreien.

EPILOG

Die Rückreise nach Rommilys verläuft je nach Wunsch des Meisters ohne größere Hindernisse oder aber mit verschiedenen Zwischenfällen, wie sie für die Grenzmarken typisch sind (mehr dazu in *Schild des Reiches*). Der Umgang mit möglichen Gefangenen stellt in jedem Fall eine schwierige Angelegenheit dar: Freischärler können auf die Gnade des Heiligen Paars hoffen, wenn sie ihre Sünden bereuen – vielleicht legt man ihnen als kampferprobten Veteranen sogar nahe, sich den Verteidigern der Traviemark anzuschließen. Sie nach Rommilys zu bringen, wäre also durchaus sinnvoll.

Der Nekromant Relfon hingegen weiß, dass ihn ein schlimmes Schicksal erwartet – ganz gleich, ob er an die Gildengerichtsbarkeit oder einem weltlichen Schnellverfahren überantwortet wird. Er setzt alles daran, zu entkommen oder zumindest Zeit zu gewinnen, etwa indem er die Gruppe überzeugt, ihm bei der Befreiung seiner Familie zu helfen.

Eborella zeigt sich vom Schicksal Odewinses, Leuenhardts und deren Gefolges erschüttert. Umso grimmiger ist ihre Zufriedenheit, wenn die Gruppe erfolgreich gegen die Marodeure und den Nekromanten vorgegangen ist und das Artefakt zurückbringt.

FOLGEABENTEUER:

1. Sieben Personen umfasste die ursprüngliche Delegation um den Lanzenführer – nur sechs Tote haben die Helden am Ort des Überfalls entdeckt: *Grotke*, der Knappe des Lanzenführers, ist dem Gemetzel entkommen. Sollten die Helden ihn nicht bei der Einödklausen angetroffen haben, so könnten sie sich – aus eigenem Antrieb oder auf Bitte Eborellas – auf die Suche nach dem Knaben machen. Vielleicht hat er Zuflucht in dem nahen Ort Firunsau gefunden, oder er wurde von einem Spähtrupp aus den Schwarzen Landen aufgegriffen.
2. Wenn sich die Helden bewährt haben, könnten Eborella sie bitten, dem Schicksal des Einsiedlers aus der Rondra-Klausen nachzugehen. Möglicherweise hat er versucht, Wehrheim über die gefährliche Route nördlich des Ochsenwassers zu erreichen.
3. Egal ob die Gruppe Relfon nach Rommilys bringt oder nicht, sie könnte den Hinweisen des Nekromanten nachgehen, um seine in der Gegend von Altzoll gefangenen Familienmitglieder zu befreien. Dabei können sie jedoch letztlich nicht ausschließen, dass der Nekromant sie hintergeht und in eine Falle lockt. Im günstigsten Fall gewinnen sie durch die Befreiung einen verlässlichen Verbündeten, der sein Wissen über die Warunkel mit den Verteidigern

gern der zwölfgöttlichen Ordnung teilen wird.

4. Falls die Helden Zeit haben, sich auf den Kampf gegen Relfons Untote vorzubereiten, ist es möglich, dass sie die Orgilslanze einsetzen. Dann bietet es sich an, dass Eborella bei der nächsten Bedrohung der Traviemark durch die Schwarzen Lande die Gruppe wiederum in die Dienste der Rondra-Kirche ruft und einen Helden zum zeitweiligen Lanzenführer bestimmt.

ANHANG

ABENTEUERPUNKTE

Für dieses Abenteuer können sich alle Helden **180 Abenteuerpunkt** gutschreiben. Wenn Sie zusätzliche Szenen eingebaut haben, können Sie die Belohnung entsprechend erhöhen. Spezielle Erfahrungen können Sie je nachdem verteilen, welche Talente und/oder Zauber besonders häufig benutzt worden. Als Faustregel sollte jeder Held eine solche Erfahrung erhalten.

ABENTEUERISCHE BELOHNUNG

Neben dem Ansehen, das sich die Helden in der Traviemark erwerben, erhalten sie als Anerkennung durch Eborella silberne Ehrennadeln in Form gekreuzter Schwerter (regeltechnisch: SO+1 bei Rondra-Gläubigen). Gegenstände aus der Beute der Trollzacken-Marodeure können sie behalten.

MEISTERPERSONEN

Auf die Angabe präziser Spielwerte der Meisterpersonen wird verzichtet, da viele Meister diese ohnehin an die Stärke ihrer Heldengruppe anpassen.

DIE AUFTRAGGEBERIN

Eborella Bärenpranke von Wehrheim, Tempelpolstererin des Rondra-Tempels zu Rommilys

Bei Eborella handelt es sich um eine Geweihte in den Fünffzignern, groß gewachsen, mit Löwenmähne und befehlsgewohnter Stimme. Nur wenn sie sehr verärgert ist, wird ihre Stimme sehr leise und schneidend – dann ziehen die Novizen in Vorahnung eines bevorstehenden Donnerwetters den Kopf ein.

DIE TROLLZACKEN-MARODEURE

Die kleine Räuberbande unterscheidet sich nicht nur im Grad ihrer Götterlosigkeit von Kämpfern der Schwarzen Horden. Angeführt werden sie von einem albernsichen Deserteur, der die Gruppe mit harter Hand zusammenhält. Sie überleben in dieser Gegend durch 'Schutzbündnisse' mit einsamen Weibern, Wilderei sowie gelegentliche Überfälle auf Reisende. Zugute halten kann man ihnen, dass sie die Landbevölkerung weniger drangsaliieren als Söldlinge aus den Schwarzen Landen, die

grundlegenden zwölfgöttlichen Gebote achten und mitunter vereinzelt Totschläger nachsetzen, die 'in ihrem Revier wildern'.

Die Bande ist also in einer Grauzone zwischen Gut und Böse angesiedelt und könnte – Verhandlungsgeschick der Helden vorausgesetzt – als zeitweilige Verbündete taugen.

Hauptmann Riobhan aus Honingen

Eigentlich ist er ja nur Korporal. Da er aber einer der wenigen Überlebenden der durch Ugo von Mühlingen 1024 BF grausam bestraften Deserteure ist, erkennt ihn der Rest seiner Leute als Hauptmann an. Der blonde, bärtige Kämpfer um die 30 trägt über einem löchrigen Kettenhemd einen verwachsen blauen Wappenrock mit drei silbernen Kronen. Bewaffnet ist er mit Bogen, Streitaxt und Schild.

Zitate: »Reiche Beute für alle.« – »Für die gute Sache – unsere Geldkatze!«

Wichtige Eigenschaften und Talente: MU, KK; Selbstbeherrschung, Kriegskunst, Schleichen
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Kampfreflexe, Linkhand, Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag

Vor-/Nachteile: Eisern, Goldgier, Rachsucht

Dajin aus Sinoda

Ein wettergegerbter Maraskaner schwer bestimmbarer Alters ist die rechte Hand Riobhans und Späher der Marodeure. Er hat eine kräftige Gesichtsbräune und graue Stoppelhaare, ist gekleidet in grobes Leder und bewaffnet mit einem schweren Hakendolch sowie Wurf scheiben.

