

Aventurischer Bote



DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE

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

Diesmal gilt:

*Wenn Thorwaler erzürnt im ewigen Eise streiten,
Rondras Recken durch die Mark zum Kampfe reiten,
wenn Orken grausam heil'ge Städte plündern
und Häscher fliehen mit des Herrschers Kindern,
auch wenn der Kaiser eine neue Fürstin krönt,
all solche Kunde ist beim Botenleser nicht verpöht!*

Einzelpreis
2,50 EUR
Ausgabe

131

August/September 2008

Aventurischer Bote, Praios 1031 BF

Ein Speer, so schwarz wie Wut

Thorwaler Herferd gegen Glorana

Von Marada der Wölfin will ich euch berichten, großherzig, stolz und edel. Voller Mut rief sie uns zu den Waffen, zu ziehen gegen unsere Erzfeindin, und wir folgten ihr, treue Hjaldinger, verschworen bis in den Tod. Dir, Eishexe, Verderberin allen Lebens, schallt unsere Herausforderung entgegen, dir, Glorana, gilt unser Zorn.

Dicht an dicht bedeckten die Leiber unserer Ottas die See, eine mächtige Flotte, kühn und unerschrocken. Wie Sturmböen jagten unsere Schiffe voran, die Segel gebläht, glitten sie über die Wellen. Gischt

netzte unsere Gesichter, grimmig und voller Zuversicht, des Ruhmes gewiss, der auf uns wartete. Das Eis selbst erzitterte vor unserer Macht, denn es wich uns, floh, und wir sangen zu Swafnir und Ifirn.

Endlich hatten wir das *Firnkap* erreicht, nun wandten sich die grimmigen Drachen an unseren Steven ostwärts, dorthin, wo die Hexe in ihrem Eispalast lauerte. Unsere Schiffe suchten die Nähe des Landes, da die Schergen der Frosthexe Swafnirs Reich nicht lieben, und sie waren es, nach denen wir Ausschau hielten. Doch müßig wan-

derten die Blicke unserer Scharfäugigsten über das Land. In der Nacht zogen wir die Ottas ans Ufer, damit unsere Feinde im Schatten der Dunkelheit nicht unentdeckt blieben.

Endlich rief Ilkja 'Falkenblick' Wolfsson warnend "Schiff voraus!". Bald sahen wir alle das rundbäuchige Schiff, und unser Atem stockte, als wir erkannten, wer unseren Kurs kreuzte. Rings um den fremden Holk tanzten flache Boote auf den Wellen, die Männer und Frauen in den Booten schrien vor Furcht, als sie uns bemerkten,



In dieser Ausgabe

Thorwaler gegen Glorana

Seiten 1 – 4

Der Winter des Aufstands

Seite 5

Phexcaer geplündert:

Seiten 6 – 8

Wo ist der Großinquisitor?

Seite 8

Koscher Erbrinzenpaar entführt

Seite 9

Darpatische Fürstin gekrönt

Seite 12

Aufstand in Al'Anfa

Seiten 27 – 29

In aller Kürze

Seite 32

und legten sich in die Riemen, um das Schiff zu erreichen. Die See, die sich schäumend an seinen Planken brach, war rot vor Blut. Ein schwarzer Schatten trieb in der See, leblos, hilflos, verloren. "Walfänger!", schrie es aus Hunderten Kehlen, wie das Brausen des Drachenodems grollte es den Verderbten entgegen. Waffen blitzten, wir verlangten Rache und schrien den Frevlern unsere Abscheu entgegen. Eifrig tauchten unsere Riemen in die See. Nicht lange, und das Blut der Schändlichen mischte sich mit dem des Wals. Rachelüstern tränkte die Wölfin ihre schimmernde Klinge mit dem Blut der Waljäger, Swafnirschänder, jeder Streich ein Sieg für Swafnir.

Als der letzte Kampf geschlagen war, verharrten wir voller Trauer und sangen dem Wal ein Lied des Abschieds, befriedigt, dass seine Seele nicht ungerächt an Swafnirs Seite eilen musste.

Tage später trieben Eisschollen auf dem Meer, wenige nur und keine Gefahr für die Schiffe.

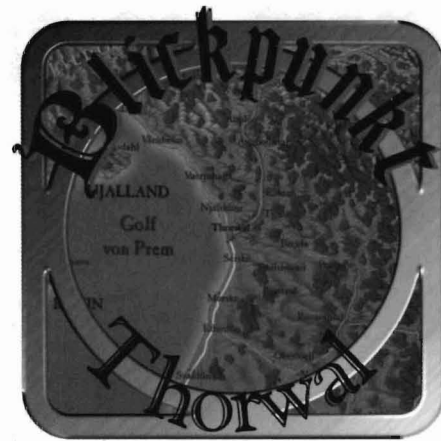
Endlich aber kamen wir an einen jener Orte, an denen die Eisherrscherin ihre verderbten Krallen tief in das Herz der Erde gebohrt hatte, um ihr den Lebenssaft zu entreißen. Ein Gleißn und Glitzern zog unsere Blicke auf sich, und es hätte Simidriel Eissängers Warnruf nicht bedurft: Unsere Herzen, die nach Kampf dürsteten, erkannten das Böse, das dort auf uns wartete. Dräuerd erhoben sich zwei hoch aufragende Nadeln in den sonnenklaren Himmel, verloren inmitten der kargen Landschaft, umgeben von bräunlicher, erstarrter Erde. "Erde", so wisperte Simidriel Eissänger überrascht, das Staunen malte sich auf seinem strengen, schönen Antlitz ab, "Erde, wo Eis sein sollte."

Wir zogen die Schiffe aufs Land, und der Elf wies uns mit einem Lächeln auf einen Felsbrocken hin, auf dem es grünlich-ölig schimmerte. "Flechten", sagte der Elf mit ungewöhnlicher Leidenschaft, "das Leben ist an diesen Ort zurückgekehrt." Manch einer verzog das Gesicht oder lachte über den Eiselfen. Ich aber sank auf die Knie, um das näher zu betrachten, was den kühlen Mann so angerührt hatte. Und tatsächlich stieg mir ein bitter-würziger Geruch in die Nase, und ich erkannte das Versprechen, das in diesem unscheinbaren Gewächs lag. Bei Swafnir und Ifirn, waren wir es, die dem Leben folgten, das sich seinen Weg zurück eroberte, oder waren vielmehr wir es, die dem Leben einen Weg bahnen sollten?

Vorsichtig und wohl gewappnet näherten wir uns den Nadeln, gewarnt vor den Unkreaturen, die darin hausten, und vor jenen, die sie aus ihren fernen Welten holten. Die Runajaski hatten mächtige Schutz-

zauber gewoben, und selbst Gudmundur Gunnarsson, der wenig davon hielt, was ein *Gandsmidr* (thorwalsch für Zauberer) auszurichten vermochte, blieb sein Wort schuldig, lieber "wie ein freier Thorwaler unerschrocken, allein von seinem Stahl und Swafnir an seiner Seite beschirmt, dem Gezucht der Eishexe entgegenzutreten." Gudmundur 'Einzelschreiter' schallte ihm in den folgenden Tagen hinterdrein, dass seine Miene so sauer wie Skyr war.

Es war die Wölfin, die uns voranschritt, die Hand am Heft ihres Schwertes, was manchen verwunderte, der seine Waffe bereits gezogen hatte. Marada aber war so ruhig wie die See an einem windstillen Tag, un-



beirrbar näherte sie sich der verderbten Stätte. Wir alle wussten, was uns dort erwartete, die einen aus Geschichten, die an den heimischen Feuern erzählt wurden, einige wenige, weil sie schon einmal an einer Stätte wie dieser gewesen waren, damals, als Jurga in den Kampf gegen die Eishexe gezogen war.

Diesmal war es nicht die Tochter Trondes, die das Wagnis einging, sondern Marada, mit ihr eine Schar, die die der Obersten Hetfrau weit überstieg. Damals war es gelungen, eine dieser Stätten zu zerstören. Ein jeder wusste, dass Marada mehr wollte, so wie wir alle.

Etliche Meilen führte unser Weg uns tiefer ins Land, bis der Schatten der Türme uns berührte.

Die *Vitkari* der *Galdmader* (thorwalsch: Magier) schützten gut, bewahrten uns vor missgünstigen Augen und Ohren. Überraschend wollten wir auf unsere Feinde niedergehen, wie ein Sturm, der sich jäh über dem Meer erhebt, bebend vor Swafnirs Wut, beflügelt davon, dass sich noch immer kein Feind zeigte ... als Simidriel Eissänger die Hand hob. Unter dem Bann konnte niemand sprechen noch ein sonstiges Geräusch machen. Unser Blick folgte der Geste des *Meistari*, er wies auf die glitzernden Nadeln, die starr in der zerfurchten, aufgerissenen Erde staken, in einer quellenden, grünlichen Pfütze. Leblose Körper lagen

unweit des scheußlichen Quells, nackt und bleich wie Eis.

Mit dem Zögern des Zauberers wich auch unsere Kampfeslust. Verwirrt und vorsichtig näherten wir uns der Stätte – und fanden dort weder Leben noch Unleben!

Die Nadel stand verlassen, und nun, da die Runajaski den Bann von uns nahmen, und Töne wieder an unsere Ohren drangen, da spürten wir die Stille wie eine schwere Last. Man hatte uns davon berichtet, dass die Nadeln sängen, ein schreckliches, schauriges Lied aus Eis und Leiden. Doch sie waren verstummt. Kein Wächter, kein Sklave war mehr an diesem Ort Gloranas.

Voller Wut und Hass schrie Marada auf, als sie die ausgemergelten, peinerfüllten Gesichter der Toten erblickte. Die meisten Männer und Frauen unseres Volkes, dreizehn an der Zahl. Wir schämten uns nicht unserer Tränen, schworen, ihre Gebeine zurück in die Heimat zu bringen, und beteten, dass ihre Seelen einen sicheren Weg ins Totenreich gefunden hatten.

Nicht weit von den Nadeln entfernt fanden wir einen Ort, an dem der Boden waserdurchtränkt war. Dort lagen Pelze, Kisten und Gefäße, Werkzeuge und allerlei andere Dinge im Schlamm versunken. Es schien, als hätten die Schergen der Eisherrscherin diesen Ort in Eile verlassen.

Für uns gab es hier nichts weiter zu tun und wir kehrten mit unserer traurigen Last zu den Schiffen zurück. Man merkte der Wölfin an, wie gereizt sie war, unschlüssig darüber, was von diesem Tag zu halten war. Es war der Efferd-Diener, der die richtigen Worte fand. "Es ist ein Zeichen der Götter, Marada Gerasdottir, dass das Schwarze Eis weicht und die Diener der Eishexe fliehen. Du wolltest Großes, doch noch Größeres schenkt man dir. Wenn das Eis so weit gewichen ist, wer sagt dir, dass nicht der Weg bis ins Herz des Eisreichs frei ist? Wer sagt dir, dass es nicht genau das ist, was die Götter wollen? Nicht die Schergen zu treffen, sondern die Hexe selbst?"

Das waren Worte nach dem Geschmack der Wölfin, ihr Antlitz erhellte sich, und das entschlossene Funkeln kehrte in ihre Augen zurück. "Du setzt mir Flausen in den Kopf Goswyn Orezarson", lachte sie mit bronzedunkler Stimme. Das waren leichthin gesagte Worte, die die Männer und Frauen mit gutmütigem Gelächter aufnahmen, doch wer die Wölfin kannte, sah, dass der Gedanke sie nicht losließ. Stundenlang stand sie am Vordersteven ihres Schiffes, die Hand auf den schlanken Hals des Drachenkopfs gelegt, und sah mit festem Blick auf die See – gen Osten, dort wo Paavi lag.

Weiter trieb uns der Wind, stetig gen Osten. Längst hatten wir die *Seetigerzinne* und das *Wolfshorn* passiert. Allmählich begriff-

fen die ersten, dass Marada Goswyns Worte keineswegs so leichtthin aufgenommen hatte. Wackere Thorwaler, die Erkenntnis pflanzte in ihre Herzen nicht Furcht noch Missfallen über soviel Kühnheit, sondern Stolz, auserkoren zu sein, die tapfere Hetfrau auf ihrer Herferd zu begleiten. Eine Herferd, von der noch in Generationen gesunden werden sollte, eine Herferd, die ewigen Ruhm in sich trug.

Als der Wind abflaute, griffen wir zu den Rudern, "Hej, Thorwaler, hej ...!", schallten die alten Ruderlieder von Schiff zu Schiff, eifrig legten sich die Frauen und Männer in die Riemen, dass die Ottas wie Pfeile über das Meer flogen.

Schwer fällt mir die Erinnerung, wann das Unheil begann, ein flüchtiger Vorbote zunächst, beiseite geweht von Heldenmut. Das Atmen fiel schwerer, und Kälte erfüllte unsere Glieder, obwohl doch das dämonische Eis gewichen war. Verzagtheit schwoll an wie eine Welle, die nach und nach jeden ergriff, uns die Arme lähmte und unser Herz mit Schwärze erfüllte. Selbst Marada, stolze Wölfin, Gerasdottir, sie konnte nicht die Zweifel von ihrem Antlitz verbannen, obgleich sie nicht müde wurde, uns Mut zuzusprechen. Goswyn Orezarson und die Runajasko suchten nach Antwort, doch verrieten ihre Mienen, dass sie keine Lösung finden konnten. Auch ihnen machte die Verzagtheit zu schaffen. Nur wenige teilten nicht dieses Los. Nicht Dermot von Paavi, der nicht müde wurde, uns aufzumuntern, und auch andere vom Schiff des Efferd-Dieners kannten nicht unsere Not.

Wir aber opferten Swafnir und erinnerten ihn an unseren Kampf gegen die Walfänger und hofften auf seinen Beistand.

Doch nichts linderte unsere Pein, nur noch düsterer lasteten die Schatten auf uns. Keiner wagte auszusprechen, was viele dachten: *Mochte auch das Eis gewichen sein, die Macht der Eishexe war es nicht.* Was sonst hätte uns tapfere Thorwaler sonst mit solchen Qualen erfüllen können.

Es gab Streit unter den Schiffsführern, von denen einige umkehren wollten, wie die Otta der *Eiszwinger*-Ottajasko, die Bangheit in ihren Herzen zermürbte sie. Doch Marada wollte davon nichts wissen, zornig forderte sie Treue ein. "Wir haben geschworen, der Hexe zu trotzen!" rief sie. "Nur Feigheit lässt einen vor der Prüfung zurückschrecken!" Obschon ihre Stimme dabei leicht zitterte, genügte die Herausforderung, um die Zauderer zu beschämen, kleinlaut gaben sie Befehl, den Kurs zu halten. Allerdings führte sie uns ein Stück weiter auf die See hinaus, in der Hoffnung, dass dort das düstere Wirken schwächer wurde:

In der Nacht war es, als plötzlich ein Gel-

len die Dunkelheit zerriss, ein Schreien, Schreien, Kreischen, grell, scharf schneidend, wie eine Klinge aus Eis. Ein Zittern überfiel mich, derweil ich mir verzweifelt die Hände auf die Ohren presste, vergebens, nichts konnte das grässliche Misstönen ausperren. Es riss an mir, warf mich hin und her, meine Knie gaben nach, und ich sackte zusammen, kauerte mich auf die Planken, für einen Lidschlag roch ich den vertrauten Geruch meerwasserdurchtränkten Holzes. Ich wollte mich daran klammern, jenes Stück Vertrautheit, doch dieser Laut vertrieb jeden Trost, drängte in meinen Geist. Mein Kopf dröhnte, als wolle er bersten. Tief er glitt das namenlose, körperlose Grau-



Hetfrau Marada Gerasdottir

en, drang in meine Eingeweide, erfüllte mich, dass der Klang meinen Leib zum Beben brachte, als wäre ich nicht mehr Herr über mein Fleisch. Eisige Kälte durchfuhr mich, schwarz, hoffnungslos und voller Wut, und ich spürte, wie etwas nach meiner Seele griff, daran riss und zerrte. Wie ein Vogel an der Leimrute flatterte mein Herz – verzweifelt, doch ohne Hoffnung auf Entkommen.