Zitate: »Still! Jemand naht.« – »...« (atemloses Verharren und Lauschen)

Wichtige Eigenschaften und Talente: IN, FF, GE; Klettern, Schleichen, Sinnenschärfe, Selbstbeherrschung, Wildnisleben

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Schnellziehen

Wichtiger Nachteil: Aberglaube

Fußvolk

Um Riobhan und Dajin hat sich ein harter Kern von Schurken und Verzweifelten verschiedener Herkunft gesammelt, die in den Trollzacken gestrandet sind. Es handelt sich dabei um kräftige, verschlagene Kämpfernaturen, meist in zerlumpte Wappenröcke oder leichte Rüstungen gekleidet. Nach dem Kampf gegen den ursprünglichen Lanzenträger sind nicht mehr viele von ihnen übrig. Sie streiten mit Breitschwert, Axt, Khunchomer oder Streitkolben, im Fernkampf mit Kurzbogen oder Wurfmesser.

Zitate: »Jeder für sich selbst.« – »Alle auf den Kleinen!« – »He, das ist mein Weinschlauch!«

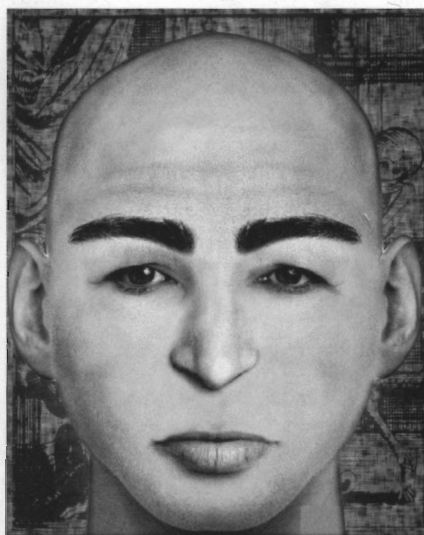
Wichtige Eigenschaften und Talente: KO; Holzbearbeitung, Wildnisleben, Zechen

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Vor-/Nachteile: Eisern, Goldgier

DER NEKROMANT UND SEIN UNTOTES GEFOLGE

Der Magus Relfon von Altzoll bereut inzwischen bitter, einst zu Forschungszwecken nekromantisches Wissen erworben zu haben. Er ist kein Übeltäter aus Überzeugung, sondern wird von einer mächtigen Person in ihre Dienste gepresst. Er dient dem Bösewicht, weil seine Familie als Geiseln gehalten wird. Solange Relfon sich nicht in Gefangenschaft der Gruppe befindet, versucht er mit allen Mitteln, seinen Auftrag zur Beschaffung der Orgilslanze zu erfüllen, um seine Familie zu retten. Um dem Meister freie Hand bei der Gestaltung eines Anschlussabenteuers zu lassen, in dem die Gruppe zur Befreiung der Geiseln aufbricht, bleibt an dieser Stelle die Natur des hinter dem Nekromanten stehenden Bösewichts bewusst offen.



Relfon von Altzoll

Relfon von Altzoll

Der Magus ist ein bleicher, kahlköpfiger Mann, gekleidet in eine einfache, schwarze Tunika und Sandalen. Auch bei warmem Wetter schnieft er und ist kurzatmig. Bei einer möglichen Befragung erleben die Helden ihn als weinerlichen Wicht, der versucht, sein Dilemma zu verdeutlichen.

Zitate: »Bringt mir die Lanze, meine modernen Diener!« – »Ihr müsst verstehen: Wenn ich meinem Auftraggeber nicht zu Diensten bin und ihm die Lanze bringe, so wird er meine Familie töten!«

Wichtige Eigenschaften und Talente: MU, KL; Anatomie, Orientierung, Selbstbeherrschung, Wettervorhersage, Wildnisleben

Wichtige Zauber: Horriphobus, Nekropathia, Skelettarius, Armatrutz, Gardianum, Duplicitas, Invercarno, Plumbumbarum

Vor-/Nachteile: Astrale Regeneration, Ausdauernder Zauberer, Neugier

Die Modernen

Relfon wird begleitet von wandelnden Toten in unterschiedlichem Verwesungsgrad: vom

blanken Skelett bis zur fast frischen Gletscherleiche. Neben ihrer relativen Unabhängigkeit fällt auf, dass sie ihre Waffen (Säbel, Schwerter und ähnliches) nur zur Verteidigung benutzen. Im Angriff versuchen sie, den Gegner im Nahkampf zu packen und in einen Würgegriff zu nehmen, um ihn zu beißen. Ein nicht parierter Biss trifft eine ungeschützte Stelle im Gesicht- oder Schulterbereich und richtet 1W6 Schadenspunkte an, wovon die Hälfte (abgerundet) in die Lebensenergie des Untoten eingeht. Wie gewohnt richten Pfeile, Dolche, Speere und ähnliche Waffen bei ihnen nur halben Schaden an – die aktivierte Orgilslanze (siehe unten) hingegen doppelten.

DIE ORGILSLANZE

Die Lanze sieht aus wie ein übergroßer Speer mit sich verbreiternder, unterarmlanger Stoßspitze und drei Seitenklingen. Der Schaft ist aus geschwärzter Steineiche, die Klinge aus Wengenholmer Zwergenstahl. In die Spitze ist ein Fingerknöchelchen des Orgil von Orgilshiem eingelassen, eines Regionalheiligen der Gratenfelder Rondra-Kirche.

Geschichte (von Eborella berichtet): Dieses Artefakt wurde 1020 BF im Auftrag des Landgrafen Alrik Custodias-Greifax und des Gratenfelder Rondra-Tempels geschaffen. Ursprünglich sollte die geweihte Lanze der Leibgarde des Grafen im Kampf gegen die Horden Borbarads helfen. Da das Gros des nordmärkischen Trosses erst nach der Dämonenschlacht an der Trollpforte eintraf, wurde sie dort nie eingesetzt. Im Jahr 1028 BF schickte der Landgraf sie als Leihgabe an den Rondra-Tempel zu Rommilys, um dessen Kampf gegen dämonische Horden zu unterstützen.

Besonderheiten (von Eborella nur rondrafürchtigen Helden berichtet): Die Orgilslanze ist eine geweihte Waffe und kann magische und niederhöllische Wesen verletzen. Wird die Lanze von einem rondragläubigen Kämpfer in einem gerechten Kampf für eine göttergefällige Sache eingesetzt, entfaltet sie außerdem eine besondere Wirkung: Der sie führende Streiter und bis zu sechs Waffengefährten erhalten besondere Tapferkeit (MU, MR und INI je +1), und die Waffe ist für die Dauer der Schlacht nahezu unzerbrechlich (BF –3). Voraussetzung dafür ist, dass der Anführer des Trupps vor dem Kampf mit den Seinen zu Rondra betet (ein Stoßgebet reicht dafür nicht).

Werte:

Typus: Infanteriewaffen oder Speere

TP: 1W6+6 (doppelter Schaden gegen dämonische Wesen und Paktierer)

TP/KK: 13/3

Gewicht: 160 Unzen

Länge: 2 Schritt

BF: 2 *INI:* 0

WM: 0/–1 *DK:* S

DER ORDEN DER HOHEN WACHT ZU EHREN DER HEILIGEN YPPOLITA

von Walter Scholger

mit Beiträgen und Anmerkungen von Frank Bartels und Susi Michels

Kurzcharakterisierung: Ritterorden der Rondra-Kirche. Fanatisch auf den Kampf gegen die Heptarchen konzentriert; dem Schwert der Schwerter treu ergeben.

Wappen: auf weißem Schild eine aufrechte, linksgewandte, rote Löwin mit hoch erhobenem Schwert hinter einer schwarzen Mauerkrone

Wahlspruch: »Rondra vult!« (Bosparano für »Rondra will es!«; von der Hohen Wacht übernommener Leitspruch des Blutbanners)

Tracht: typische rondrianische Tracht mit langem Kettenhemd und einem weißen Wappenrock mit dem Ordenswappen auf der Brust.

Herkunft: nach der Dritten Dämonenschlacht am 24. Ingerimm 1021 BF vom Schwert der Schwerter mit dem erklärten Ziel gegründet, die Heptarchien zurückzuerobern und bis dahin die zwölfgöttlichen Lande in vorderster Reihe zu beschützen.

Bedeutende Mitglieder: Rondirai Leuentreu von Havena (Großmeisterin), Tharleon von Donnerbach (Schwertbruder zu Ilsur)

Historische Persönlichkeiten: Rondrasil Löwenbrand von Arivor (erster Großmeister des Ordens und Heermeister der Rondra-Kirche von 1021 bis 1027 BF)

Heilige Talismane und Artefakte: Yeshinna (Tulamida für 'die Unbezwingbare'; Rondrakamm der Heiligen Yppolita von Kurkum; Weiheswerts der Großmeister)

Wichtige Niederlassungen: Kleinwardstein (Hauptsitz), Leuentrutz (Sichelstieg), Leuenfels (Arvepass)

Feiertage: 24. Ingerimm (Gründungstag des Ordens, 1021 BF), 16. Peraine (Massaker an einem Banner von Ordensmitgliedern, 1027 BF)

Beziehungen: innerhalb der Rondra-Kirche groß, in Tobrien groß

Finanzkraft: groß

Mitglieder: klein

Zitat: »Jede Seele, die den Heptarchen abgerungen werden kann, ist mein Leben wert.«

(Leonetta von Donnerbach, Schwertschwester von Leuentrutz)

Volkess Stimme: »Die Yppolitane? Leicht mag man sie für einen hochmütigen und fanatischen Haufen halten ... aber wenn du mal neben einem gekämpft hast, dann weißt du, wie sich der göttliche Zorn anfühlt.« (Soldat der herzoglich-tobrischen Armee)

»Die sind ganz schön unheimlich, wenn man sie so abends im Kriegslager erlebt. Hängen immer zusammen rum und haben ziemlich blutige Zeremonien. Kenne ich so gar nicht von den Rondrianern.« (Marktentenderin)

»Mal ehrlich, ich halte die für irre. Hast du mal versucht, dich mit einem zu unterhalten? Die haben nur eines im Kopf: möglichst schnell und effektiv in Rondras Halle zu kommen.« (Soldat der kaiserlichen Armee)

»Habe mal mit einem zusammen in der ersten Reihe gekämpft. Hat mit seinem Schwert einen Hieb abgewehrt, der meinem Kopf galt. "Rondra ist mit dir!", hat er mir zugerufen und dabei gelacht. Dann ist er im Getümmel verschwunden. Habe ihn nie mehr gesehen ...« (Söldner)

Quellen: AB 88, AB 122, Wege der Götter 52, Schild des Reiches 94

GESCHICHTE

Der Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita, im Volksmund auch als Yppolitane bezeichnet, wird unmittelbar nach der Dritten Dämonenschlacht, am 24. Ingerimm 1021 BF begründet. Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund selbst überträgt dem Orden die Aufgabe, die Zwölfgöttlichen Lande gegen die Heptarchien zu verteidigen, ja mehr noch: die 'Schwarzen Lande' zu bekämpfen, bis die besetzten Gebiete wieder befreit sind. Enorme finanzielle und personelle Mittel werden zur Verfügung gestellt, so dass der Or-

den für kurze Zeit zum größten Orden der Rondra-Kirche avanciert und sich umgehend in den ihm bestimmten Kampf wirft. Schon im Boron 1022 BF folgt der erste Sieg einer Ordensstreitmacht in der besetzten darpatischen Baronie Freudenberg. Die Yppolitane errichten – oft nur in Höhlen, Gehöften oder einfachen Wehrtürmen – eine Postenkette entlang der Schwarzen Sichel und den Trollzacken an der Grenzlinie zu den Schwarzen Landen und stoßen dabei trotz aller Zuwendungen bald an ihre Grenzen. Dennoch eilt die Hohe Wacht vorerst weiter von Erfolg zu Erfolg, beteiligt sich an der Rückeroberung des Si-

chelstieges 1023 BF und weiteren siegreichen Kämpfen in Tobrien im folgenden Jahr. Die stets mit beispielloser Opferbereitschaft erkämpften Siege zeigen schnell auch das größte Problem des Ordens auf: Der Blutzoll, den die Ordensmitglieder entrichten, übersteigt bei weitem den Nachschub an neuen Geweihten. Auf die Zeit der Feldzüge folgt daher eine Zeit der Konsolidierung. Die Hohe Wacht unterstützt in den folgenden Jahren zwar weiterhin die Feldzüge der Provinzialherrscher und versieht umsichtig ihre Wachaufgaben, führt aber keine eigenen Operationen in größerem Rahmen mehr aus.

Versuche des Ordens, gemäß seinem Auftrag den Kampf auch an den Grenzen zu Glorianen, Oron und Maraskan zu führen, zeigen nur geringen Erfolg: In Aranien werden die Geweihten zwar herzlich willkommen geheißen, unterhalten aber nur eine symbolische Mission. Das Unternehmen, im freien Maraskan eine Niederlassung einzurichten, scheitert gar am Widerstand der Einheimischen, die die Anwesenheit der Rondrianer nicht dulden wollen.

Als am 16. Peraine 1027 BF ein Invasionsheer der Heptarchen Rhazzazor und Gallotta in das Mittelreich eindringt, ist die zweitgrößte Ordensfestung der Hohen Wacht, direkt an der Ogermauer in der Baronie Devensberg gelegen, eines der ersten Ziele: 50 Geweihte fallen hier binnen einer Nacht den dunklen Heerscharen zum Opfer. Wenige Tage später werden in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim fast alle übrigen Ordensmitglieder aus Darpatien sowie der Großmeister des Ordens und Heermeister der Rondra-Kirche, Rondrasil Löwenbrand von Arivor, getötet. Binnen wenigen Tagen verliert die Hohe Wacht ein Drittel ihrer Geweihten.

Auch die folgenden Kämpfe im Jahr des Feuers fordern zahlreiche Opfer. Entlang der gesamten Postenkette der Hohen Wacht wird das ganze Jahr über gekämpft, während Rondrasils designierter Nachfolger Gunter von Greifenfels ein Aufgebot des Ordens mit allen weiteren verfügbaren Truppen der Rondra-Kirche in Tobrien über den Sichelstieg führt und sich 1028 dem Heer Answins von Rabenmund anschließt.