Und ebenso jäh, wie es gekommen war, verstummte das Grollen. Ein eisiger Hauch erfasste mich, brachte die Tränen auf meinen Wangen zum Gefrieren. Erst jetzt bemerkte ich das Blut an meinen Händen, Blut, das mir aus den Ohren gedrunken war, zu roten Kristallen erstarrt.

Als ich mich umsah, erblickte ich Sigurd Lovisson, Lifja Saenhildsdottir und viele andere, denen es so ergangen war wie mir, gefällt von jenem Grauen, überwältigt, geschüttelt, gepeinigt. Lifja wischte sich trotzig das gefrorene Blut vom Gesicht, ich sah, wie ihre Hände noch immer bebten.

Es war Marada, die Wölfin, die uns aus der Agonie errettete. Marada nämlich, den Kriegsmantel fest um ihre Schultern ge-

schlungen, stand aufrecht, das Kinn trotzig emporgerichtet, die Hand am Heft ihres wundermächtigen Schwerts. Bleich war sie, wie der Schnee, ihr rotes Haar loderte wie Flammen, ihr Augen funkelten. Auch in ihnen spiegelte sich der Schrecken, doch war jedem gleich klar, der ihren Blick schaute, dass es mehr brauchte, um Marada Gerasdottir, Hetfrau, Hetja in die Knie zu zwingen.

Ihr Anblick beschämte uns, die wir schwach gewesen waren, und viele schworen sich und ihren Ahnen, die Schmach mit der Waffe vergessen zu machen und der stolzen Hetfrau nachzueifern, wie es die Art unseres Volkes ist. Wir jubelten der Wölfin zu, die Kehlen rau von dem eisigen Gefühl, das nur allmählich aus unseren Leibern weichen wollte.

Olwyn Jandrasson aber schwor hernach, dass auch die Leichen von dem Zittern ergriffen worden waren, doch wollte ihm niemand glauben, denn Olwyn 'Nebeldeuter' Jandrasson war seit Kindesbeinen an als jemand bekannt, der Dinge sah, die niemand außer ihm zu sehen vermochte, nicht einmal ein Godi.

Marada rief die anderen Schiffsführer zusammen, und keinem war es besser ergangen als uns, auch nicht Goswyn Orezarson und auch nicht dem jungem Dermot, so tapfer er in den vergangenen Tagen auch gewesen war.

Das unheimliche Kreischen hatte einen hastigen Bann der Runajasko hinweggefeht, der Eiself mit seinen feinen Sinnen war ohnmächtig zu Boden gesunken, bleich und atemlos, dass seine Gefährten ihn tot glaubten. Doch war sein Schicksalsfaden noch nicht zu Ende gesponnen, und er kehrte zu uns zurück. Keiner hatte ernstlichen Schaden an Leib und Leben genommen, was mit unseren Seelen war, das wussten wir nicht zu bemessen, aber wir dankten Swafnir, uns vor dem Schlimmsten bewahrt zu haben.

Wir berieten uns darüber, was uns widerfahren war. Dämonenwirken, dessen schien sich Goswyn Orezarson gewiss, verderbte, boshafte Kraft. Simidriel Eissänger, dessen Sinne weiter blickten als die eines gewöhnlichen Menschen, sprach von schierem, schwarzem Eis, das sich voller Wut scharfkantig in sein Herz bohrte.

Dann aber kam ein Summen und Dröhnen und Gurgeln, und das Eis brach unter gewaltiger Wucht und wurde zu fauligem Wasser, das seine Kehle erfüllte und ihm den Atem raubte. Alsdann seien ihm die Sinne geschwunden.

Wir teilten unsere Erlebnisse und wendeten die Gedanken hin und her und kamen doch zu keiner Lösung. Weder Götter noch Runjas schienen gewillt, uns einen Fingerzeig zu geben.

Als der Morgen graute, zog dichter Nebel auf, schwere Schwaden, so dicht wie Werg. Nebeltropfen schlugen sich auf Haut und Kleidern nieder, besetzten wie matte Perlen das Schiff.

Es wurde wärmer, unnatürlich warm, ein Hauch von verrottendem Holz und fauligem Wasser. Bang horchten wir in den schierer undurchdringlichen Nebel, wie aus weiter Ferne drangen die Gesänge der Runajaski an meine Ohren, die in der Sprache der Vorfahren die Geister der Elemente anriefen, obwohl ich doch wusste, dass das Schiff nicht weit entfernt sein konnte.

Immer ärger wurde der Gestank, nur widerwillig ließ ich es zu, dass die faulige Luft in meine Lungen strömte. Schweiß rann mir brennend in die Augen, als ich ihn wegwischen wollte, fand ich ihn klebrig wie Blut. Man sah die Hand nicht vor Augen, so undurchdringlich war der Nebel, ein Gefährte, der eben noch neben einem gestanden hatte, wurde von den Schwaden verschlungen, kaum dass er einen halben Schritt getan hatte. Unwirklich drangen die Rufe der Rekker an meine Ohren, die mit gezogenen Waffen auf den Gegner harreten. Ich tat es ihnen gleich und stimmte einen Schlachtgesang an, den Sang von Asleif Phileasson dem Braven, der eine mächtige Seeschlange mit List und Stärke besiegt hatte.

Plötzlich sah ich einen gewaltigen Schatten auf uns zutreiben, ein riesiger, massiger Leib. Ein Brüllen, Rauschen und Gurgeln erfüllte die Luft, und ich spürte, wie sich mir die Kehle zuschnürte, als müsste ich ersticken. Ein Gefühl, als dränge mir Wasser in Mund und Nase.

Sollte mein kecker Gesang unsere Erzfeindin, die verfluchte Schlange, herausgefordert haben, dass sie uns eins ihrer Kinder sandte? Ich schalt mich und betete zu Swafnir, mir Kampfesmut zu schenken und mich nicht in Unehre sterben zu lassen. Angestrengt spähte ich in das Zwielflicht und vermeinte gewaltige Schwingen auszumachen, die den Nebel peitschten, und ein Surren und Flapsen erscholl. Der Gestank raubte mir den Atem.

Jäh peitschte eine gewaltige Kraft durchs Wasser, dumpfknallend traf es auf die Planken unseres Schiffs, die knirschend nachgaben. Dunkel strudelte Wasser durch das geborstene Holz. Fieberhaft versuchten die Männer und Frauen, das Leck zu stopfen, als der nächste Schlag allen Hoffnungen ein Ende bereitete. Mit titanischer Wucht wurde das gemarterte Schiff getroffen, und brach zu unserem Entsetzen entzwei!

Ich vermochte nicht, mich auf den Beinen zu halten, in dem Bemühen, einen festen Halt zu finden, achtete ich nicht der Rah, die niedersauste. Sie streifte mich hart am Hinterkopf und zerschmetterte mir die Schulter.

Mir schwanden die Sinne.

Das hätte mein Ende bedeutet, hätte Firunja Swanhildsdottir mich nicht am Kragen gepackt und zu einer treibenden Planke gezogen. Als ich wieder erwachte, war um uns herum das reinste Chaos: Planken, Trümmer, Segelfetzen, die im Meer trieben, und in der Ferne oder doch ganz nah, das grausame, schreckliche Brüllen, das unseren Untergang angekündigt. Schreie gellten durch den dichten Nebel, es schien, als hielte das Ungeheuer nun an anderer Stelle seine blutige Ernte. Plötzlich aber erbebt die See, und für einen Lidschlag war es totenstill. Es war, als hielte Efferd selbst für einen Augenblick den Atem an. Dann brandeten die Wellen wieder los, prallten aufeinander, rieben sich aneinander. In ihrer Wut schlugen sie uns über die Köpfe, ein gleißender Schmerz durchfuhr meine gepeinigten Schultern, als ich mich an der Planke festklammerte.

Ein Surren und Flapsen drang gedämpft an meine Ohren, dann nur noch das Geräusch der Wellen und die Schreie der Gefährten. Die Kälte des eisigen Wassers drang mir bis in die Knochen, lähmte meinen Körper, meinen Geist. Wie lange ich dort trieb, ob für eine Handvoll Strophen des Jurga-Liedes oder für den ganzen Sang, ich vermochte es nicht zu sagen – die Zeit gefror in den dunklen Fluten. Mir schwanden erneut die Sinne und es war mir, als erahnte ich gierige Ungeheuer in den Tiefen, mit bleichen Augen verfolgten sie lauernd ihre Beute, die scharfen Zähne gebleckt.

Mich schauderte, würgte, ich wollte meine Gefährten warnen, und schluckte nur bitter-salziges Wasser. Ein Traum, ein Traum, hörte ich mich schreien. Raue Rufe meiner Gefährten brachten mich ins Diesseits zurück.

Aus den Nebelschwaden schälte sich der schlanke Bug eines schwarzen Schiffes, ein blutrotes Segel blähte sich in einem Wind, der nicht natürlich war. Geisterhaft still glitt das Drachenschiff an uns vorbei, schattenhaft nur sah man die Mannschaft, die schweigend die Riemen bereithielt, nicht eins der Gesichter wandte sich uns zu.

Am Heck des Schiffs stand hoch aufragend eine Gestalt, der Schädel kahl, mit düsteren Zeichen geschmückt, ein dünner, roter Zopf ringelte sich wie eine Schlange über ihre Schultern. Mitleidlose Augen starrten wie Smaragde auf die See hinaus, blickten achtlos über unsere Not hinweg. Starkhart Walkirsson, der auf Armlänge an einen der Riemen heran war, wollte danach greifen, doch eine treue Gefährtin riss ihn zurück. Andere sah ich, die vor dem finsternen Bug flohen, selbst wenn das bedeutete, eine rettende Planke fahren zu lassen.

Tula also war gekommen, um ihr blutiges Spiel zu beenden, Tula, die schwarze Hexe,

die Königin von Skerdu. Tula, deren Name von vielen nur furchtsam gewispert wurde. Die Männer und Frauen für ihre Mannschaft raubte und diese versklavte, die, die niemandem treu war außer sich selbst.

Ebenso schnell, wie sie gekommen war, ward Tula mit ihrem Schiff wieder vom Nebel verschlungen, und ließ uns ratlos und voll Zorn und Hass zurück.

Da plötzlich erscholl ein silberhelles Horn, und die dichten Schwaden zerstieben wie unter einem Sturmwind. Geblendet schlossen wir die Augen, als die Sonne die See in gleißendes Licht tauchte, blinzeln bemerkten wir voll Staunen, dass die See friedlich dalag, als hätte es das Grauen, das über uns gekommen war, niemals gegeben. Ein halbes Dutzend Schiffe glitt über die Wogen, ihre schlanken Rümpfe hoben sich dunkel vor den glitzernden Wellen ab.

Am Bug der vordersten Otta, der *Vindsrid-dari*, stand Jurga Trondesdottir, den schweren Kriegsmantel aus dunklem Pelz um die Schultern gelegt, die silbernen Stickereien glänzten in der Sonne. Ihr Antlitz war ernst, die Lippen hatte sie fest aufeinander gepresst, und ihre Augen waren kühl wie Eis. Es gab nicht viele unter uns, die Jurga 'die Königin' Trondesdottir für gewöhnlich freimütig begrüßten, doch jetzt war sie uns so willkommen wie der engste Verwandte, wie eine Blutsschwester oder der beste Freund. Jubel klang ihr aus gemarterten Kehlen entgegen, schwach nur, nicht aus Missachtung, sondern aus Erschöpfung.

Als wir uns umsahen, erkannten wir das Ausmaß unserer Niederlage: Vier Drachenschiffe waren zerschmettert worden, darunter auch das Schiff der Wölfin und die beiden Schiffe der *Sturmsegler*-Ottajasko, Dutzende Tote trieben im Wasser. Andere Schiffe waren schwer beschädigt, so die *Frigamylvir*, deren Planken wie von einer mächtigen Pranke aufgerissen waren. Man sammelte die Schiffbrüchigen auf und machte sich daran, die weit versprengten Schiffe unserer einst so stolzen Flotte zu sammeln.

In weiter Ferne sah man eine Nebelbank, die sturmschnell von dannen raste, gen Osten. Als Goswyn Orezarson dies sah, gab er seiner Mannschaft Befehl, dem Nebel zu folgen. Die *Sta. Efferdane* hatte dem Angriff nahezu unbehelligt widerstanden, nur ein Segel war wie von mächtigen Krallen zerrissen. Die Oberste Hetfrau wollte ihm folgen, doch dass wollte der Efferd-Diener nicht dulden. Er hatte gesehen, was diese monströse Kraft mit einem gewöhnlichen Schiff anzurichten vermochte, und wäre unsere Flotte doppelt so groß gewesen, es hätte uns nichts geholfen. So beschied sich die stolze Jurga ohne Klagen damit, den Geschlagenen zu helfen. Schamesröte überzieht meine Wangen, wenn ich daran den-

ke, in wie vielen Sängen ich sie geschmäht habe, als eitel, selbstverliebt und selbstgerecht. In diesen Augenblicken war davon nichts zu merken, kein Wort des Vorwurfs kam über ihre Lippen, und sie half, wo man ihrer Hilfe bedurfte.

Ganz anders Gorwin Garsvirsson von der *Thorfinn*-Ottajasko, dem das Schicksal ausgerechnet Marada vor den Bug spülte, sodass der Rivaner ihr mit einem Grinsen die Hand reichte, um sie an Bord zu ziehen. Marada schluckte ihren Zorn und ihre Enttäuschung über den Spott der Runjas tapfer hinunter. Als Gorwin das Schwert erblickte, das Marada allen Unbilden zum Trotz nicht aufgegeben hatte, weiteten sich

seine Augen und eine Mischung aus Ehrfurcht und Gier flackerte darin auf. Als die *Vindsriddari* längsseits kam, bot Jurga Marada an, auf ihrem Schiff zurückzusegeln. Ihr Angebot klang offenherzig und aufrichtig, auch wenn die Kühle in ihrer Stimme verriet, wie sehr sie die Wölfin erzürnt hatte. Doch diese Schmach wollte Marada nicht ertragen, lieber wollte sie an Bord der Rivaner Ottajasko bleiben und deren Spott hinnehmen, als die Gesellschaft ihrer Erzrivalin zu ertragen und noch tiefer in ihrer Schuld zu stehen.

Wir machten uns also auf den Weg zurück in die Heimat. Was als stolze Herferd begonnen hatte, kehrte nun geschlagen zu-

rück. Vier Schiffe waren verloren, drei weitere schwer beschädigt. Weit über ein Dutzend treue Gefährten haben den Tod gefunden, darunter auch Simidriel Eissänger, dessen Leiche von den Fluten ebenso verschlungen worden war wie die von Raska Torgalsdottir und Borri Hetkind von der *Firnglanz*-Ottajasko. Wir beklagen ihr Schicksal und besingen ihren Ruhm, denn auch wenn uns der Sieg nicht vergönnt war, haben wir doch tapfer gekämpft und müssen uns vor unseren Ahnen nicht schämen.

*Ijslind Sverholdsdottir,
Skaldin der Geron-Ottajasko*

*(Michelle Schwefel
mit Dank an Ragnar Schwefel und Mark
Wachholz)*

Der Winter des Aufstands

Vor Lowangen, Hesinde 1031 BF

Voller Verachtung blickte Harkhash Drugh auf den fetten Fellsack vor ihm auf dem Boden des Zeltes. Der Gefangene hatte sich nicht einmal gewehrt.

“Du unterwirfst dich, Urgruuzak?” knurrte Harkhash zwischen gefletschten Zähnen hervor.

“Ich knie hier, Maruk!”, antwortete der fette Häuptling der Burrkuzk. “Mein Stamm gehört dir.”

Harkhash erhob sich langsam aus seinen Fellen. Bei seiner kräftigen Erscheinung wirkte die Geste bedrohlich, aber sie hatte noch einen anderen Zweck: Die Kälte des Winters ließ ihn das Alter seiner Knochen schmerzhaft spüren. Doch diesen Winter gab ihm Tairach noch, so hatten die Geister der Totensteppe gesprochen.

“Dein Kopf wird das Zeichen meiner Herrschaft über die Burrkuzk sein”, sprach Harkhash. *Und dein Tod mich von deinem widerwärtigen Anblick erlösen.*

Da blickte Urgruuzak auf, ohne Angst in seinen Augen. “Du brauchst meinen Kopf für bessere Dinge, großer Harkhash.”

Der Oberhäuptling brüllte ob dieser Unverschämtheit und zog sein Schwert, das er vor vielen Jahren einer Glatthaut abgenommen hatte, die wagte, ihn zu fordern. “Demut, *Ergoch*!” verlangte er.

Urgruuzak ließ sich nicht einschüchtern. “Du hasst die Menschen, aber ich kenne sie. Du wirst mich brauchen, willst du nicht wieder scheitern.”

Brazoraghs entfesselter Zorn überfiel Harkhash. Er ließ das Schwert fallen, sprang vor und packte Urgruuzaks Kopf mit beiden Händen. Mit seinen Hauern riss er ihm das Ohr ab. Urgruuzak gab keinen Laut von sich.

Mühsam beruhigte sich Harkhash und spuckte das Ohr aus. Urgruuzak kniete am Boden, das Blut aus der Wunde tränkte sein dunkles Fell. “War es das?”, fragte er. Harkhash antwortete nicht. Er schritt an seinen überraschten Okwach hinaus in den



Schnee. Draußen blickte er auf Lowangen, das Mahnmal seines Versagens, der Dorn in seiner Seele. Eisiger Wind zerrte an seinem ausgebleichten Fell. “Holt mir den *Ergoch*”, befahl er einem seiner Kämpfer. Kurz darauf wurde Urgruuzak neben ihm in den Schnee geworfen. “Siehst du diese Trophäen?” Er deutete auf die aufgespießten Köpfe von sechs Orks mit orangerot gefärbten Haaren.

“Die Augen von Khezzara”, antwortete der Gefangene. Sie waren die Kriegshunde des Aikar Brazoragh, die Vollstrecker seines Willens. Jetzt waren sie vor allem tot.

“Khezzara ist blind. Der Aikar ist schwach. Ein neues Zeitalter des Krieges hat begonnen, doch er wird es nicht mehr entfesseln. Er hat uns versprochen, das Banner des Roten Mondes über alle Menschenlande zu entrollen, doch er zögert zu lange. *Jetzt* ist

die Zeit. Das Große Reich der Glatthäute zerfleischt sich selbst.” Harkhash breitete seine Arme aus. “Lowangen wird der Anfang sein. Die brennende Stadt wird mein Opfer an Brazoragh sein, Mut, Zorn und Kraft in seinem Volk wieder zu wecken.”

Urgruuzak hatte die ganze Zeit schweigend im Schnee gekniet. “Dein Opfer wird groß sein, großer Maruk”, sagte er nun.

Harkhash grinste. “Du beginnst zu begreifen. Und nun sage mir, was in deinem Kopf ist, ehe ich nachschauen muss.”

Unter dem Finsterkamm, Winter 1031 BF

Hochkönig Garbalon seufzte schwer und strich sich durch den kupferroten Bart. “Du glaubst wirklich, Bonderik kommt in unsere Stollen zurück?”

Seine Tochter Arglescha sah aus wie ein Schachtfeger, der durch alle entlegenen Stollen gekrochen war. Vermutlich hatte sie genau das gemacht. “Ich habe die Toten gesehen, Ehrwürdiges Väterchen. Das waren keine Wühlschrate. Frag Frengrosch! Es sollte so aussehen, um uns zu täuschen.”

Garbalon wiegte bedächtig das Haupt. “Eine solche List würde zu Bonderik passen. Aber meine tapferen Angroschim wachen an allen Toren. Kein Finsterzwerg wird seinen Fuß in unsere Hallen setzen.”

“Trotzdem”, beharrte Arglescha und stemmte die Fäuste in die Hüften. Wieder seufzte der Hochkönig. Sie war wirklich die Tochter Angrardas.

“Wenn sie nicht zu uns wollen, wollten sie vielleicht an uns vorbei”, murmelte jemand im Hintergrund. Alle Blicke wandten sich Frengrosch zu, der bei einem Feuer auf einer Bank hockte und es plötzlich eilig hatte, den Grund seines Humpens zu ergünden. Arglescha funkelte ihren Kampfgefährten an wie einen Drachen, dann blitzte etwas anderes in ihren Augen auf.

¹ork. ‘Häuptling’

²ork. ‘Sklave’, ‘Gefangener’

„Beim Klang von Angroschs Hammer, Fren-grosch hat recht!“ Die Flamme loderte in ihr wie in einem Feuerschacht. Sie war voller Tatendrang. Garbalon hatte das geahnt. „Sie sind auf dem Weg nach Norden, zu den Minen der Menschen. Väterchen, wir müssen ihnen hinterher.“

Garbalon hob die Hände. „Du sprichst mit einer Gewissheit, die du noch nicht besitzt, Tochter“, mahnte er.

„Dann lass mich gehen und Gewissheit gewinnen!“

Stille legte sich über die Königshalle. Arglescha hatte herausfordernd das Kinn vorge-reckt. Sie wusste, dass sie gewonnen hatte. „Gut, mein Kind. Sammle deine Gefähr-ten und erlange Gewissheit. Aber bringe dich nicht in Gefahr!“

Arglescha sprang vor und drückte ihrem Vater einen Kuss auf die gerunzelte Stirn. „Habe ich das jemals gemacht, Väterchen?“ Und dann eilte sie auch schon aus der Halle, gefolgt von ihren Gefährten.

Wieder seufzte Garbalon. Arglescha schlug eindeutig nach ihrer Mutter.

Khezzara, Firun 1031 BF

Der junge Okwach in der Plattenrüstung beendete seinen Bericht. Nur das Prasseln

der Feuer war zu hören, die die tanzenden Schatten der Anwesenden auf die mit Bro-kat und Edelsteinen geschmückten Wän-de des Thronsaals malten.

Atrrazan Ogerschelle musterte den Boten genau. Der Okwach zeigte keine Furcht, dabei war bekannt, dass der Aikar Über-bringern schlechter Botschafter selten ein langes Leben gönnt.

„Harkhash wagt den ‚Aufstand‘“, sprach dann der Sohn des Jenseits mit seiner rau-chigen Stimme. Erst jetzt erhoben die an-deren Krieger ihre Stimmen.

„Die Augen werden Vergeltung üben und dir den Kopf des Verräters bringen, Gottes-sohn!“ ereiferte sich Kerschoi Shargok, der Anführer der Elitekrieger.

„Soll er sein Werk vollenden, dann hole ihn dir, Kerschoi“, sprach Marschall Sharraz Eisauge.

„Schweig, Verräter!“ Kerschoi war aufge-sprungen und die anderen Augen von Khez-zara formierten sich. Atrrazan griff nach seiner Waffe und stellte sich hinter seinen Marschall.

Seit Sharraz eigenmächtig Phexcaer über-fallen hatte, herrschte offene Feindschaft zwischen den großen Kriegern.

Der einäugige Sharraz rührte sich nicht. „Soll Harkhash die Menschen das Fürch-ten lehren. Scheitert er dabei, erledigt sich das Problem.“

„Nein.“ Ein Wort des Aikar genügte, um alle Krieger zur Ruhe zu zwingen. Seine Stimme klang beiläufig, als weile er halb in jenseitigen Welten. „Ich dulde diesen Auf-stand nicht. Harkhash will sich mit mir messen? Ich nehme die Herausforderung an.“ Der hünenhafte Göttergesandte erhob sich. Atrrazan war der einzige im Thron-saal, der es mit der Größe des Aikar auf-nehmen konnte. Über die Schädel der an-deren Schwarzpelze hinweg trafen sich ihre Blicke. „Tritt vor, Okwach.“ Atrrazan tat wie geheißen. „Wie der Schwarze Marschall lerntest du dein Handwerk in Uhdenberg. Von Donnerbach folgtest du mir nach Khezzara. Du bildest meine Okwach aus. Ich kenne dich und ich erwähle dich. Be-ende den Aufstand der Drughash – jetzt.“ Alle Worte waren gesprochen. Der Aikar ließ sich wieder auf seinem Thron nieder. At-rrazan kehrte dem Thronsaal den Rücken. Er würde seine Aufgabe sofort angehen. Scheitern stand nicht zur Wahl.

Michael Masberg

Phexcaer geplündert!

Schwarzpelze brandschatzen während dreier Tage in wüsten Gelagen die Stadt am Bodir.

Zahlreiche Tote, Tempel des Guldinen schwer beschädigt.

PHEXCAER. Bereits in der Praiostagsschule wird gelehrt, dass die Namenlosen Tage oftmals Unheil und Schrecken heraufbe-schwören, doch kaum ein Phexcaerer war im Jahreswechsel 1029/30 BF darauf ge-fasst, dass sich diese alte Weisheit so schnell bewahrheiten würde. Denn obwohl die Stadt bereits seit Monden von einem orki-schen Heer belagert wurde¹, war man vol-ler Zuversicht, das Schlimmste verhindern und eine Einigung mit den Orks erzielen zu können.

»Bisher hatte uns Phex immer noch auf seine ureigene Art irgendwie beigestanden: Als er den Riesen Orkfresser bat, die Stadt zu ver-schonen und die Orks fernzuhalten, als es Jir-tan Orbas, dem 'Grauen Vogt', gelang, den Vertrag mit den Zholochai einzugehen, der die wilden Krieger fortan daran hinderte, die Stadt anzugreifen. Oder zuletzt, als der Listi-ge einigen wagemutigen Glücksrittern den Weg zu Grimring, der Schicksalsklinge, wies, mit deren Hilfe in letzter Minute ein Angriff auf unsere Stadt durch die Vertragsbrüchigen Zholochai abgewendet werden konnte. So waren wir, trotz der monatelangen Belage-

rung, voll guter Hoffnung: Phex würde uns schon wieder beistehen. Und als wir erfuhren, dass der Häuptling der Belagerer vom Stam-



me der Zholochai war, da füchtete kaum einer mehr ernsthaft einen Angriff und alle warteten geduldig auf die Tributforderun-gen. Noch einmal würden es die Zholochai nicht wagen, den alten Vertrag zu brechen.« —Adran Engstrand, Händler aus Phexcaer

Diese Zuversicht zerstreute sich, als in den letzten Tagen des Rahja-Mondes die ersten

Flüchtlinge aus Groenvelden mit ihrer spär-lichen Habe auf dem Rücken vor den Mau-ern der Stadt erschienen, hinter sich die Rauchsäulen ihrer brennenden Häuser las-send. Der raue Wind war erfüllt von den dumpfen Lauten der orksischen Kriegstrom-meln, die unablässig, Tag und Nacht, den Phexcaerern des Schlaf raubte. Fast 2.000 orksische Krieger und Elitekrieger waren dem Ruf des jungen, von der Politik des Aikar enttäuschten Zholochai-Häuptlings Shar-raz Eisauge gefolgt: Zholochai, die Rache für die Schmach von Bradratork² nehmen wollten, Orichai, die in ihrer tumben Bru-talität reiche Beute witterten und Moko-lash, die endlich die Gelegenheit kommen sahen, die Sumpfmörder der Stadt zu ver-nichten.

In aller Eile bereiteten sich die Stadtbewoh-ner auf den drohenden Angriff vor, die Herden wurden über die Bodirbrücke in den Steineichenwald getrieben, wo sie in den Wäldern der tiefen Schluchten mit et-was Glück unentdeckt bleiben würden, die

²⁾ Zholochai-Häuptling, der im Jahre 797 BF Jirtan Orbas unterlag und der den Vertrag mit Phexcaer einging, wo-nach kein Zholochai-Ork jemals wieder die Stadt angreifen sollte.

¹⁾ siehe AB 125 und 130

Stadttore wurden verrammelt und die Waffen geschärft, bereit, jeden Ork mit blankem Stahl in der Faust zu empfangen.

»Dies ist unsere Stunde! Wir werden uns nehmen, was den Starken gehört, wir werden dem Aikar im fernen Khezzara beweisen, dass weder Phexcaer noch irgend eine andere Stadt der Glatthäute dem Zorn des Brazoragh und seiner stolzen Kinder gewachsen ist. Keine Gefangenen!«

—Sharraz Eisauge, orkischer Heerführer bei Phexcaer

Die hinterlistigen Schwarzpelze ließen sich Zeit. Und langsam dämmerte es den Verteidigern, dass sie ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen und ihre Stadt während den Namenlosen Tagen verteidigen mussten, zu einer Zeit, in der die Zwölfe in Alveran nur wenig Macht besaßen und die finsternen Orkgötzen dafür umso mehr. Doch nicht nur der Zeitpunkt der Schlacht hatte der gerissene orkische Heerführer genau geplant: Statt eines wilden Sturmangriffs auf die Stadtmauern, wie es die Phexcaerer erwartet hatten, schickte er im Morgengrauen bei dichtem Regen eine Hundertschaft Mokolash aus, die auf ihren Flößen den Bodir hinabglitten und von der ungeschützten Flussseite in die Stadt eindrangen.

»Wir hatten zwar die Wachen verdoppelt, doch es hatte alles nichts genutzt. Plötzlich griff sich Hagen an den Hinterkopf, starrte mit schreckensgeweiteten Augen auf seine blutverschmierte Hand und sackte mit einem leisen Seufzern in sich zusammen. Ich selbst zog sogleich blank und schlug Alarm, doch ehe ich mich versah, war ich von einer Schar blutrünstiger Schwarzpelze umgeben, deren Fratzen sich zu einem hämischen Grinsen verzogen. Mein erbitterter Widerstand beeindruckte sie nur wenig, doch irgendwie gelang es mir, mich in eine sichere Gasse zurückdrängen zu lassen. Darauf waren wir nicht gefasst – aber wer hätte schon ernsthaft damit gerechnet, dass die Schwarzpelze in Booten über den Bodir kommen würden?«

—Tita Phextreu, Torwächterin am Osttor

»Das Osttor war verloren. Wir hatten kaum Zeit, uns zu formieren, da stürmte schon die

Thronsaal des Aikar Brazoragh, Khezzara, 3. Praios 1030 BF

„Du bist also Sharraz Eisauge, Ergoch.“³⁾ Neugierig musterte der oberste Herrscher der Orks seinen Gefangenen. Der in schweren Ketten gelegte, aus mehreren Wunden blutende junge Ork hob langsam den Kopf und blickte dem Aikar Brazoragh stolz in die Augen. Ein überraschender Hieb in die Rippen mit dem Hornknäuf eines Arbachs ließ den Zholochai-Häuptling wieder in die Knie fallen. „Lass uns alleine, Kerschoi.“ Der Befehl des Aikar war schneidend und duldet keinen Widerspruch. Der Angesprochene, Anführer der 'Augen von Khezzara' und wie alle Augen mit einem dichten, blauschwarzen Fell und absonderlich orangeroten gebleichten Haaren versehen, warf dem Gefangenen einen letzten verächtlichen Blick zu, ehe er den prachtvollen Thronsaal seines Gebiets verließ.