Nach dem Jahr des Feuers tritt Rondirai Leuentreu von Havena das Amt der Großmeisterin der Hohen Wacht an – und damit die Nachfolge ihres gefallenen Ehemanns Rondrasil.

Die Yppolitaner, auf weniger als einhundert Mitglieder zusammengeschrumpft, formieren sich neu und konzentrieren ihre Kräfte nunmehr auf einige wenige Ordensniederlassungen. Ihre Operationen finden in kleinerem Rahmen statt, haben aber nichts von ihrer Beispielhaftigkeit und Effizienz eingebüßt: So erhält der Orden 1029 die Feste Kleinwardstein am Fuß des Sichelstiegs zum Geschenk, nachdem er entführte Kinder (darunter den tobrischen Thronfolger *Jarlak von Ehrenstein*) aus Feindeshand befreite.

Auch in dem Feldzug, der jüngst die Grafschaft Misamund zurückeroberte, bewies die Hohe Wacht, dass sie zwar geschwächt, aber ungebrochen an ihrem heiligen Auftrag festhält.

STRUKTUR

Wie auch alle anderen Orden der Rondra-Kirche untersteht die Hohe Wacht direkt dem Schwert der Schwerter. Koordiniert werden die Kampfeinsätze derzeit jedoch vom Heermeister der Rondra-Kirche, der auch den Oberbefehl über alle anderen kirchlichen Kampfverbände inne hat.

Großmeisterin und Hohepriesterin des Ordens ist Rondirai Leuentreu von Havena. Ihr zur Seite stehen der *Marschall*, der für alle militärischen Belange die Verantwortung trägt, und der *Seneschall*, der sich der weltlichen (also wirtschaftlichen und politischen) Belange des Ordens annimmt. Die übrigen Ränge folgen streng der Nomenklatur der Rondra-Kirche: Äbte von Ordensniederlassungen werden als *Schwertbrüder* und *-schwester* bezeichnet, zweifach geweihte *Ritter* übernehmen Leitungsaufgaben oder führen kleinere Gruppen von *Knappen* an.

Die bevorzugte Einheit des Ordens ist die *Lanze*, die im Idealfall aus 12 Geweihten besteht und von einem Ritter geführt wird.

AUFNAHME

Alle Mitglieder des Ordens sind Geweihte der Rondra. Anders als manch anderer Orden des Schwertbundes nehmen die Yppolitaner allen Verlusten zum Trotz keine Laien in ihre Reihen auf. Obwohl die Hohe Wacht selbst keine Novizen ausbildet, erfreut sich der Orden steten Zulaufs, verspricht der Dienst in der Hohen Wacht jungen Geweihten doch zahlreiche Gelegenheiten auf rondragefällige Kämpfe und Heldentaten. Selbst dieser Umstand darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die jungen Geweihten, die jährlich nach ihrer Schwertleite die Reihen des Ordens verstärken, kaum genügen, um die ständigen herben Verluste der Yppolitaner auszugleichen.

Einzige Bedingung, um in den Orden auf-

genommen zu werden, ist die Weihe zum *Knappen der Göttin*. Das Aufnahme ritual ist schlicht und wird ohne großes Zeremoniell durchgeführt. Es besteht in der Hauptsache aus einem Gelübde, das die Bekämpfung der Heptarchen über alle anderen Pflichten des Geweihten stellt.



NIEDERLASSUNGEN

Hauptsitz der Yppolitaner ist seit 1029 BF die Feste Kleinwardstein am Fuße des Sichelstiegs. Die Großmeisterin des Ordens gebietet hier über etwa die Hälfte aller verbliebenen Ordensmitglieder. Von hier aus brechen kleinere Abteilungen auf Patrouillen entlang und auch hinter der Grenzlinie auf, die oft mehrere Tage oder gar Wochen dauern, oder schließen sich militärischen Operationen der weltlichen Verbündeten an. Das tobrische Regiment *Yslistein* teilt Unterkunft und Wache mit den Ordensleuten – ein Zeichen für die enge Verbundenheit zwischen dem tobrischen Herzog und den Rondrianern, aber auch dafür, dass die Hohe Wacht auf die Unterstützung weltlicher Truppen angewiesen ist, um nach all den Verlusten ihren Auftrag noch erfüllen zu können.

Auf dem Scheitel des Sichelstiegs befindet sich der Wehrtempel *Leuentrutz* in der Obhut von Schwertschwester *Leonetta von Donnerbach*. Die Garnison dieser Festung, die zu einem guten Teil unterirdisch liegt, gewährt nicht nur Reisenden, sondern auch der bekannten 'Höhlenkapelle der Heiligen Thalionnel' Schutz. Wie am Kleinwardstein teilen sich die Geweihten das Gemäuer mit Verbündeten aus Weiden und Tobrien.

Auch auf den steilen Hängen des Arvepases versieht eine Abteilung der Yppolitaner ihren Dienst: Schwertschwester *Celissa Hochwein von der Firunfeste* unterhält hier die kleine Ordensburg *Leuenfels*, die in den vergangenen Jahren Schauplatz blutiger, doch vielfach unbeachteter Schlachten war.

Die Feste *Ebeldürn* in Ebelried, bis 1029 BF Hauptquartier des Ordens, beherbergt nach dem Abzug der Ordensführung auf den Kleinwardstein nur mehr eine Handvoll Geweihter, ebenso wie das neueste Ordenshaus in *Ilstur*, das dem wohl prominentesten Geweihten der Hohen Wacht, *Tharleon von Donnerbach* untersteht. Die Niederlassung in *Zorgan* wird gar nur von zwei Geweihten bewohnt.

Die Befestigungen entlang der Schwarzen Sichel und den Trollzacken, von denen aus der Orden seinen Anfang nahm, sind im Lichte der großen Verluste längst aufgegeben worden. Manche wurden anderen Orden beziehungsweise darpatischen oder tobrischen Truppen übergeben, die meisten jedoch sind verfallen – stumme Zeugen des opferreichen Kampfes der Yppolitaner.

Die Ruinen der Ordensfestung *Leomars Wacht* am Fuß der Ogermauer, wo 1027 BF ein Banner von Ordensleuten den Tod fand, dienen dem Orden als Mahnmal und Wallfahrtsort. Ein unscheinbarer Schrein inmitten der Überreste der Festung wird ab und an von einem fahrenden Geweihten betreut, der angeblich der einzige Überlebende des Massakers ist und darüber die Sprache, vielleicht auch den Verstand, nicht aber den Glauben verloren hat.

GEHEIMNISSE

Es ist ein offenes Geheimnis, dass sich alle Ordensmitglieder untereinander durch Blutschwüre binden. Während die Tendenz zum geheiligten Treueschwur auch unter anderen Rondra-Geweihten zunimmt, gedieh sie in den letzten Jahren im Orden der Hohen Wacht zu einem ungeschriebenen Gesetz.