„Du weißt, dass du dich meinem Willen widersetzt hast.“ Langsam erhob sich der Aikar aus seinem knöchernen, mit Fellen bespannten und mit Elfenbein und Kupfer verzierten Thron und schritt auf Sharraz zu. „Denkst du etwa, du kannst dich mit mir messen?“ Die linke Klaue des Orkherrschers grub sich tief in das Haupthaar des Gefangenen und riss den Kopf jäh nach hinten, so dass Sharraz' Kehle frei lag. Mit der Linken hob der Aikar einen blutgefüllten Goldpokal und tröpfelte dessen Inhalt über Sharraz' Gesicht, während er unverständliche Worte murmelte. In einem einzigen Zug trank er schließlich den Pokal leer und warf ihn achtlos auf einen der zahlreichen aufgehäuften Goldhügel. Knurrend wiederholte er seine letzten Worte: „Denkst du etwa, du kannst dich mit mir messen?“

Sharraz schmeckte den metallenen Geschmack des fremden Blutes und spürte, wie unvermittelt die wohl vertraute, feurige Kampfeswut in ihm aufloderte. Sharraz fletschte die Zähne und entblößte seine mächtigen Hauer.

Mit einem hässlichen Kreischen stoben die metallenen Fesseln auseinander, als der Gottgesandte sie mit einem einzigen Hieb seiner Axt durchtrennte.

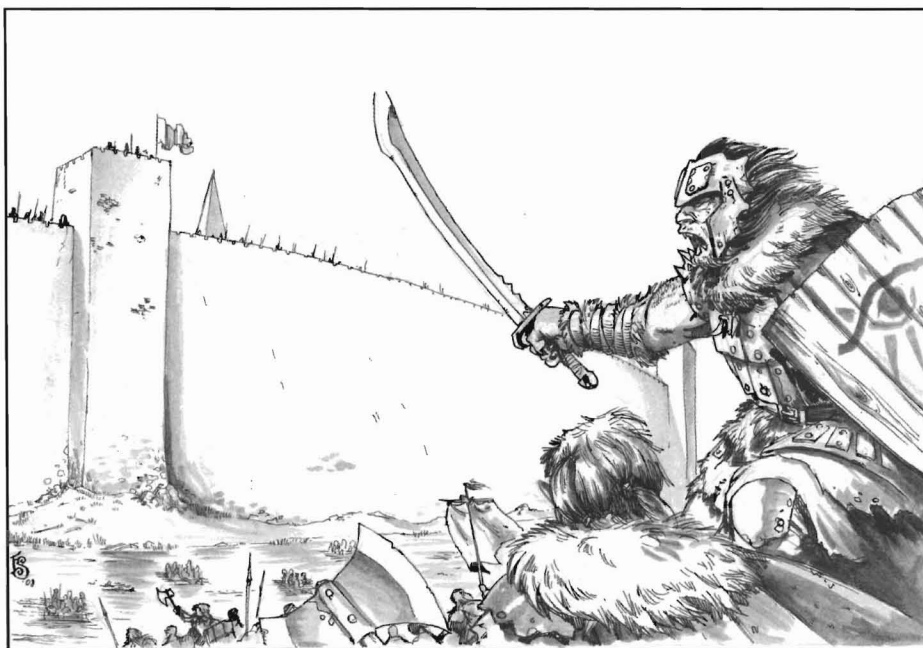
„Dann lass uns kämpfen.“

³⁾ork. Sklave

schwarzfellige Horde durch das Tor in die Stadt und begann ihr blutiges Werk. Die Straßen waren erfüllt von Waffengeklirre und Sterbenschreien. So gut es ging verteidigten wir Häuserzeile um Häuserzeile, aber dem

Gassen. Als ob der göttliche Fuchs unsere Peiniger verblendet hatte, um unsere Stadt so zu retten.«

—Khedio Einhand, Bandenführer



wilden Zorn der angreifenden Orks hatten wir nur wenig entgegen zu setzen.

Im Nachhinein war es wohl ein Glück für uns, dass die Orks in einen solchen Blutrausch verfielen, schienen sie doch keine geordneten Ziele zu verfolgen, sondern zogen einfach blindlings tobend und plündernd durch die

Der tapfere Widerstand der Phexcaerer und die rauschhafte orkische Plünderung zogen sich über drei Tage hinweg. Erbitterte Kämpfe um jede Gasse, jedes Haus flammten auf, während aus den geplünderten Häusern Rauchsäulen und Flammen in den Himmel schlugen. Teilweise kam es sogar zu blutigen Kämpfen unter den Angreifern, bei denen es um nicht mehr und nicht weniger als den Besitz eines alten Schaukelstuhls ging.

Während bereits die ersten Orks siegestrunken und hoch beladen mit Glitzerkram, verschleppten Menschen oder blökenden Ziegen die Stadt wieder verließen, drängten immer noch Schwarzpelze in die Stadt, die ihren Beutezug erst begannen. Weder der Phex-Tempel noch der Tempel des Güldenens wur-

den verschont. Wo in letzterem der Widerstand schnell gebrochen war und die Orks mit dem quaderschweren goldenen Obelisk von dannen zogen, schlug ihnen im Phex-Tempel erbitterter Widerstand entgegen.

»Ich weiß noch genau, wann wir das erste Mal zu hoffen wagten, dass die Orks die Stadt vielleicht gar nicht erobern und uns alle versklaven, sondern nur plündern wollten. Viele von uns hatten sich in Häusern, Tunneln und Kellern verschanzt und leisteten erbitterten Widerstand, doch wären die Schwarzpelze nicht so ziellos und gierig, fast wie im Rausch, vorgegangen, sie hätte die Stadt sicherlich in wenigen Tagen unter ihrer Kontrolle gehabt. Als sie schließlich den goldenen Obelisk aus

dem Tempel des Guldnen entwendeten, ließ ihre Kampfeslust nach, und langsam aber sicher zogen sie aus der Stadt ab. Mir wurde zugetragen, dass ihr Heerführer getobt haben soll, zumindest er schien andere Pläne mit uns gehabt zu haben als seine Untergebenen. Sei es wie es sei, nun heißt es die Toten zu bestatten und auf die Zukunft zu hoffen.«

—Mütterchen Ulmia, Ledergerberin

Die meisten Orks hatten inzwischen Beute gemacht und strömten aus der Stadt, um ihre Schätze in Sicherheit zu bringen. Immer weniger Schwarzpelze hielten die Verteidiger in Schach, die nun um so heftiger zur Gegenwehr übergingen und die verbliebenen Angreifer erschlugen oder aus der Stadt trieben, bis schließlich in den Nach-

mittagsstunden des dritten Tages die Tore wieder geschlossen werden konnten: Phexcaer hatte geblutet, aber war nicht gefallen. Das Heer der Orks löste sich schnell auf, schwer beladen zogen die Plünderer in alle Himmelsrichtungen davon, um stolz von ihrem großen Beutezug zu berichten. Nur einer konnte nicht frei über sein Wohin entscheiden: Nur wenige Meilen von Phexcaer entfernt wurde Sharraz Eisauge, der Anführer der Phexcaer Plünderer, von einer Abordnung der 'Augen von Khezzara', den Elitekriegern des Aikar Brazoragh, aufgegriffen und in Ketten nach Khezzara geschleift.

Elias Moussa,
mit Beiträgen von Matthias Freund

Aventurischer Bote, Efferd 1032 BF

Wo ist der Großinquisitor?

FERDOK. Lange Zeit war gerätselt worden, was den ehrwürdigen Großinquisitor der Praios-Kirche, Seine Eminenz Amando Laconda da Vanya, mit einem goldenen und blitzenden Zug der Sonne in den Kosch und noch genauer die Grafenstadt Ferdok Anfang des Jahres geführt hatte.¹ War es göttliche Vorsehung, eine geheime Warnung oder doch nur ein glücklicher Wink des Schicksals, dass ausgerechnet zu jener Zeit seiner – sonst so seltenen, wie die Ferdoker immer wieder ausdrücklich betonten – Visite eine grausame Mordserie die Stadt erschütterte?

Tatsächlich hatten Praioten und Bannstrahler dem blutrünstigen Treiben bald ein Ende setzen und sogar ein letztes Mordopfer aus den Klauen des 'Roten Schlächters' befreien können.

Doch offenbar war es nicht nur ein irrer und von den Göttern verlassener Mörder, der mit langen Messer nachts durch die Stadt geschlichen und obskures Treiben an den Tag lag. Vielmehr schien die Verschwörung ihren Ursprung südlich der Stadt genommen zu haben – im verwunschenen und unheimlichen Dunkelwald. Denn hierhin war der Großinquisitor kurz nach der Aufklärung der Ferdoker Morde mit seinem *Zug der Sonne* aufgebrochen – wie es hieß, um "mit dem Licht des Herren Praios" auf jenen finsternen Hexen Jagd zu machen, die es gewagt hatten, die Untaten in Ferdok zu initiieren.

Unter großer Bedeckung und mit singenden Chorälen der hohen Geweihten und Bannstrahl-Ritter hatten die Praioten, begleitet vom Winken und Zurufen der Fer-

doker, die Stadt verlassen, um "eine Bastion des Lichts zu errichten und den Dunkelwald mit der Kraft der Erleuchtung neu zu erhellen."

Einige reisende Händler, die nun endlich wieder Ferdok erreichen und auch verlassen konnten, hatten den Zug noch am nördlichen Rande des Dunkelwalds gesichtet. Seitdem aber fehlte lange Zeit jede Spur von selbigem.

Unbestätigten Gerüchten zufolge sollen sich die Praios-Diener und Hexen im Dunkelwald tödliche Kämpfe geliefert haben, die wohl auf keiner Seite unbeschadet überstanden wurden. Die Scheiterhaufen hätten hell gebrannt, gleichzeitig sollen magische Blitze das von den Bannstrahlern errichtete Lager in den Nächten heimgesucht haben! Im Zentrum all dieser Kämpfe aber stand wohl die Ruine der alten Burg *Blutberge*, die angeblich ein Bollwerk der derzeitigen schwarzmagischen Umtriebe sei. Was davon der Wahrheit entspricht, lässt sich jedoch nicht mit letzter Gewissheit sagen. Nur Wagemutige oder von Hesinde verlassene Gestalten würden sich derzeit in den Dunkelwald wagen.

Inzwischen sollen die Kämpfe zwar abgeflaut oder sogar ganz zum Stillstand gekommen sein, aber einem überlebenden Augenzeugen zufolge fehlt vom Großinquisitor noch immer jede Spur. Dafür spricht auch, dass Ferdok oder andere Praios-Tempel im zentralen Mittelreich bislang keinerlei Nachricht mehr vom *Zug der Sonne* und seinem gelehrten Anführer erhalten hätten. Die schlimmsten Befürchtungen über Wohl und Wehe des Großinquisitors machen also derzeit in der Stadt die Run-

de – und nicht wenigen munkeln hinter vorgehaltener Hand, dass Amando Laconda da Vanya im Kampf gegen die Hexen den Tod gefunden hätte.

Für die ohnehin schon seit Jahren von Schicksalsschlägen heimgesuchte Praios-Kirche – man denke nur an das Schisma 1014 bis 1018 BF, die Tode bekannter Kirchenführer (wie dem Boten des Lichts Jarriel Praiotin XII. Heliodon im Jahr 1021 BF², dem Ordensmeister der Bannstrahler Ucurian Jago im Jahr 1026 BF³ und seinem Nachfolger, dem ehemaligen Großinquisitor Raperian von Eslamshagen, nur ein Jahr später⁴) oder der unlängst ausgerufenen Suche nach dem Licht des Heiligen Quanon⁵ – aber käme diese Schreckensnachricht sicher einer Katastrophe gleich.

Dieser Tage werden also unzählige Gebete gen Alveran gesandt, die für das behütete Zurückkehren des Großinquisitors die Schicksalsmächte anflehen.

MW

Die wahren Hintergründe zum Verschwinden von Großinquisitor Amando Laconda da Vanya werden im Computerspiel *Drakensang* und in diesem Boten auf Seite 19 behandelt. Über seinen weiteren Verbleib wird der Aventurische Bote in künftigen Ausgaben berichten.

²) siehe *Aventurischer Bote* 75, Seite 21

³) siehe *Aventurischer Bote* 105, Seiten 21–23

⁴) siehe das Abenteuer *Schlacht in den Wolken*

⁵) siehe *Aventurischer Bote* 124, Seite 6

¹) siehe *Aventurischer Bote* 130, Seiten 3 und 32

‘Seldrakon-Fragment’ aus Elenvina gestohlen

Dass wertvolle Schriften in den Bibliotheken und Archiven der aventurischen Magierakademien immer wieder zum Begehr dreister Diebe und gildenloser Zauberer werden, löst in der magischen Fachwelt schon lange kein Erstaunen mehr aus. Insbesondere in südlichen Gefilden scheint gar die Ansicht unter Kollegen zu bestehen, dass unerlaubte Erwerben einzigartiger Schriften als “ehrenhafte Angelegenheit” zu betrachten – so zumindest wird es immer wieder gern, selbst von Bestohlenen, kolportiert.

So hat zunächst auch niemand in der Magierzunft sonderlich mit Skepsis oder Unmut reagiert, als im Archivarsbericht der *Akademie der Herrschaft* zu Elenvina für das vergangene Jahr das Verschwinden des sogenannten *Seldrakon-Fragments* festgehalten wurde. Bei eben diesem handelt es sich um ein einzelnes, nur noch in Teilen erhaltenes Pergamentstück, das offenbar einst zu einer längeren Schrift oder gar einem Folio gehörte.

Gefunden wurde das seltsame Abstrakt einst während einer Expedition der Akademie vor etwa 300 Jahren, die nach Spuren und Relikte aus der Zeit der Magier-

kriege suchte. Dabei will man ausgerechnet im benachbarten Kosch auf die Spuren eines alten Drachenkults gestoßen sein, der sich die *Kinder des Seldrakon* nannte.

Das Fragment wurde schon oft untersucht und transkribiert, doch die mehr als wirre

Salamander

Quartalschrift für angewandte Magie und Alchimie

Phrasen schienen bislang noch keinen Anlass für das Forschen nach weiteren Geheimnissen zu bieten. Hier eine Abschrift, wie sie der Akademie zu Brabak vorliegt:

»[...] aus dem Tor aber stieg der Mantra’Kor, seine lederigen Drachenflügel spannend, und wir summten das Lied der Nacht, tanzten und gaben uns der Ekstase hin. ‘Mochte er mich nehmen!’, rief jener mit dem Gold brennenden Gesicht. ‘Nein, ich bin sein Diener und sein Mahl.’, rief ein anderer. Unser aller Gesichter brannten, und sie alle waren golden. [...] Der Segen des Hohepriesters wurde ihm erteilt, und er wurde gesandt durch das schwarze Tor zum Mantra’Kor. Doch nach

drei Tagen kehrte er zurück und trug das Mal der Maske im Gesicht. [...] die Zeit der Dunkelheit, und es sprach Seldrakon nur noch selten zu seinen Kindern. Es hieß, sein Körper verweile im Allerheiligsten, doch Herz und Geist seien auf Reisen zum Vater und seinen Heerscharen in den Gefilden der insula draconis. [...] und so wurden auch wir zu Kindern, zu den Kindern Seldrakons [...]«

Wer auch immer das Fragment nun an sich genommen hat – hoffen wir, dass er es nicht in einer geheimen Privatsammlung verschwinden lässt, sondern wenigstens etwas mehr Licht in die Geheimnisse um Seldrakon, den erwähnten Mantra’Kor und die obskure Maske des Kultes bringen kann.

MW

Mehr zum Geheimnis des alten Kults des Seldrakon und seiner legendären, hier in einem Nebensatz erwähnten Maske erfahren Sie in dem Einsteiger-Abenteuer **Drakensang: Der Kult der goldenen Masken**, das Ende September 2008 von Ulisses Spiele veröffentlicht wird.