Davon abgesehen gibt es kaum Geheimnisse, geschweige denn dunkle Flecken in diesem Orden. Zwar folgt eine kleine Gruppe unter der Führung des Marschalls *Wulfg Grimm Ogerhammer von Ysilia* den Grundsätzen der Honoren und wettet innerhalb des Ordens gegen die überwiegend salutaristische Ausrichtung der Hohen Wacht, doch diese agiert offen und ohne Ränke, weshalb viele in ihr das Gewissen des Ordens sehen.

Bedenklich mag jedoch eine kleine, aber wachsende Gruppe junger Ordensmitglieder anmuten, die im Geheimen den gefallenen ersten Großmeister Rondrasil Löwenbrand wie einen Heiligen verehrt und deshalb auch seiner Familie – der derzeitigen Großmeisterin Rondirai Leuentreu und ihren erst nach dem Tod ihres Vaters geborenen Zwillingstöchter *Leonara* und *Thalea* – mit fanatischem Eifer dient. In ihrer Inbrunst stellen diese Geweihten Rondrasil als Schutzpatron des Ordens über Yppolita und verehren seine Töchter als Sendbottinnen Rondras.

Die Kapelle der Heiligen Thalionmel auf dem Sichelstieg beherbergt *Kamala von Neetha*, die größte Mystikerin des Ordens, die Visionen und Orakelsprüche Rondras empfängt und diese in der Abgeschiedenheit der Kavernen des Höhlentempels zu ergründen versucht.

DER ORDEN IM SPIEL

Die Hohe Wacht macht wie kein anderer Orden die Opfer und Entbehrungen deutlich, die die gesamte Rondra-Kirche im letzten Jahrzehnt auf sich genommen hat, um den Kampf gegen Borbarad und seine Erben zu führen. Der Großteil der Ordensleute ist sehr jung, die Führungsebene besteht jedoch aus Veteranen, die im Dienst Rondras schon fast alles gesehen und fast alles geopfert haben.

Die Hohe Wacht ist alles andere als unumstritten. Innerhalb des Schwertbundes kritisieren viele die Vorrechte und Zuwendungen, die der Orden vom Schwert der Schwerter (auch und besonders aus dessen Privatvermögen) erhalten hat, und sehen ihn aufgrund der fanatischen Loyalität gegenüber Ayla von Schattengrund als Privatarmee des Kirchenoberhaupts.

Der prominenteste Kritiker ist dabei der Meister des Bundes und Großmeister des Ordens der Heiligen Ardare, *Nepolemo ya Torrese*: Die Ardariten betrachteten schon die Gründung der Hohen Wacht als Beleidigung und die Yppolitaner selbst als Emporkömmlinge und Nachahmer, müssen sich aber die Kritik gefallen lassen, dass eine mächtigere Präsenz der Ardariten im Osten Aventuriens in den letzten Jahren

schmerzlich vermisst wurde, während die Yppolitaner in vorderster Reihe kämpften. In jüngster Vergangenheit kämpften Verbände der Ardariten Seite an Seite mit der Hohen Wacht: Bei aller Rivalität zwischen den Orden steht der gemeinsame Kampf für die gute Sache im Vordergrund. Dennoch kommt es zunehmend zu verbalen und – wenn auch in rondragefälligen Rahmen – bewaffneten Zusammenstößen zwischen Ardariten und Yppolitanern beziehungsweise Honoren und Salutaristen.

Auch außerhalb der Kirche ist man geteilter Meinung. Jene Provinzialherrscher, die seit Jahren auf die Unterstützung des Ordens zählen können, schätzen ihn als wertvollen Verbündeten und konnten sich auch von der politischen Neutralität der Yppolitaner überzeugen.

Fern der feindlichen Gebiete stellen sich jedoch viele die Frage, warum so viele Schreine und Tempel der Rondra nunmehr ohne Geweihte dastehen, und blicken mit Grauen auf den Blutzoll, den der Orden in seinem bedingungslosen – und in weniger rondrianischen Augen gar fanatischen – Kampf entrichtet.

YPPOLITANER ALS SPIELERHELDEN

Der Orden der Hohen Wacht ist streng hierarchisch organisiert und außerdem örtlich gebunden, es gibt in seinen Reihen keine fahrenden Geweihten oder Einzelkämpfer. Daher sind die Yppolitaner als Spielerhelden kaum geeignet (und wurden von Anfang an als Meisterpersonen konzipiert). Allerdings mögen sich beispielsweise rondra-

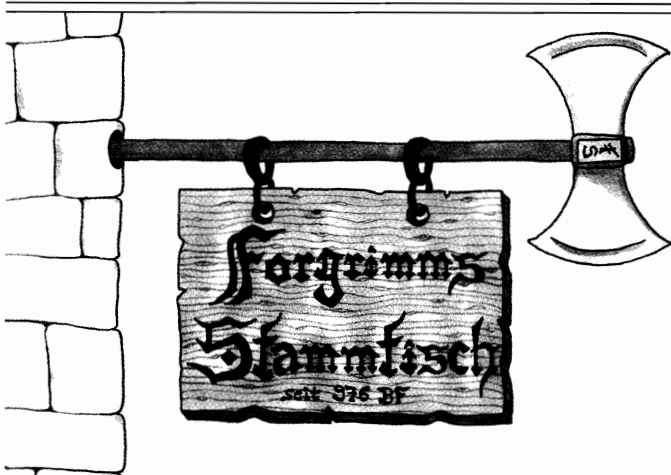
geweihte Spielerhelden zum Ende ihrer Abenteuerlaufbahn dem Orden anschließen.

YPPOLITANER ALS MEISTERPERSONEN

Die Yppolitaner eignen sich dazu, die besten ebenso wie die schlechtesten Eigenschaften eines Rondra-Geweihten zu demonstrieren: Ihre Opferbereitschaft und ihr Heldenmut sind beispielhaft, doch ihre hohen Grundsätze können für 'normale' Aventurier befremdlich, wenn nicht bedrohlich wirken. Obwohl viele Ordensleute Salutaristen und damit relativ weltoffen sind, haben sie kein Verständnis für Schwäche und kennen keine Milde (weder gegenüber sich selbst, noch gegen andere).

Die Geweihten des Ordens folgen archaischen Formen der Göttinnenverehrung: Blut- und Tieropfer sind an der Tagesordnung, rituelle Zweikämpfe – auch diese durchwegs blutig – gelten als innigste Form des Gebetes. Die Yppolitaner operieren fast immer in Gruppen und sehen sich in erster Linie als geweihte Kämpfer und erst in zweiter Linie als Priester mit seelsorgerischen Pflichten. Daher wirken sie auf Außenstehende häufig unnahbar und entrückt, und nicht selten fanatisch in ihrer Liebe zu Rondra und ihrem Bestreben, ihr eigenes Leben möglichst teuer, aber unbedingt rondrianisch zu verkaufen.

Am wahrscheinlichsten werden Helden die Yppolitaner als Teil eines größeren Kampfverbandes oder auf einer Mission in den umkämpften Gebieten antreffen.



AVENTURISCHE TRINKSPIELE

Eine Spielhilfe von Anton Weste

*teils nach Ideen von Thomas Finn, Ulrich Kiesow und
Karl-Heinz Witzko; mit Dank an Marius Seebach*

»Stemmt den Krug und schlürft das Bier,
Wettgezech, dich feiern wir!«

FORGRIMM: Baroschem¹, meine Brüder und Schwestern von der Straße der Abenteuer! Kehrt ein und klopft euch den Staub ab. Der Silberkrug heißt euch willkommen. Die voranstehenden ... hrm ... frei zitierten Ver-

¹ Rogolan: »Ein Hoch auf das Gebräute!« (= Prost!)

se aus unserem schönen Koscher Heimatlied schienen mir passend zur Einleitung für ein Thema, nach dem uns alle dürstet. TRADAN, WIRT DES SILBERKRUGS: Überfordere unsere Gäste bloß nicht mit feinsinnigen Wortspielen.

FORGRIMM: Halt den Brabbel, Tradan. Ich sagte doch deutlich: Du schenkst aus, ich rede. Also, wo war ich? Uns alle dürstet es

doch danach, auf einen langen harten Tag im Leben als Söldling, Abenteurer und Glücksritter einen fröhlichen Abend in der Schenke folgen zu lassen. Und wer hier nur langweilig über seinem Bier hockt und Schaumbläschen zählt, der hat wohl noch nie etwas von Trinkspielen gehört, hohoho. Aber zum Glück gibt es ja mich, den alten Forgrimm. Ich bringe euch ein paar Zech-

wettbewerbe aus ganz Aventurien bei, mit denen Ihr euch hemmungslos und ohne schlechtes Gewissen bis in die frühen Morgenstunden besaufen könnt. Also, folgt dem Motto: Nie wieder über schalem Bie-

re sinnen, lieber Forgrimms Spiel gewinnen.

TRADAN: Hast du dir den etwa selbst ausgedacht?

FORGRIMM: Ich möchte dich mal in einer

Fremdsprache reimen hören, Gigro²! Jetzt mach die Krüge und Gläser voll!

² Rogolan: (männl.) Großling, Mensch

DIE FEVERTAUFE

FORGRIMM: Ich beginne mit einem Trinkspiel, das auch jeder Simpel versteht. Gerade Tavernen, die sich eingeschworene Gemeinschaften zu Eigen gemacht haben, kennen eine Art Prüfung, eine Feuertaufe. Dieser muss sich jeder neue Zecher unterziehen, wenn die Stammkundschaft auch nur ein bisschen Respekt vor ihm haben soll. Ja, und wer die Prüfung nicht besteht, wird dann als Jammerlappen und Elfenbalg ausgelacht.

TRADAN: Na, etwas albern. Bei mir in den Silberkrug kommt jeder rein, der Durst und eine pralle Geldkatze hat.

FORGRIMM: Meist muss ein solcher Initiati-

onstrunk in *einem* Zug heruntergestürzt werden, ohne sich zu übergeben. Und das ist entweder nicht gerade wenig, wie beim *Kesselsaufen* meiner Brüder aus dem Amboss, oder aber eine ungenießbare Brühe: Bei der *Tairach-Taufe* in der Greifenfurter Schenke Der Stier trinkt man aus einem Orkschädel eine widerliche Mischung aus scharfen Gewürzen, Eslamsbräu und Rübenschnaps. Bei den rauen Wehrheimer Söldnern musste ich den *Löwenbiss* herunterwürgen, einen kräftigen Schnaps, verfeinert mit Asche, Knochenmehl und Goblinpi...

TRADAN: Sag's nicht.

FORGRIMM: Jedenfalls nichts für Milchalriks und Grangorer Geweihtentöchter. Hab gesehen, wie ein Lümmel blind davon wurde.

DIE FEVERTAUFE IN REGELN

Je nach Menge und Härte des Getränks wird eine *Zechen*-Probe mit 3 bis 7 Punkten Erschwernis fällig. Bei Misslingen bekommt der Held das Gesöff nicht herunter oder übergibt sich anschließend – zur großen Erheiterung der Anwesenden.

KAISER VALPOS ENTZÜCKEN

FORGRIMM: Es ist doch immer wieder schön, wenn man 'eine Runde' alleine trinken kann und dabei auch noch durch halb Aventurien kommt. Aus Festum stammt das folgende Spielchen, das Kaiser Bardo im Exil ersonnen hat ...

TRADAN: Das war noch verlässliche Kundschaft, ach ja.

FORGRIMM: ... ersonnen hat und 3 Batzen Einsatz kostet. Batzen, also das sind die Goldstücke im Bornland, wie Dukaten eben. Man leert nach einem einleitenden Schnäpschen namens *Thronbesteigung* nacheinander aus jeder der – historisch nicht ganz korrekten – dreizehn Reichsprovinzen des Mittelreichs einen Becher Gebranntes.

Die feinen Wässerchen sind im Einzelnen:

Albernia: Feengeist

Greifenfurt: Dergelsteiner Zwetschg

Nordmarken: Axtschlag

Kosch: Koschwasser

Windhag: Steinfresser

Almada: Hochgeweihter Mendona

Garetien: Rallerspörter Quellwasser

Darpatien: Traviagünstchen

Weiden: Balihoer Bärenotd

Tobrien: Firunströpfchen

Warunk: Warunker Rambelbost

Maraskan: Offenbarung der Zwillinge

Da kann ich nur sagen: Gute Reise. Wer bis Maraskan durchhält, bekommt sein Geld zurück. Manche Wirte bieten danach als Belohnung noch Valpos berühmte Eigenkreation an, die *Valposella*, ihres Zeichens

der stärkste Brannt, den der Kontinent je gesehen hat.

Wer danach noch gerade steht, bekommt seinen doppelten Einsatz zurück! Da lacht das Säuerherz!

KAISER VALPOS ENTZÜCKEN IN REGELN

Für jeden Becher legt der Trinker eine *Zechen*-Probe ab, die für jeden getrunkenen Schnaps um einen Punkt schwieriger wird. Also eine unmodifizierte Probe für die *Thronbesteigung* für den *Feengeist* eine Probe + 1, ..., zum Schluss eine Probe + 12 für die *Offenbarung der Zwillinge*. Eine finale Valposella schlägt mit einer zusätzlichen *Zechen*-Probe + 15 zu Buche.

FORGRIMM SOHN DES FEROLAX

Der gut 140 Jahre alte Ambosszwerger mit mächtigem grauem Bart ist nicht nur Veteran so mancher Kriege von den Kaiserlosen Zeiten bis zum Jahr des Feuers, sondern auch – wie er von sich behauptet – "Kenner jeder Taverne zwischen Notmark und Brabak". Forgrimm hat einigen aventurischen Würdenträgern als Zeugmeister oder Leibwächter gedient, wie zur Zeit dem garetischen Pfalzgrafen *Ardo vom Eberstamm*¹, der derzeit in Ferdok lebt. Getreu dem Motto „So lange man auf dem Boden liegen kann, ohne sich festhalten zu müssen, ist man noch nicht betrunken“ kann man den Zwergen oft zechend und parlierend in der Schenke *Zum Silberkrug* in Ferdok finden.²



¹ Siehe auch *Herz des Reiches* 33, AB 126, S. 9

² Forgrimm freut sich schon darauf, mit dir im DSA-Computerspiel *Drakensang* (Mitte 2008) anzustossen.