Fürstenhaus Eberstamm am Abgrund

Erbprinzenpaar des Kosch entführt

ERLENSCHLOSS. Eine erschreckende Nachricht erreicht uns aus dem Kosch. Wir hatten bereits ausführlich über die Sorge des Fürstenhauses vom Eberstamm berichtet, das nach über tausend Jahren an einem Fluch der Kinderlosigkeit zugrunde zu gehen droht. Kürzlich hatte es gar seine Untertanen dazu aufgerufen dem Erbprinzen Anshold und seiner Gemahlin Nadyana in einer Audienz fruchtbare Ratschläge zu erteilen. Wir berichteten ausführlich über die bunte Besucherschar, die sich am 11. Travia 1031 auf dem sonst so beschaulichen Erlenschloss eingefunden hatte (AB 130, Seite 23). Angesichts der vielen bewährten Hausmittelchen, wohlwollenden Segnungen und frommen Fürbitten keimte bereits neue Zuversicht, dass der böse Bann nach Jahren endlich gebrochen werden kann. Doch Wehe – schon am nächsten Morgen lag die neue Hoffnung mehr denn je in Scherben. Erst jetzt erreicht uns die bislang sorgsam geheim gehaltene Meldung, dass Schurken den Trubel während dieser Zu-

sammenkunft genutzt haben, um sich auf dem Gelände des Schlosses zu verstecken. Sie schlichen sich in der folgenden Nacht



(möglicherweise gar mit Beihilfe einer ebenfalls verschwundenen Leibgardistin) in die prinzlichen Gemächer um das holde Paar zu verschleppen. Eine der Nachtwachen konnte noch die Abfahrt der erbprinziplichen Kutsche erkennen, vermochte sie jedoch nicht mehr aufzuhalten. Mittlerweile

fand man das leere Gefährt einige Meilen vor Angbar am Wegesrand.

Bislang ging noch keine Forderung beim Vater und Schwiegervater der Entführten, Fürst Blasius vom Eberstamm, ein – doch werden schon jetzt Charissia von Salmingen (die Erzschorin des Kosch) oder der ruchlose Räuberhauptmann Ronkwer (AB 129) als mögliche Drahtzieher genannt.

Es mag gut sein, dass der Koscher Fürst zur Zahlung eines stattlichen Lösegeldes bereit ist, um den letzten verbliebenen Erben lebendig und unversehrt zurück zu erlangen. (Der 37-jährige Anshold ist der älteste Sohn, sein jüngerer Bruder Edelbrecht ist als Gemahl der Markgräfin von Greifenfurt der Nachbarprovinz verpflichtet, während Idamil, der dritte Sohn des Fürsten, im Jahr des Feuers den Tod fand.)

Ähnlich fürstlich mögen freilich auch die Belohnungen für jene ausfallen, die zur glücklichen Befreiung des Prinzenpaares beitragen können.

Martin Lorber

Das Reichsgericht tagt

Dieser Tage tritt das Reichsgericht wieder einmal zusammen – in den neuen Räumlichkeiten in Elenvina. Zeit, diese Institution des Mittelreiches einmal in Augenschein zu nehmen: Schon in den ältesten Ausgaben des Codex Raulis finden sich Paragraphen, die das Reichsgericht betreffen, doch hat es in der Geschichte des Reiches stets unterschiedliche Rollen gespielt und sich auch unterschiedlich zusammengesetzt. Es scheint, dass vor allem in Zeiten einer schwachen Krone und einer starken Aristokratie das Reichsgericht an Bedeutung gewonnen hat. Das Reichsgericht, wie wir es heute kennen, wurde unter Reichsbehüter Brin von Gareth durch Beschluss des Großen Hoftages von 1014 BF und nach Vorlage der Reichskanzlei in seine heutige Gestalt gefügt:

In *zwei Kammern* sitzen je acht Reichsrichter. In der zweiten Kammer, die sich aus Vertretern des Niederadels zusammensetzt, werden Rechtsstreitigkeiten verhandelt, die Grafschafts- oder Provinzgrenzen überschreiten und deren Beteiligte keine Hochadligen sind. Gerade in jüngster Zeit mehren sich die Klagen wohlhabender Städte gegen verarmte Ritter, die das Fehderecht missbrauchen und einer Stadt unter fadenscheinigen Gründen die Fehde erklären, um sich durch Überfälle auf deren Bürger zu bereichern. Diese Kammer soll auch dafür sorgen, dass 'kleine' Rechtssachen erledigt werden können, ohne die Krone zu belästigen. Meist liegt bereits ein Urteilsspruch eines Grafen oder Provinzherren vor, weshalb das Reichsgericht als Berufungsinstanz angerufen wird. In der ersten Kammer des Gerichtes sitzen die *Höchlich Adligen Reichsrichter*, also Hochadlige, deren ranghöchster Graf Growin von Ferdok ist. Diese Kammer verhandelt ausschließlich Fälle, die Provinzgrenzen überschreiten und deren Klagebeteiligte Barone oder gar noch höheren Ranges sind. Berufen werden die Reichsrichter durch die Krone, und zwar auf Lebenszeit, wobei mitunter der Provinzproporz wichtiger erscheint als juristische Befähigung.

Die *Kompetenzen* des Reichsgerichtes sind weit reichend. So kann das Reichsgericht – wie die Kaiserin – Reichsacht und Aberacht über Hochadlige aussprechen. Gegen Urteile, die bei Prozessierenden nicht auf Zustimmung stoßen, kann Protest bei der

Krone eingelegt und eine Aufhebung des Urteils angestrebt werden. Im Falle höchster Strafurteile allerdings – wenn nämlich beide Kammern hinzugezogen werden – haben Reichsgericht und Kaiserin gleichen Rang, so dass die Krone ein solches Urteil nicht aufheben kann. Zudem kann das Reichsgericht auch über Provinzherren urteilen; dieses Privileg steht außerhalb des gerichtlichen Verfahrens sonst nur der Kaiserin zu, die hierfür allerdings die formelle – und traditionell gewährte – Zustimmung des Gerichts benötigt. Weil aber das Reichsgericht selten zusammentritt und zudem langsam arbeitet, auch weil die adligen Reichsrichter ungern ihresgleichen aburteilen, stauen sich die Fälle jahrelang auf. Bisweilen wurde der Vorwurf der Prozessverschleppung laut, und angeblich ist noch immer ein Rechtsstreit zwischen dem Grafen von Reichsforst und der Gräfin von Ferdok anhängig, der auf das Jahr 872 BF datiert ist, den zu lösen aber niemand mehr ein großes Interesse aufbringt. Heutzutage wählen viele Adlige lieber den Weg der Feh-



de, um Streitigkeiten auszutragen, statt däumchendrehend auf eine Entscheidung des Gerichts zu warten.

Zwei wichtige Ämter sind mit dem Reichsgericht verknüpft: Zum einen besitzt das Reich mit dem *Reichskronanwalt* einen beiden Kammern als Präses zugeordneten höchsten Reichsrichter, der die Stimmen auf eine unge-

rade Zahl bringt und mit seinem zuerst abgegebenen Votum eine Präjudiz festlegt. Dieser Posten, der wie die Reichserzämter dieser Tage vom Hoftag besetzt wird, ist seit dem Tode der Gräfin Efferdane von Ehrenstein zu Eslamsgrund im Jahr des Feuers vakant.

Eine wichtige Rolle für die Legitimation der höchsten Urteile des Reichsgerichtes spielt außerdem der *Reichsseneschall*, der durch seine Zustimmung den Urteilen Rechtskraft verleiht. An ihn wenden sich, sofern die Krone verhindert ist, die Prozessbeteiligten, wenn sie Berufung einlegen möchten. Dieses Amt wird seit alters her von den Herzögen der Nordmarken gehalten. In ihren Händen befindet sich bekanntlich derzeit auch das Große Reichssiegel, mit dem alle Urteile des Gerichtes abschließend gesiegelt werden müssen.

Björn Berghausen,
mit Dank an Michelle Schwefel

Die Pfade der Gharrachai

FINSTERKAMM. Khargash stützte sich auf seinen gewaltigen Gruufhai und blickte über seine Gharrachai¹, die sich im Schein des Wintermondes versammelt hatten. Rhushuk Geisterklaue, der rote Verkünder des Jenseits, sprach zu den Khurkach². "Durch das Blut sprachen die Geister. Die Drughash tragen den Krieg unter die Glatthäute. Hört die Worte der Harordak³: Die Gharrachai werden ihnen folgen!"

Das Gebrüll aus vielen Dutzend Kehlen antwortete. Khargash griff nach seinem gehörnten Helm, um ihn sich aufzusetzen. Die Khurkach verstummten und blickten zu ihrem Häuptling auf, der die volle Mondscheibe in seinem Rücken wusste.

In diesem Moment kreischte der Schrei eines Raubvogels durch die Nacht. Eine große Nebelkrähe landete auf einem knorrigen Baum.

Aus dem Dunkel schritt ein einzelner Ork zwischen die versammelten Gharrachai. Sein dunkelgrauer Pelz war mit einer hellen Maserung durchzogen und hatte die Farbe erkalteter Asche.

Bei sich trug eine durch Kupferbänder zusammengehaltene Knochenkeule, geschaffen aus der Wirbelsäule eines Elfen.

Aschepelz blieb vor den Harordak stehen, musterte sie mit seinen fahlgelben Augen und wandte sich dann an alle Gharrachai. "Die Pfade der Gharrachai führen nicht in das Tal des Svell." Er deutete nach Osten. "Dort sind unsere Feinde. Ihre Fehden werden sie schwächen.⁴ Nun geht und wartet auf den Tag, der bestimmt ist für unseren Sieg."

Danach wandte er sich an Rhushuk. Khargash vernahm die Worte, die er zu dem Schamanen sprach. "Das Rauschen des Blutes lässt dich nur schwer die Stimmen der Geister vernehmen."

Dann verschwand Aschepelz wieder in die Nacht, und die Nebelkrähe folgte ihm.

Michael Masberg

¹ Orkstamm im Finsterkamm

² Krieger- und Jägerkaste der Schwarzpelze

³ Herrschergespann eines Stammes, bestehend aus Häuptling und Schamane

⁴ gemeint sind die Rechtsstreitigkeiten in der Heldenrutz, siehe AB 130

Diplomatische Krise zwischen Nordmarken und Almada abgewendet

Molays alter und neuer Herr ist wieder im Amt

KSL. MOLAY/ALMADA. Erleichtert sind die Diplomaten in den kaiserlichen Kanzleien des Mittelreichs zu Elenvina, und auch die Geweihtenschaft in der Herzogenstadt am Großen Fluss preist die jüngsten Ereignisse mehrheitlich als Zeichen der Hoffnung in schwierigen Zeiten: Prinz Frankwart vom Großen Fluss, Vogt auf Kaiserlich Molay in Almada, ist wieder in Amt und Würden.

Molay, eine abgelegene Vogtei in den Ausläufern von Eisenwald und Amboss, ist durch seine ertragreichen Silberminen, die einen Großteil des almadanischen Silbers liefern, weit über die Grenzen Almadas hinaus bekannt. Lange schon ist es eine kaiserliche Domäne, die nicht unbeträchtliche Mittel für das Staatssäckel des Mittelreiches beisteuert.

Herr Frankwart, zweiter Sohn Seiner Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, verwaltet Molay schon seit über einem Dutzend Götterläufe als getreulicher Vogt Ihrer Majestät.

Beim Eskort der Silberlieferung des vergangenen Jahres zur Kaiserlichen Münze nach Elenvina wurde jedoch Herr Frankwart von einigen Adelsleuten Almadas überfallen. Trotz tapferer Gegenwehr überwältigten die Wegelagerer den Herzogensohn, raubten das Silber und setzten Seine Liebden in Jennbach fest. Mehrere Wochen lang erreichte keine Botschaft des Prinzen die Herzogenstadt.

Keine formelle Kriegserklärung, keine Lösegeldforderung, keine wie auch immer geartete Erklärung der Almadaner Krone gelangte in den folgenden Wochen in die Herzogenstadt am Großen Fluss, und im Gegenzuge ließ auch die offizielle Stellungnahme des Herzogenhauses der Nordmarken auf sich warten. Es heißt jedoch, dass eine Gruppe Reisender sich auf Befehl Seiner Hoheit ins mittägliche Königreich aufgemacht habe.

Unruhe erwuchs daraufhin unter den Höflingen und Kanzlisten, und in Elenvina begannen sich die ersten Gerüchte über Truppenbewegungen im Eisenwald auszubreiten, während besonders empfindsame Gemüter gar schon von Krieg sprachen.

Mitte Efferd 1029 BF traf am Herzogenhof in der Stadt am Großen Fluss doch noch ein Bote Seiner Liebden Frankwart aus dem praisowärtigen Königreich ein. Den kursierenden Gerüchten, so ließ Seine Prinzliche Hoheit ausrichten, möge sein hochverehrter Vater keinerlei Glauben schenken. Haltlos übertrieben wären all jene Spekulationen, die sich um seine zeitweilige Aufnahme im Haushalt Dom Amaros von Viryamun in Jennbach rankten.



Im Gegenteil habe sich Dom Amaro erbötet, ihn nach Punin zu begleiten, um dort die Vorkommnisse um den unseligen Überfall und alle daraus resultierenden Missverständnisse aufzuklären. In Punin habe Seine kaiserliche Hoheit Selindian Hal ihm eine Audienz gewährt und ihn hernach mit manchen Wünschen wieder gen Molay gesandt. Inzwischen, so ließ Herr Frankwart ausrichten, sei er wieder wohlbehalten dort eingetroffen und folge seinen Pflichten wie ehemals. Bedauerlicherweise sei jedoch die Silberlieferung des Jahres 1029 BF in den Irrungen des Überfalls verlustig gegangen. Sie wieder herbeizuschaffen sehe er sich nicht in der Lage. Darüber hinaus jedoch harre er den Weisungen seines hochverehrten Vaters und verbleibe als getreuer Sohn gemäß sämtlichen Wünschen Seiner Hoheit.

Tatsächlich aber gibt es Augenzeugenberichte aus Punin, denen zufolge Herr Frankwart zu jener Zeit in Begleitung einiger Standesgenossen in diversen Spielsalons und ähnlichen Örtlichkeiten gese-

hen worden sei, wo er während seines Besuchs in der Almadaner Hauptstadt eine vergnügliche und überaus phex- und rahjagefällige Zeit verlebt habe.

Ein Händler, der sich zur fraglichen Zeit in Punin aufhielt, berichtete jedoch hernach in Elenvina, die almadanischen Gefolgsleute Dom Amaros von Viryamun seien für ihre Begleitung und selbstlose Unterstützung Seiner Prinzlichen Hoheit mit einem großzügigen Betrag aus des Herrn Frankwart Privatvermögen entlohnt worden – ein infames Gerücht, für das freilich jeglicher Beleg fehlt.

Herr Frankwart dementierte solcherlei Geschwätz indes auf effektivste Weise, indem er jedem Schreiberling, der es wage, seine Feder solcherart in den Schmutz zu tunken, eine saftige Maulschelle androhte.

Gesichert ist die Tatsache, dass Seine Prinzliche Hoheit zusammen mit seinen Puniner Begleitern zurück nach Molay reiste, in seinem Tross nicht weniger als zwei Dutzend Fass besten Yaquirtaler Weins mit sich führend. Damit schien der Zwischenfall um den geraubten Silbertransport, was den kaiserlichen Vogt Frankwart anbelangte, offiziell beendet. Wie zuvor führte er seine Geschäfte in dem kaiserlichen Lehen und wachte über die kaiserlichen Silberminen. Allein ein Kontingent aus einem Dutzend neuer Bewaffneter aus der Herzogenstadt, gesandt zur Unterstützung und Garantie der Sicherheit des Prinzen, vermochte er nicht abzulehnen.