PREMER ARMDRÜCKEN

FORGRIMM: Zeit, mal ein wenig die Muskeln spielen zu lassen! *Premier Armdrücken* nennen die Nordleute ...

TRADAN: ... Thorwaler ...

FORGRIMM: Ja, doch, ja ... nennen die Thorwaler einen Wettkampf von Kraft und Trinkfestigkeit. Zwei Kontrahenten setzen sich gegenüber, die Rechte zum Armdrücken, die Linke zum Lüpfen der Becherchen, üblicherweise gefüllt mit Premier Feuer. Los geht es mit einem einleitenden Becher, um das Blut aufzuwärmen. Und während die Muskeln und Adern beim Armdrücken so schwellen und quellen, wird dann im Schnelldurchgang das Feuer her-

untergekippt – bis einer den Handrücken des anderen auf den Tisch gerungen hat. Tja, kapiert sogar ein Ork!

PREMER ARMDRÜCKEN IN REGELN

Zum Armdrücken würfelt jeder Muskelprotz KK-Proben. Alle übrig behaltenen Punkte zum Gelingen werden als Pluspunkte notiert, alle fehlenden Punkte zum Gelingen der Probe als Minuspunkte. Sobald ein Armdrucker mindestens 15 Punkte mehr als der Gegner besitzt, drückt er die Hand des Un-

terlegenen auf die Tischplatte und gewinnt das Spiel.

Vor jeder KK-Probe wird eine *Zechen*-Probe abgelegt. Die erste ist unmodifiziert, jede folgende um 1 Punkt schwieriger als die vorhergehende. Ein Misslingen der *Zechen*-Probe hat durch die KK-Senkung im Rauschzustand (siehe unten) Einfluss auf das Armdrücken.

Variante: Fallen die Becher mit Feuer etwas größer aus, ist jede *Zechen*-Probe um jeweils 2 Punkte schwieriger als die vorhergehende.

PERLENFISCHEN

TRADAN: Ich kenne auch noch eins. Darf ich?

FORGRIMM: Wenn's sein muss.

TRADAN: Vor vielen Jahren, als ich mich noch nicht mit ständig klammen Zwergen herumschlagen musste ...

FORGRIMM: Ha! Ha!

TRADAN: ... war ich in Havena in einer lauschigen Hafenkneipe, Südstrand war der Name, glaube ich. Ich schäkerte so mit der halbfischartigen Bedienung, als ...

FORGRIMM: Buärgh. Komm bitte zur Sache!

TRADAN: Dort spielten sie jedenfalls ein unterhaltsames Gezeche, das *Perlenfischen*. Hierfür wird eine Salzarele ausgenommen, grob ausgekratzt und anschließend waserdicht vernäht. Nachdem der Kopf abgeschnitten wurde, wirft der Wirt eine Perle von wohl 15 Dukaten Wert in den ausgehöhlten Fisch und füllt ihn mit einem Maß Gebranntem.

Jeder Teilnehmer am Perlenfischen zahlt ein Startgeld von einem Silbertaler. Anschließend wird der Fisch im Kreis herumgereicht, und jeder darf am Stück so viele Schlucke nehmen, wie er will und kann. Wer sich aber übernimmt und dabei etwas vom Schnaps verschüttet, muss eine Lokalrunde ausgeben. Tja, könnte teuer werden. Wer den letzten Tropfen aus ihm trinkt, kann den Fisch ausschütteln und so die Perle gewinnen. Na, und wer davor, also als Vorletzter, aus dem Fisch getrunken hat, der muss die Perle bezahlen. Eine schöne Stange Geld! Du siehst, das Spiel wird immer spannender, je leerer der Fisch wird.

FORGRIMM: Das hast du jetzt erfunden! Aus einem Fisch trinken! Das schlägt dem Fass den Boden aus.

TRADAN: Ich beede es, bei Rahjas feinsten Löckchen!

PERLENFISCHEN IN REGELN

In dem Fisch befinden sich 30 Portionen Gebranntes. Beim Trinken einer Portion ist eine *Zechen*-Probe fällig. Trinkt man mehrere Portionen auf einmal (oder kommt nach einer Runde erneut an die Reihe) sind weitere *Zechen*-Proben fällig, deren Aufschlag sich danach richtet, wie viel man schon 'intus hat' (siehe unten).

Bei Misslingen einer Probe erleidet man die üblichen Rauscheinwirkungen (siehe Kasten); bei einem Misslingen der Probe um 5 Punkte oder mehr verschüttet man etwas und muss eine Lokalrunde ausgeben.

FORGRIMM: Sooo, und wenn ihr alles richtig gemacht und ordentlich bei den Spielen mitgepichelt habt, seid ihr nun stramm wie ein Waldschrat.

Kommt ihr am nächsten Morgen mit dem Kopf nicht mehr durch die Tür, einfach Schädel ins Wasser und ...

TRADAN: ... mein 'Dunkles Spezial' trinken. Diese Kräutermischung hat noch jeden Wolf vertrieben.

FORGRIMM: Wirst du wohl aufhören, den Leuten dein Brechgeschöff anzudrehen? Das ist nicht zu genießen! Also, meine lieben Zecher, haltet euch immer brav am Krug fest, lasst euch keinen Gestreckten einschenken und bis zum nächsten Mal an meinem Stammtisch. Schaut wieder rein! Fortombla Hortomosch,

FORGRIMM

OPTIONAL: ALKOHOLGENUSS UND RAUSCH IN REGELN

Der Genuss einer bestimmten Menge geistiger Getränke (je nach Alkoholgehalt etwa 1 Maß Bier, 2 Schank Wein oder ein halber Schank Schnaps) geht mit einer *Zechen*-Probe einher. Bei allen weiteren Portionen sind diese *Zechen*-Proben jeweils einen Punkt schwieriger als die vorhergehende. Gewisse Umstände (begleitendes Essen, verschiedene Getränke 'quer durcheinander' trinken) können zusätzliche Boni oder Mali bringen.

Eine misslungene *Zechen*-Probe hindert den Trinker nicht am Weitertrinken, führt allerdings zu ...

* Verlust von je 2 Punkten KL, IN, CH, FF, GE, KO und KK, ebenso sinken alle eventuell vorhandenen Ängste um 2 Punkte;

* Gewinn von je 1 Punkt MU, Aberglaube, Neugier und Jähzorn.

Fällt eine Gute Eigenschaft durch den Rausch auf 0, sinkt der Held in 2W6 Stunden Säuferschlaf (ohne Regeneration). Die Auswirkungen reduzieren sich nach Ende des Besäufnisses wieder um 1 Punkt pro Stunde, bis die Eigenschaften wieder ihren Normalwert erreicht haben.

Marschall Ludalf von Wertlingen zum Rapport in Elenvina

ELENVINA. Wie der Redaktion des Aventurischen Boten aus zuverlässiger Quelle zugetragen wurde, scheint es über die bisherigen Erfolge und künftige Vorgehensweise zur Befriedung der Wildermark zwischen Marschall Ludalf von Wertlingen auf der einen und der Reichsrätin für Finanzen zu Elenvina auf der anderen Seite zum Streit gekommen zu sein. Zweimal in jedem Götterlauf, im Frühjahr und im Herbst, reist der schlachterfahrene Marschall nach Elenvina oder an den Hof Ihrer kaiserlichen Majestät Rohaja von Gareth, um dort Bericht über die aktuellen Zustände in der Mark zu geben. So

auch Anfang des Jahres 1031 BF, wo er in der nordmärkischen Capitale mit der Kaiserin und Markgraf Rondrigan Paligan von Pericum, dem Reichsgrößenrat, zusammentraf. Bei diesem jüngsten Rapport soll Marschall von Wertlingen – nicht zum ersten Mal, wie es heißt – nach weiteren Truppen verlangt haben, da die ihm zur Verfügung stehenden Kräfte

bislang nicht ausreichten, um die einstigen darpisangischen Lande nachhaltig zu befrieden. Dieser Wunsch wurde erneut durch die für die kaiserlichen Finanzen zuständige Reichsrätin Thalia vom Eberstamm mit Verweis auf die klammen Reichskassen abschlägig beschieden und insbesondere auch vom Markgrafen entschieden ausgeschlagen. Stattdessen schlug dieser Marschall von Wertlingen vor, er solle seine Kräfte weniger in offenen Gefechten aufreiben, sondern mehr mit List und maraskanischen Taktiken arbeiten – dann würde die Truppenstärke gewiss ausreichen und er müsse nicht immer wieder die überlastete Reichsrätin mit seinen Anliegen behelligen. Marschall Ludalf soll darauf wutentbrannt geantwortet haben, er sei Ritter und kein Meuchelmörder aus den Südländern, wo Rondra und Praios offenbar nichts zu zählen scheinen.

Seine Erlaucht nahm die Spitze – denn die Familie des Markgrafen stammt aus der Schwarzen Perle des Südens – mit unbewegter

Miene zur Kenntnis und entgegnete lapidar, dass es um die Wildermark weit besser bestellt wäre, wenn Seine Exzellenz dort die gleiche Energie an den Tag legen würde wie hier, ihm gegenüber. Es heißt, in der Stille, die daraufhin eintrat, hätte man selbst eine Stecknadel fallen hören können. Etliche der Anwesenden rechneten damit, dass der Feldherr den Markgrafen vor der Kaiserin und ihrem Berater zum Duell fordern würde. Es war an der Monarchin selbst, die Lage zu entschärfen, indem sie eine kurze Unterbrechung anordnete, um jeweils unter vier Augen mit ihren beiden Untergebenen sprechen zu können. So gab sie den beiden hohen Herren die Gelegenheit, sich zu beruhigen, doch wurden auch Gerüchte laut, dass die Kaiserin sowohl dem Marschall als auch dem Großheimrat deutlich zu verstehen gegeben habe, was sie von derartigen Streitereien halte. Als die Beratungen wenig später im großen Kreis fortgesetzt wurden, war

Seine Erlaucht nicht mehr zugegen – offenbar, so vermuten viele, um eine weitere Eskalation der Lage zu vermeiden. Der ebenfalls anwesende Oberst Alrik vom Blautann, der derzeit die Truppen des kaiserlichen Trosses befehligt, teilte dem Marschall mit, dass man bedauerlicherweise keine weiteren Truppen für die Mark entbehren könne. Jeder nur denkbare Streiter würde andersorts benötigt, für den Kampf gegen die aufrührerischen Albernier im Westen, die Sicherung der Grenzen im Norden, wo der Ork droht, oder im Süden, wo der selbsternannte Kaiser Selindian Hal herrscht. Und was die Versorgungslage in der Wildermark angehe, ergänzte ein Höfling, müsse man sich ohnehin keine Sorgen mehr machen: Nach dem Spendenaufruf des Drei-Schwestern-Ordens im vergangenen Götterlauf seien überreichlich Gaben einge-

Seine Erlaucht nicht mehr zugegen – offenbar, so vermuten viele, um eine weitere Eskalation der Lage zu vermeiden.

Der ebenfalls anwesende Oberst Alrik vom Blautann, der derzeit die Truppen des kaiserlichen Trosses befehligt, teilte dem Marschall mit, dass man bedauerlicherweise keine weiteren Truppen für die Mark entbehren könne. Jeder nur denkbare Streiter würde andersorts benötigt, für den Kampf gegen die aufrührerischen Albernier im Westen, die Sicherung der Grenzen im Norden, wo der Ork droht, oder im Süden, wo der selbsternannte Kaiser Selindian Hal herrscht. Und was die Versorgungslage in der Wildermark angehe, ergänzte ein Höfling, müsse man sich ohnehin keine Sorgen mehr machen: Nach dem Spendenaufruf des Drei-Schwestern-Ordens im vergangenen Götterlauf seien überreichlich Gaben einge-

Reichsrätin vom Eberstamm fügte noch hinzu, dass man sich überhaupt über die düsteren

Berichte und ständigen Forderungen Seiner Exzellenz wundere, berichteten doch sowohl der Aventurische Bote als auch verschiedene in die Mark entsandte kaiserliche Inspektoren übereinstimmend, dass die Lage in der Region zwar nicht unbedingt friedlich und geordnet, aber bei Weitem nicht so chaotisch und gefährlich sei, wie vom Marschall geschildert. Dieser enthielt sich einer Replik und nahm die Worte mit stoischem – oder, wie manche meinen, resigniertem – Gleichmut zur Kenntnis.

Es war erneut an Ihrer kaiserlichen Majestät, auch diesen Disput zu beenden, in dem sie entschied, dass Herrn Ludalf bis zum Ende des Götterlaufes ein weiteres Banner der Greifengarde unterstellt werden solle, er sich aber ansonsten aus vorgenannten Gründen mit den bisher zur Verfügung stehenden Mitteln bescheiden müsse. Sprach's, erklärte die Beratungen für beendet und zog sich zurück. Gleiches tat dann auch der Marschall, wobei er beim Verlassen des Saals voller Zorn weithin vernehmlich den Ausspruch tat: "Ich bin froh, wenn ich wieder in der Wildermark bin, da kann man Freund und Feind wenigstens noch klar unterscheiden!"

Wie es scheint, ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis die Differenzen zwischen der Reichsrätin Thalia und dem Marschall so weit eskalieren, dass die Kaiserin nicht umhinkommt, die eine oder andere Seite in die Schranken zu weisen. Kenner des Kaiserhofes vermuten, dass dann der Marschall das Nachsehen haben werde, da neben der Dame vom Eberstamm auch weite Teile der Elenviner Kanzleien unter dem Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss gegen ihn stünden. Es wird gemunkelt, dass der Erbprinz der Nordmarken und sein Vater den ständigen Forderungen des Wertlingers ablehnend gegenüber stehen, da sie die Mittel lieber gegen das abtrünnige Albernien eingesetzt sähen. Nur Kaiserin Rohajas Loyalität zu Marschall Ludalf als altem Vertrauten ihres Vaters soll ihn noch auf seinem Posten halten – doch auch die Geduld einer Kaiserin mag irgendwann erschöpft sein.

Marcus Friedrich und Uli Lindner
mit Dank an Björn Berghausen und
David Lukaßen