Lange jedoch sollte es den Prinzen nicht im abgeschiedenen Molay halten. Auf Befehl seines herzoglichen Vaters rüstete er sich im frühen Traviamond zu einer Reise gen Schetzeneck ins schöne Koscherland, um um die Hand der Grafentochter Iralda Mechtessa von Bodrin anzuhalten. Es scheint, als hielte es den reiselustigen Prinzen auch künftig nicht länger in seinem abgelegenen Gut in Almada, als dies in den vergangenen Götterläufen der Fall gewesen war.

Tina Hagner

Mit Dank an Dirk Brandherm
und Niklas Reinke

Kaiser Selindian setzt ein Zeichen:

Darpatische Prinzessin zur Fürstin Irmegunde II. von Darpatien gekrönt

PUNIN. Zerrissen sind die darpatischen Lande – und Chaos und Unfriede herrscht, wo früher einmal das warme Herdfeuer des Reichs leuchtete. Zeit, diesen Missständen ein Ende zu bereiten und dem Land den Frieden zurückzubringen. Zeit, dass Darpatien wieder unter einer Krone vereint wird.

Unmissverständlich hatte Seine Kaiserliche Majestät vor wenigen Wochen den abtrünnigen Herzog der Nordmarken, Jast Gorsam vom Großen Fluss, aufgefordert, Swantje Rahjandraël von Rabenmund, Erbin des darpatischen Fürstenthrons, umgehend nach Punin zu geleiten. Die darpatische Prinzessin war dem Nordmärker vor vier Jahren als Knappin anvertraut worden, ist mittlerweile aber wider Recht und Ehre Geisel an seinem Hof.¹

In Punin wollte nun Seine Kaiserliche Majestät die Thronfolgerin in einer praiosgefälligen Zeremonie zur Fürstin krönen. Jast Gorsam indes, der für seinen Wankelmut und seine eigenwillige Auslegung des Vassalleneids berüchtigt ist, schwieg zu diesem Ansinnen beharrlich. Doch der Kaiser ließ sich durch den stillen Herzog nicht beirren und setzte die Krönung auf den 4. Boron 1031 BF fest. Bis zum Schluss hegten viele Mitglieder des Hofes die Hoffnung, dass der Herzog ein Einsehen hätte.

Doch die Prinzessin erschien nicht, sodass die Krönung schließlich in Abwesenheit durchgeführt werden musste. Den Lehnseid für seine Tochter, die als Irmegunde II. die Herrschaft über Darpatien antreten soll, leistete Ucurian von Rabenmund. Die Wahl des Krönungsnamens war wohlbedacht, stellt es die junge Fürstin doch in die Tradition ihrer in Darpatien hoch geschätzten fürstlichen Tante, Irmegunde I. von Rabenmund, und bekräftigt somit ihren Anspruch auf den Thron.

Ucurian von Rabenmund, der bis zur Volljährigkeit Ihrer Durchlaucht Regent des Fürstentums bleiben wird, war der Zorn über die neuerliche Unverschämtheit des Herzogs ebenso anzumerken wie die Sorge um seine Tochter, deren Wohl und Wehe von der Willkür eines als wenig zimperlich bekannten Mannes abhängt, der vor allem den eigenen Vorteil kennt.

Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautete, sollen sich Vertraute des



*Swantje Rahjandraël von Rabenmund,
die künftige darpatische Fürstin
Irmegunde II.*

besorgten Vaters nach Elenvina begeben haben, um sich über das Schicksal der jungen Fürstin Klarheit zu verschaffen. Es gibt Gerüchte, wonach ihr Auftrag auch weitergehen soll, als nur höflich nach ihrem Verbleib zu fragen.

Seit der Kaiser ihn förmlich in die kaiserli-

che Familie aufgenommen hat, genießt Ucurian von Rabenmund zwar mehr Aufmerksamkeit, doch dem großen Ziel, seine Tochter auf dem Thron in Rommils zu sehen, ist er bislang kaum näher gekommen. Daran kann auch die Krönung nichts ändern, denn solange die junge Fürstin nicht persönlich Anspruch auf ihre Ländereien erheben und sich in Darpatien zeigen kann, werden die Bemühungen kaum großen Nachhall finden.

Auch wenn der Kaiser ihn als Regenten des ungeteilten Darpatiens bestätigte, gibt sich der Vetter des rohaja-treuen garetischen Marktvogts Barnhelm von Rabenmund keinen Illusionen hin: "Ich stimme völlig mit dem Kaiser überein: Zunächst einmal gilt es, die Wildermark zu befrieden, bevor wir uns Gedanken um die Wiederherstellung des Fürstentums Darpatien machen können. Ich bin deshalb für die moralische Unterstützung des Kaisers sehr dankbar", erläuterte der Regent. Seine Kaiserliche Hoheit gab seiner Hoffnung Ausdruck, dass die Krönung die entscheidende Wende im Kampf um die Befriedung der Wildermark sein könnte. Rohaja und ihr Marschall von Wertlingen haben in den letzten Jahren jedenfalls nichts zum Besseren wenden können.

Außerdem gab Ucurian von Rabenmund am Tag der Krönung ein Bündnis mit Graf Praiodar von Streitzig zum Yaquirtal bekannt. Dieser Bund wurde dadurch bekräftigt, dass die jüngere Schwester der Fürstin, Ayda Duridanya, künftig in Al'Muktur als Knappin dienen soll.

Um den Kampf um die Wildermark sogleich mit neuen Kräften aufnehmen zu können, wartete der Regent die Rückkehr seiner Gefolgsleute aus den Nordmarken nicht ab, sondern begab sich umgehend wieder zur Burg seines Veters, Baron Goswin von Rabenmund m.H., in Bohlenburg.

Das Tauziehen um die darpatische Prinzessin beziehungsweise um die neue Fürstin (je nach Sichtweise) wird weiter andauern. Im aktuellen Abenteuerband **Von eigenen Gnaden** (2008) wird der Kampf Ucurians in der Wildermark und für die Anerkennung seiner Tochter als Fürstin ebenfalls ein Thema sein.

Michelle Schwefel / Ragnar Schwefel

¹siehe *Aventurischer Bote* 115, Seite 16

Das Schwarze Auge

Impressum

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

Redaktion: Ulrich Kneiphof, Britta Neigel, Thomas Römer

Lektorat: Thomas Römer, Britta Neigel

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: B. Berghausen, M. Friedrich, T. Hagner, A. Harzenetter, A. Kärgelein, M. Lorber, M. Masberg, E. Moussa, M. Schmidt, W.-U. Schnurr, M. & R. Schwefel, Ph. Seeger, T. Shaikh, M. Teget, V. Weinzheimer, H. Wolf

Illustrationen: Caryad (3), Horus (1), Friederike Hölscher (1), Mia Steingräber (1), Florian Stitz (4), Horst Thiele (Blickpunkte)

Motto: Maria Czernuch

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2008 by Ulisses Spiele GmbH, Germany

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

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Britta Neigel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede
oder per eMail an:
avbote@ulisses-spiele.de

IN EIGENER SACHE

DSA
Intern

Liebe Leser,

im Impressum des Abenteuerbandes *des Von eigenen Gnaden* wurde leider vergessen zu erwähnen, dass die Rechte am Bild des Fenn Weitenberg von Dröhlenhorst (Seiten 10 & 98 im Abenteuer) bei Herrn Marcus Friedrich liegen, der das Bild dem Autor freundlicherweise zur Verfügung gestellt hatte. Dies sei hiermit nachgeholt.

Wir bitten das Versehen zu entschuldigen.

Die DSA-Redaktion

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 eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail 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 EURO 13,00 (Ausland EURO 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 **n i c h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer sind Patric Götz & Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen
(Inland = EURO 13,00 für 6 Ausgaben • Ausland = EURO 15,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

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

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Postfach 280; 24756 Rendsburg** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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

Lieber Leser!

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 131:

Efferd 1029 BF: Frankwart vom Großen Fluß nimmt seine Geschäfte als kaiserlicher Vogt in Molay wieder auf.

1029/30 BF: Ein Heer unzufriedener Orks unter der Führung *Sharraz Eisauges* plündern und brandschatzen Phexcaer. Wie durch ein Wunder ziehen sich die Orks aber nach drei Tagen urplötzlich zurück und überlassen die Stadt wieder sich selbst.

Peraine 1030 BF: Bei Burg Ask beginnt der neue bornische Rüstmeister Fjadir von Bjaldorn damit, willige Streiter um sich zu sammeln, die ihn auf seinem Heerzug gen Glorarien begleiten wollen.

Ingerimm 1030 BF: Auf Schloss Ilmenstein schließen sich auch Fjadirs Schwester, Liwinja von Bjaldorn, und die ehemalige Adelsmarschallin, Gräfin Thesia von Ilmenstein, dem Zug der Recken gen Bjaldorn an.

Rahja 1030 BF: Das 200-köpfige Heer Fjadirs von Bjaldorn stößt ohne Gegenwehr in den Nornjawald vor. Erste Späher berichten von ungewöhnlich starker Schneeschmelze am Südrand des finsternen Eisreichs.

Praios 1031 BF: Hetfrau Marada Gerasdotir trifft nach anfänglichen Erfolgen auf ihrem Zug gegen Glorana auf einen mysteriösen Feind, der sie vernichtend schlägt.

Anfang 1031 BF: Marschall Ludalf von Wertlingen wird zum Prinzen zu Greifenfurt erhoben.

12. Travia 1031 BF: Das Koscher Erbprinzenpaar wird aus dem Erlenschloss entführt.

4. Boron 1031 BF: Kaiser Selindian Hal krönt die darpatische Prinzessin Swantje Rahjandraël von Rabenmund zur Fürstin Irme-gunde II. von Darpatien.

Anfang Hesinde 1031 BF: Die Drughash töten die Augen von Khezzara und unterwerfen die anderen Stämme vor Lowangen. Sie beginnen mit der Belagerung der Stadt.

Firun 1031 BF: Der Aikar Brazoragh entsendet Atrazan Ogerschelle und seine Krieger in das Svellttal.

Ingerimm 1031 BF: Aus der Bibliothek der *Akademie der Herrschaft* zu Elenvina wird das ominöse *Seldrakon-Fragment* gestohlen. Die Fachwelt reagiert verhalten, da der Dieb wertvollere Bücher und Pergamente nicht entwendet.

Efferd 1032 BF: Großinquisitor Amando Laconda da Vanya bleibt nach einem Zug der Sonne im Dunkelwald verschollen.

Der Winter des Aufstands,

Seite 5

Nachdem ein Bündnis aus Drughash und Finsterzwergen die Lowangen-Mine besetzt hat (**AB#130**), führt Oberhäuptling *Harkhash Drugh* seinen Stamm zu der Stadt am Svell. In einem überraschenden Angriff überwältigen die Thasch-Orks die Augen von *Khezzara*, die Elitekrieger des Aikar, und unterwerfen die anderen Stämme und Sippen, vor allem die Burrkuzk, die die Verteilung des Lowanger Tributs überwachen (siehe **Das vergessene Volk**). Harkhash ahnt nicht, dass der unterworfenen Häuptling *Urgruuzak* auf Zeit spielt: Er hat seinen Okwach *Shardur* (*1012 BF, blauschwarzes Fell, trägt Plattenrüstung und Doppelaxt, meisterlicher Khurkach) ausgeschickt, um dem Aikar zu berichten. Nach einer gefährvollen Reise über Arsing und durch die südlichen Ausläufer der Blutzinnen erreicht er schließlich Khezzara. Seine Worte verfehlen ihre Wirkung nicht. Harkhash weiß, dass sein Vorgehen die Rache des Aikar nach sich ziehen wird. Doch er glaubt der Prophezeiung seines Schamanen, dass Tairach ihn diesen Winter noch verschonen wird. Er weiß aber auch, dass ihm nur dieser Winter bleibt, sein Ziel zu erreichen. Schon jetzt bieten sich viele Möglichkeiten, die Ereignisse am Spieltisch zu erleben. Menschliche Helden können zusammen mit dem Lowanger Stadtkommandanten *Erbert Domian* (*973 BF, grüner Wappenrock, spricht militärisch knapp) die Verteidigung der Stadt organisieren, während zwergische Helden zu den Gefährten von *Arglescha Tochter der Angrarda* gehören können.

Im nächsten Boten finden Sie begleitende Szenarien. Ein besonderer Reiz stellt eine orkische Gruppe dar, die im Auftrag Urgruuzaks den Okwach Shardur nach Khezzara begleitet.

Die Reise durch die winterliche Wildnis kann schnell zu einem erbarmungslosen Kampf um das Überleben werden. Auch nicht-orkische Helden sind hier (bedingt) denkbar, doch werden diese es in Khezzara nicht einfach haben.

Phexcaer geplündert!

Seite 6

Die Plünderung hat Phexcaer getroffen, doch bei weitem nicht so schlimm, wie es für die Orks den Anschein hat. Der Großteil der überlebenswichtigen Viehherden konnten in den Schluchten des Steineichenwaldes versteckt werden, wo sie die Plünderung nahezu schadlos überstanden. Dass den Orks das Fehlen der Herden nicht aufgefallen ist, liegt vor allem an einem kaum wahrnehmbaren Wunder Phex', der die brodelnde Gier der Angreifer derart überborden ließ, dass sie nahezu blind durch die Stadt rannten, das erstbeste Wertstück an sich rafften und glückstrunken von dannen taumeln ließ.

Jedoch war Phex nicht der einzige Gott, der in den Angriff auf Phexcaer eingriff. Als die Plünderer den Tempel des Güldenens erreicht hatten, fürchtete der darin gefangene Ektor Gremob – zu Recht – um sein Leben. In seiner Verzweiflung begann er zum ersten Mal inbrünstig zu beten, doch nicht zu den Zwölfen, deren Zorn er fürchtete, sondern zu seinem Namenlosen Gott. Zu seinem Erschrecken antwortete dieser und ließ Gremobs größte Angst wahr werden: Aber nicht seine Priester waren zu ihm gekommen, sondern der Namenlose höchstselbst!

Im Tausch für seinen wertvollsten Besitz erhielt er etwas von der karmalen Kraft des Gottes ohne Namen und empfing seine Weihe zu dessen höchstem Priester vor Ort. Ektors erste Tat war es, die Plünderer mit Namenlosen Zweifeln zu schlagen. Schlagartig erlahmte deren Begeisterung für den Kampf und die Verteidiger konnten sie aus der Stadt vertreiben.

Bei den Orks gilt Phexcaer in den nächsten Jahren als ausgeblutet, ein weiterer Angriff als wenig Beute versprechend. Das hindert jedoch kleinere Orkhorden nicht daran, hin und wieder die Herden der Stadt zu überfallen.

Krise zwischen Nordmarken und Almada abgewendet, Seite 11

Frankwart hat das Lösegeld aus eigener Tasche bezahlt und sich sehr bemüht, den Hof seines Vaters aus den Geschehnissen nach bestem Vermögen herauszuhalten.

Er fürchtet – zu recht –, dass ein Einschreiten des Herzogs vom Großen Fluss in dieser Situation ein schnelles Ende seiner bisherigen großen Freiheiten bedeuten würde. Zu sehr genießt er es aber, ungestört dem Spiel und dem lockeren Leben zu frönen. Dabei ist es seinen Anstrengungen zu verdanken, dass es auf dem sehr kurzen diplomatischen Dienstweg möglich war, eine neue Aufteilung des molayschen Silbers zwischen Almada und Gareth auszuhandeln – in einem Verhältnis, das Elenvina sowohl das Wohlwollen Punins als auch das von Rohajas Hof sichert. Über eine aus Elenvina entsandte Aufpassergruppe ist er keinesfalls glücklich und tut alles, um diese schnellstmöglich wieder abzuwimmeln. Andererseits hält sich auch der Kaiser in Punin zurück, ihm einen zu offensichtlichen Aufpasser an die Seite zu stellen. Dass jedoch künftig mehr Informationen als vorher von Molay nach Punin fließen werden, darf getrost angenommen werden. Es ist zu erwarten, dass die künftigen Lieferungen kaiserlich Molays an die kaiserliche Münze in Elenvina zwar ungehindert, aber um einen noch ungenannten Betrag geschmälert ausfallen werden.

Spiegeltanz,

Seite 22

In der Erzählung besucht *Neetya von Perrium* (*973 BF, graumeliertes, dunkelblondes Haar, resolut-charismatisch), Propäzeptorin des Perricumer Draconiter-Hortes *Portlas Canyziad* (siehe **AB#130**) und brillante Kartographin, ihren alten Freund *Eboreus Belgor* (siehe unten). Der Meister der Trollkunde befindet sich seit 1028 BF in der Obhut der *Schule der Austreibung*. Wie der in der Erzählung beschriebene Blutstein, ein Artefakt der Kurga (**Schild des Reiches**, Seite 85) seinen Weg nach Perrium fand, überlassen wir Ihrer Spielrunde.

Eboreus und die Perricumer Draconiter werden außerdem eine Rolle in der bald erscheinenden Anthologie **Pilgerpfade** spielen.

Eboreus Belgor, Magister des Immerwährenden Hortes

Eboreus ist der Sohn einer alteingesessenen Familie von Schiffszimmerleuten mit eigener Werft in Perrium und studierte in Methumis Historie und Alte Sprachen. Sein Wissensdurst nach den alten Völkern Aventuriens trieb ihn in die Arme der Hesinde-Kirche. Nach seinem Noviziat als Geweihter trat er später den Draconitern bei.

1015 BF wurde er der erste Präzeptor des Hortes in Perrium und konzentrierte sich dort auf die Erforschung der Kultur der Trolle. Er ist einer der wenigen Menschen, der die sagenumwobene Feste Graulgatschthor besuchte und gilt als der beste (menschliche) Kenner dieses alten Volkes.

Er kämpfte 1027 BF in der *Schlacht auf dem*

Mythraelsfeld und verlor dabei den Verstand, als er sich amazerothischer Kräfte bediente, um andere Menschen aus dem Magnum Opus des Weltenbrandes zu retten. Seitdem ringt er in der Obhut seines alten Freundes *Olorand von Gareth-Rothenfels* (**Schild des Reiches**, Seite 168) mit seiner Spiegelseele.

Charakterkurzbeschreibung:

Geboren: 965 BF

Größe: 1,84 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Sprachkundler und Historiker, vor allem für die trollische Kultur; ein Geweihter in den Klauen des Gegenspielers seiner Göttin
Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15; Unfähigkeit (Holzbearbeitung), Wahnvorstellungen

Besonderheiten: Eboreus beherrscht viele alte und lebende Sprachen und Schriften, bemerkenswert sind seine Kenntnisse im Trollischen (in drei Dialekten!) und in der trollischen Raumbilderschrift. Isdira und Rssah beherrscht er nahezu perfekt.

Verwendung im Spiel: Trotz seines Kampfes gegen die Versuchungen Amazeroths bleibt Eboreus als Kenner der Trollkultur unterrichtet. Mit einem Dispens der Perricumer Draconiter oder von Spektabilität Olorand können Helden in Fachfragen zu Eboreus vorgelassen werden. Seine Zustand ist (und bleibt) allerdings instabil und in seine Antworten mischt sich dämonisches Blendwerk.

Aufstand in den Brabaker Baracken,

Seite 27

Der Aufstand, der als *Hundsmarkt-Erhebung* in die Annalen des Borontempels eingehen wird, dauert nur einen Tag und wird bereits am nächsten Morgen niedergeschlagen. Die Verantwortlichen um Lucio ter Ubrecht werden nicht gefasst, dafür führt der Rat drakonischen Strafmaßnahmen durch und lässt fast hundert 'Schuldige und Frevler' in einem einzigartigen Spektakel in der Arena hinrichten.

Dennoch ist dieser Aufstand nur eines der zahlreichen Symptome wachsender Unzufriedenheit und ein erster Vorgeschmack auf das, was auf die Reichen und Mächtigen der Schwarzen Perle zuzukommen droht. Der durch die Niederlage immer noch geschwächte Rat scheint weder in der Lage, das Piratennest Charypso, noch die schwelende Unzufriedenheit in der Stadt selbst unter Kontrolle zu bringen. Im folgenden Monat kommt es zu zahlreichen kleineren Aufständen gegen Stadtgardisten, Beamte und Granden, die jedoch rasch niedergeschlagen werden.

Rahjadan Bonareth zieht die Konsequenzen aus dem Anschlag und reist für längere Zeit

auf seine Plantage Aria Paradisa, von wo aus er zunächst abwartet, während die meisten anderen Granden (vor allem die, die von der Niederlage bei der Seeschlacht weniger betroffen waren) versuchen, die Situation für ihre Zwecke auszunutzen.

Der Bote wird auch weiterhin berichten.

Das Erbe des Patriarchen

Ergänzung zum Artikel „Aufstand in den Brabaker Baracken!“ auf Seite 27:

Während die Stimmung in Al'Anfa brodelte, und die Bedrohung auch den Silberberg erreicht hat, ist es auch im Untergrund der Stadt der Stadt unruhig geworden: Tief unter dem Silberberg erstreckt sich das geheimnisvolle Labyrinth der Stadt, in dem derzeit öfters ein nächtlicher Besucher wandelt, der nur von wenigen stummen Wachen begleitet wird.

Von dem ehemaligen Patriarchen Bal Honak geschaffen, verbindet das Labyrinth unzählige Höhlen, Gänge und Stiege. Es verknüpft natürliche Öffnungen und vorzeitliche Tunnel ebenso wie Fluchtwege der Granden. Kaum jemand traut sich abseits der ihm bekannten Pfade, denn auch die berühmte Hand Borons, die alananischen Meuchler, sollen hier ihr Quartier haben. Doch auch etwas anderes soll hier verborgen liegen: Das Erbe des Patriarchen Bal Honak, in dem man weniger Geschmeide und Gold, als Wege zur weltlichen und geistigen Macht vermutet. Noch immer ist der Aufstieg des Geweihten, dessen Herkunft ein Geheimnis ist, vielen ein Rätsel. Bereits einundzwanzig Jahre nach seinem Auftreten war der Boron-Geweihte an die Spitze seiner Kirche aufgestiegen, im gleichen Jahr begann er mit dem Bau des vielstöckigen und weitgreifenden Komplexes im Silberberg. Die Baumeister, die nach Bals Plänen bauten wurden reich belohnt, aber geblendet und stimmlos gemacht.

Auf Geheiß des aktuellen Patriarchen Amir Honak wurden vor kurzem einige der vermauerten Eingänge geöffnet – und nach Begutachtung Seiner Erhabenheit wieder versiegelt. Es ist Amir Honak selber, der Enkel Bal Honaks, der seit längerem das Erbe seines Ahnen erforscht. Sollte es ihm gelungen sein, den verloren geglaubten Schlüssel zum Schatzgewölbe Bal Honaks und dem darin ruhenden Wissen zu finden?

Welches Ziel sein meist nächtliches Tun auch verfolgt, es richtet sich wohl auf die Erforschung des Labyrinths und seiner Gänge. An einigen Stellen wurden bereits Gefangene in jene Tunnel geschickt, in denen man Fallen oder Kreaturen vermutet. Doch der Patriarch behält sein Wissen für sich und wechselt selbst die ihn begleitenden Wächter regelmäßig aus.

Mehr zum alananischen Labyrinth erfahren Sie **In den Dschungeln Meridianas** (S. 191 f.) und in der zukünftigen Spielhilfe zum Untergrund Aventuriens.

SK

DIE 24 STUNDEN VON WAGENHALT

von Philipp Seeger

mit Dank an Ingo Basten, Björn Berghausen, Tom Finn, Tobias Hamelmann, Ullrich Schneider, Saskia Skowronek, Andreas Solter und Rita Wasner

In ganz Aventurien erinnern sich die Menschen angesichts des nahenden Donners-turmrennens der alten Tradition der Wagenrennen. Daher beschließt auch der garetische Marktflecken Wagenhalt, ein Rennen auszurichten. Und so strömen denn die Menschen von nah und fern herbei, um diesem Schauspiel beizuwohnen.

Ein Tag auf dem Markt

Die halbe Goldene Au scheint sich auf dem sonst recht beschaulichen Marktplatz Wagenhalts eingefunden zu haben. Kein Wunder, denn der Ort hat nicht nur ein Rennen ausgerufen, sondern möchte zudem auch noch einen Jahrmarkt ausrichten. Zu feiern gibt es hier schließlich ohnehin genug: Seit die Reichsstraße von Gareth nach Wehrheim im Jahr des Feuers schwer beschädigt wurde, ist die Landstraße von Weyring über Wagenhalt nach Natzungen zu einer viel genutzten Ausweichroute geworden.

Und so kann man wohl behaupten, dass die Wagenhalter von den Schrecken der letzten Zeit durchaus auch ein wenig profitiert haben. Und das wollen sie natürlich zeigen! Die Häuser sind frisch getüncht, der ganze Ort mit bunten Wimpeln geschmückt und selbst die Flüchtlinge aus Darpatien und Tobrien, die am Rande der Ansiedlung in bescheidenen Quartieren leben, haben sich so gut es geht herausgeputzt.

In diesem Gedränge bemerken die Helden, wie eine junge Frau von einem grobschlächtigen Mann von hinten gepackt und in eine dunkle Ecke gezerrt wird, wo er sie brutal zusammenschlägt. Wenn die Helden nicht von sich aus eingreifen, wird die Frau sie verzweifelt um Hilfe rufen. Der Schläger

stellt für die geballte Kraft der Helfer natürlich keine Herausforderung dar.

Die Frau stellt sich als Girta Algerein vor, eine Wagenlenkerin der Stellmacherei Ferrara, die am Rennen teilnimmt. Sie bittet die Helden inständig, sie zu ihrem Lager

der Hellste zu sein, und auch die Personenbeschreibung ist weitgehend unbrauchbar.

DER AUFTRAG

Girta führt die Helden zum Lager der Stellmacherei und stellt sie dort dem Meister

Adi Ferrara-Eisenherr, einem Neffen des Familienoberhaupts Ulinai, vor. Das Lager besteht aus einigen Zelten, einer Pferdekoppel und einer angemieteten Scheune. Hier stehen zwei Rennwagen und eine Menge Werkzeug, das einer ordentlichen Werkstatt gut zu Gesicht stünde. Neben Meister Adi sind noch die Altgesellin Derya Hainsate, der Lehrling Rank Daske und die beiden anderen Wagenlenker Miguele Zapatero und Melcher Horigan hier untergebracht.

Meister Adi erkundigt sich zunächst nach Girtas Wohlergehen und den Geschehnissen. Danach dankt er den Helden sichtlich erleichtert für ihr beherztes Eingreifen und erbittet für die nächsten Tage ihren weiteren Schutz.

Er gibt unumwunden zu, dass es bereits einige Sabotageakte gegeben hat und dass dieser Angriff auf seine Wagenlenkerin ihm nun endgültig zeigte, dass er Wachen braucht. Die Helden haben ja bereits unter Beweis gestellt, dass sie das Herz am rechten Fleck haben.

Daher möchte er sie als Wachen haben. Er bietet ihnen eine Bezahlung von 5 Talern pro Tag, dazu freie Kost und Logis. Für Geweihte oder ähnlich gebundene Charaktere bietet er eine entsprechende Spende an die jeweilige Kirche oder dergleichen.

Nun haben die Helden Gelegenheit, die Rennmannschaft der Ferraras näher kennen zu lernen und sich Gedanken über ihren Wachdienst zu machen.

Girta rechnet nach dem brutalen Übergriff



zu begleiten, da sie sich vor einem erneuten Überfall fürchtet. Aus dem Schläger ist nicht viel herauszubekommen. Er ist ein darpatischer Flüchtling namens Travin und wurde von einem Mann in der Taverne *Zum gestürzten Becher* angesprochen. Man hat ihm das Geld zur Hälfte im Voraus gezahlt, die andere Hälfte wollte der Fremde ihm nach getaner Arbeit in der Taverne geben. Alles in allem scheint Travin nicht

mit dem Schlimmsten und wünscht, dass möglichst immer einer der Helden in ihrer Nähe ist – und zwar auch bei den Fahrten, die sie mit dem Wagen unternimmt. Immer wieder ermuntert sie dabei den begleitenden Helden, selber auch mal die Zügel in die Hand zu nehmen. Sie scheint so ihre Schuld bei den Helden abtragen zu wollen, denn sie lässt möglichst jedem der Helden mehrfach die Möglichkeit, sich als Wagenlenker zu versuchen. Unterdessen müssen die restlichen Gefährten die Wache übernehmen. Für diese Fahrten sollten Sie durchaus eine Spezielle Erfahrung auf *Fahrzeug Lenken* geben, die sofort umgesetzt werden kann, damit die Helden zum Abschluss des Abenteuers dieses Talent bereits zumindest rudimentär beherrschen (Falls die AP der Helden nicht reichen, vergeben Sie ein paar vorab).

SABOTAGE

Wie die Sabotageakte im Einzelnen aussehn und in welcher Reihenfolge sie sich ereignen, hängt stark vom Vorgehen der Helden ab. Bedenken Sie als Meister, dass die Gegenseite durch Girta recht gut über die Arbeit der Helden informiert ist. Nur wenn sie sich ganz sicher fühlt, wird die Wagenlenkerin selbst tätig, sonst sind es stets rasch angeworbene Flüchtlinge oder reisendes Volk, das sich als Täter versucht. Möglich wären beispielsweise: Brandstiftung, Ansägen von Achsen oder Speichen, Vergiften, Verletzen oder gar Töten der Pferde. Wann immer die Helden einen der Saboteure stellen können, bekommen sie stets nur Hinweise auf Neun-Finger-Alrik als Auftraggeber.

Wenn die Helden darauf kommen, zu ergründen, wer denn ein Interesse an einem Scheitern der Ferraras in diesem Rennen hätte, erfahren sie, dass Parinor von Borstfeld, der Pfalzgraf zu Bugenhog, ein beträchtliches Sümmchen auf eben dieses Ereignis gesetzt hat. Außerdem würde natürlich konkurrierenden Stellmachereien, allen voran der Kaiserlich Kusliker Karossenmanufactur und der Stellmacherei Winzberg, ein peinliches Ausscheiden der Ferraras sehr zupass kommen. Schließlich könnten auch die anderen Teilnehmer am Rennen selbst als Saboteure von Frage kommen.

DIE VORAUSSCHEIDUNG

Das Rennen in Wagenhalt gliedert sich in zwei Teile: zunächst gibt es eine Vorausscheidung, bei der die Kutschen nur zwölf Runden auf der Strecke durch den Ort absolvieren müssen. Die schnellsten zwölf Teil-

nehmer dürfen dann am Hauptrennen teilnehmen, das am Folgetag von Mittag bis Mittag geht und bei dem die Anzahl der Runden den Sieger bestimmt. Auf diese Weise will man allen die Gelegenheit geben, einmal gegen die Favoriten anzutreten, zugleich aber das Feld im Hauptrennen interessant gestalten. Da Girta noch immer etwas unsicher ist, übernimmt Miguele beim ersten Rennen die Zügel. Die Helden haben unterdessen die Aufgabe, die Strecke so gut es geht abzusichern, damit während



des Rennens kein Anschlag verübt wird. Tatsächlich bleibt es ruhig – den Saboteuren wäre ein so offenes Vorgehen zu plump –, und die Ferraras gewinnen den Vorlauf mit einem knappen Vorsprung vor dem Wagen der Winzbergs und dem freien Aranschen Wagenlenker Sheytan Sennia, der einen Yaquirblitz fährt.

VORGEHEN GEGEN DEN DRAHTZIEHER

Auch nach der Vorausscheidung reißen die Sabotageakte nicht ab. Die Zeit zwischen den beiden Rennen sollte den Helden hier einiges abverlangen.

Doch es kommt noch schlimmer: Am Morgen des Renntages fallen die Wagenlenker aus. Die Ursache könnte ein vergiftetes Essen sein, eine ansteckende Krankheit oder dergleichen mehr. Hier hat der Attentäter offenbar sein Wissen über die Fähigkeiten der Helden ausgenutzt. Was genau den Wagenlenkern geschehen ist, sollten Sie als Meister tatsächlich daran festmachen, wogegen die Helden etwas unternehmen können. Immerhin hatte Girta genug Zeit, sich mit diesem Thema zu befassen.

Was auch immer die genaue Ursache ist – in einem derart geschwächten Zustand kann kein Lenker der Ferraras am Rennen teilnehmen. Und da die Arbeiter in der Werkstatt ihre Qualitäten anderswo haben, bittet Meister Adi Ferrara die Helden, als Wagenlenker einzuspringen – allein schon um sich nicht die Blöße eines Ausscheidens zu geben.

DAS HAUPTRENNEN

Im Rennen werden die Helden sicherlich keine Chance gegen die routinierten Spitzenfahrer haben. Da tatsächlich von Mittag bis Mittag gefahren wird, wobei es nur kurze Pausen zum Wechseln der Pferde und Wagenlenker sowie kleinste Reparaturen gibt, sollten die Helden sich abwechseln. Die sichtlich angeschlagene Girta kommt zum Daumendrücken dazu, fühlt sich aber zu schwach zum fahren. In Wahrheit hat sie sich selbst weit weniger geschädigt als ihre Kameraden und will nun ihr Werk betrachten. Mit der Zeit stellt sie fest, dass die Helden tatsächlich ins Ziel zu kommen drohen. Daher setzt sie bei einem der letzten Pferdewechsel alles auf eine Karte, um den Wagen zu sabotieren. Hier kann sie also endlich enttarnt und zur Rede gestellt werden – während einer der Helden das Rennen zuende fährt.

EPILOG

Meister Adi ist den Helden überaus dankbar, dass sie nicht nur die Schande verhindert haben, aus dem Rennen auszuschneiden, sondern sogar die verräterische Wagenlenkerin enttarnen konnten.

Er lädt sie ein, für eine Weile in die Dienste der Ferraras zu treten oder ihn zumindest ins Stammhaus nach Garath zu begleiten, zumal ja gerade eine Stelle als Kutschfahrer frei geworden ist.

Dort können die Helden dann ihre erworbenen Kenntnisse im Wagenlenken weiter vertiefen, wobei ihnen eine weitere *Spezielle Erfahrung* auf dieses Talent hilft. Ferner haben sie sich jeweils 150 AP verdient.

DRAMATIS PERSONAE

MEISTER ADI FERRARA-EISENHERR

Der gutmütige Adi ist ein Neffe des Familienoberhaupts Ulinai Ferrara-Eisenherr. In seinen weit über 60 Jahren hat er schon manches erlebt, aber eine Sabotageserie wie diese ist ihm noch selten untergekommen. Er macht sich große Sorgen um seine Leute. Auf Nachfrage kann er sich an den Zwist zwischen den Ferraras und dem Pfalzgrafen Parinor von Borstfeld erinnern.

ALTGESELLIN DERYA HAINSAE

Die propere, dabei aber durchaus hübsche Frau von vielleicht 30 Jahren hat ein angenehmes, unkompliziertes Wesen. Sie arbeitet schon viele Jahre mit Meister Adi zusammen.

LEHRLING RANNDASKE

Der schlaksige Junge von 14 Jahren stellt

sich bei seinen Arbeiten schon recht geschickt an. Meister Adi ist dennoch – für seine Verhältnisse – streng mit ihm, um ihn zu noch besseren Leistungen anzutreiben. Leider ist Rank ziemlich unglücklich darüber und fragt sich ständig, was er eigentlich falsch macht.

WAGENLEIKER MIGUELE ZAPATERO

Der almadanische Enddreißiger mit dem markanten Kinn tritt schon seit Jahren für die Ferraras an und gilt als einer der besten Fahrer.

WAGENLEIKERIN GIRTE ALGEREIN

Die drahtige Frau mag um die 20 Jahre zählen. Sie wurde von Miguele bei einem kleinen Stadttrennen entdeckt und fährt nun schon seit 3 Jahren für die Ferraras. Sie zeigt nach ihrer Errettung den Helden deutlich ihre Dankbarkeit. So nimmt sie zu ihren Probefahrten immer einen Helden mit, wobei jeder immer wieder an der Reihe ist, und drängt diesem dann auch auf, selbst mal den Wagen zu lenken. Der Plan dahinter ist, die Helden möglichst von ihren Wachaufgaben abzulenken. Außerdem käme ihr ein Unfall mit Verschulden der Helden zupass, denn nachdem ihr erster Schock über den Angriff auf sie überwunden ist, wird ihr klar, dass diese ihre Pläne massiv stören. Sie ist allerdings gerissen genug, sich das nicht anmerken zu lassen. Sie hat von Neun-Finger-Alrik in einer schwachen Stunde erfahren, wer sein Mitelsmann ist und geht davon aus, dass sie nach seinem Ausscheiden im Erfolgsfall die ihm versprochene Prämie zur Gänze einstreichen kann.

WAGENLEIKER MELCHER HORIGAN

Der charmante Mittdreißiger ist mit seinen ebenmäßigen Zügen und seiner charmannten Art ein echter Frauenschwarm. Er ist erst kürzlich in den Dienst der Ferraras ge-

treten und schweigt sich über seine Vergangenheit aus. Der Grund hierfür ist eine Liebschaft mit einer Dame von Stand, deren Enthüllung ihn zu einem raschen Orts- und Namenswechsel veranlasst hat.

DIE KONKURRENZ

Die Stellmacherei Winzberg ist mit einem ähnlich großen Aufgebot angereist wie die Ferraras. Daneben haben sich andere Wagenlenker zu Gruppen zusammen getan. Unter diesen sticht der Aranier Sheytan Sennia mit seinem Yaquirblitz hervor.

DIE WIDERSACHER

PARINOR VON BORSTENFELD, PFALZGRAF ZU BUGENHOG

Mit besten Kontakten in die obersten Ränge des Staates gesegnet, erscheint Parinor von Borstenfeld als politisches Schwergewicht. Er hat den Ferraras noch immer nicht verziehen, dass sie einst eine seiner Kutschenbestellungen stornieren mussten, weil die Kaiserin eine Kutsche geliefert bekommen sollte. Selbstverständlich hätte die Stellmacherei seiner Meinung nach damals nicht seine eigene Bestellung hintanstellen müssen, sondern die seines alten Rivalen Horbald von Schroeckh, des Reichsvogts von Puleth und ersten Königlichen Rates Garetiens.

Um sich zu rächen, möchte er nun die Ferraras durch ein peinliches Ausscheiden im Rennen blamieren – und daraus noch zusätzlichen Profit schlagen, indem er genau auf dieses Ergebnis wettet. Damit seine Pläne auch aufgehen, hat er sich in Neun-Finger-Alrik fachkundige Unterstützung besorgt.

NEUN-FINGER-ALRIK, DER PROBLEMLÖSER

Durch die Aussicht auf eine herausragen-

de Bezahlung ist es ihm gelungen, die Wagenlenkerin Girta auf seine Seite zu ziehen. Dass er ausgerechnet Girta zusammenschlagen ließ, war Absicht (was sie natürlich nicht weiß), um jeden Verdacht von ihr abzulenken. Neun-Finger-Alrik hat anders, als sein Name vermuten lässt, noch alle Finger. Die 'Neun Finger' sind vielmehr seine engsten Helfershelfer, in deren Kreis diverse Flüchtlinge aufgenommen werden möchten. Daher findet er immer wieder willige Schläger und anderes zwielichtiges Gesindel, das er für seine Zwecke einsetzen kann.

TRAVIN, EIN DARPATISCHER FLÜCHTLING

Der tumbe, dafür um so kräftigere Travin wurde von Neun-Finger-Alrik angeheuert, um Girta zusammenzuschlagen.

WAGENHALT

Wagenhalt ist ein Marktflecken in Garetien, der eigentlich nur etwa 400 Einwohner hat. Dazu kommt aber ein Barackendorf am Westrand des Ortes, wo viele Flüchtlinge aus Darpatien und Tobrien Unterschlupf gefunden haben. Im Ort gibt es kleine Tempel der Hesinde, der Travia und des Aves, westlich der Ansiedlung liegt ein etwas größerer Perraine-Tempel.

Weiter östlich liegt das Areal, wo einst die Magierakademie gestanden haben soll. Aus Aberglaube wird diese Gegend von den Einwohnern gemieden. Auch die Wagenstrecke führt daher nicht in die Nähe dieses Ortes.

Die Rennstrecke führt auf der Landstraße durch den Ort und dann in einem weiten Bogen nach Westen, über die Feldmark am Perraine-Tempel vorbei und nach Wagenhalt zurück. An beiden Ortsausgängen haben die Wagenlenker ihre Zelte aufgeschlagen.

DRAKENSANG-KOMPASS

EIN WEGWEISER ZUM COMPUTERSPIEL

WILLKOMMEN IN AVENTURIEN!

Interesse am Spiel? Zu **Drakensang** ist auch eine kostenlose Demo spielbar, die drei Charakterklassen und das Örtchen Avestreu, den Einstiegsort des Spiels, enthält. Die Demo-Version ist etwa 500 MB groß und ist u.a. auf der Seite www.drakensang.de erhältlich.

Zudem führt das zweiteilige Browserspiel **Drakensang: Verschörung in Ferdok** (kostenlos) und **Drakensang: Todespfad** (kostenpflichtig) Ihren Helden in einem Soloabenteuer nach Ferdok und andere Schauplätze des Computerspiels. Die Handlung findet kurz vor und parallel zu Drakensang statt und offenbart neue Geheimnisse. Das Browserspiel ist unter www.dsa-games.de zu erreichen.

Nach zwölf Jahren Pause ist das vierte große DSA-Computerspiel erschienen. Der **Aventurische Bote** stellt die wichtigsten Fakten aus Drakensang zusammen – Meisterinformationen eingeschlossen. So kann der Spielleiter bei Bedarf die Ereignisse aus dem Spiel auch in seiner Pen&Paper-Spiellrunde einflechten.

Wenn ein Abschnitt vorgegreifende Informationen zur Handlung des Spiels enthält (auch Spoiler genannt), ist er mit **(MI)**

markiert. Wollen Sie Drakensang noch spielen und sich überraschen lassen, überspringen Sie diesen Teil.

ELEMENTE DES SPIELS

ZEIT

Die Handlung von Drakensang spielt ab Praios 1032 BF und erstreckt sich – je nach Spieldauer – über einige Wochen bis Monate.

ORTE (MI)

In der Ferdoker Region: Avestreu (Weiler vor Ferdok), Stadt Ferdok, Moorbrücker Sümpfe, Dunkelwald, Burg Grimmzahn (Koschgebirge), Städtchen Tallon

Im Ambossgebirge: Stadt Murolosch, alte Höhlen unter dem Amboss, Berg Drakensang mit der Hammerhöhle Malmarzrom

AVENT. PERSÖNLICHKEITEN (MI)

Ist eine Figur mit dem Boronsrad (☞) markiert, kommt sie im Verlauf des Spiels zu Tode.

◆ Rakorium Muntagonus, Erzmagier (GA 243, LdES 145)

◆ Ardo vom Eberstamm, Pfalzgraf zu Ochsenblut (☞, HdR 33)

◆ Growin Sohn des Gorbosch, Graf zu Ferdok (AK 115, AGF 188)

◆ Emmeran Stoerrebrandt, Handelsmaginat (HdR 113, 179)

◆ Regolan Stoerrebrandt, Sohn Emmerans (☞, HdR 113)

◆ Ulwine Neisbeck, Ferdoker Handelsherin (☞, AGF 145)

◆ Amando Laconda da Vanya, Großinquisitor (tatsächlich: ein Doppelgänger, GA 226, HdR 185)

◆ Heidruna, Oberhexe des Kosch (AGF 189)

◆ Malgorra, Führerin der Drachenkultisten (☞, HdR 206)

◆ Archon Megalon, Druide (GA 226, AGF 185)

◆ Japhgur, Purpurgur (☞, Erben des Zorns)

◆ Arombolosch Sohn des Agam, Bergkönig (GA 236, AK 113)

◆ Angraxa vom Stein, Priesterin von Malmarzrom (**Die letzte Wacht**)

◆ Umbracor, Alter Drache (WdG 152, Lexikon 280)

HANDLUNGSABRISS (MI)

Dieser knappe Überblick enthält massive MI zum Verlauf der Haupthandlung und berücksichtigt zahllose Verzweigungen und Wendungen nicht.

HINTERGRUND

Seit Urzeiten halten die fünf Alten Drachen das Gleichgewicht der Welt aufrecht – glauben die Menschen Aventuriens. Doch

sie wissen nicht, dass der mächtigste dieser 'Hüter der Waagschalen', Umbracor der Zerstörer, schon seit vielen Jahrtausenden im Todesschlaf liegt und die Harmonie der Welt seitdem Schaden nimmt. Umbracor wurde von seinem machthungrigen Sohn Ardakor getötet, der zum Schein die Identität des Vaters annahm und seitdem als selbsterherrlicher Drachenkaiser auf der Dracheninsel vor dem Gildenland herrscht. Umbracors Karfunkel mit seiner schlafenden Seele ging verloren und ruht nach langer Irrfahrt in tiefen Lavahöhlen des Amboss-Gebirges, bewacht von Zyklopen. Ingerimm und Hesinde wollen Umbracors Seele behüten. Sie sehen ein Ende der Tyrannei Ardakors und eine Wiederkehr des Vaters voraus. Der Karfunkel Umbracors ist als *Adamantenes Herz*, ein begehrter 'Stein der Weisen', in die Legenden der Völker eingegangen.

Da Zahl und Lebenskraft der Wächterzyklopen schwand, versucht der letzte zyklonische Wächter seit 800 Jahren einen Nachfolger unter den Menschen zu finden: Die durch sein Orakel verkündete Ferdoker Drachenqueste (vordergründig von der Hesinde-Kirche ausgerichtet) soll über schwierige Aufgaben einen würdigen Streiter auswählen – bislang vergeblich.

In jüngster Zeit sucht Ardakor verstärkt nach dem Karfunkel seines Vaters: Da er selbst sterblich ist, kann er nur durch das Verschlingen dieses Steins seine Zeit auf Dere weiter verlängern. Wissende und unwissende Diener – wie man'trakische und menschliche Drachenkultisten – verfolgen die Spur des Adamantenen Herzens, um es ihm darzubringen.

DIE EREIGNISSE IN DRAKENSANG

Der Held nimmt in Ferdok an der 10. Drachenqueste des Hesinde-Tempels teil und absolviert die drei Aufgaben des Orakels. Dabei spürt er auch den Machenschaften von Drachenkultisten nach, die Zwietracht in die Region bringen wollen und nach einem Adamantenen Herz suchen. Zum Drachenstreiter ernannt, folgt der Held einem Hinweis, die tiefen Höhlen des Amboss zu erkunden.

Unter der Zwergenstadt Murolosch findet er endlich hinter vielen alten Geheimnissen das riesige Skelett Umbracors und das Adamantene Herz – den Karfunkelstein des Alten Drachen. Doch der Schatz wird von den Drachenkultisten geraubt, um ihn Ardakor zu übergeben. Auf dem Berg Drakensang gelingt es dem Helden, Umbracors Karfunkel aus seinem Todesschlaf zu reißen, kurz bevor der mit myranischen Dienern einfallende Ardakor den Stein verschlingt. Dadurch vollendet Ardakor nicht, wie erhofft, seinen Triumph, sondern besiegelt seine Niederlage:

Die Seele seines Vaters übernimmt Ardakors Körper und vernichtet Ardakor. Dankbar zieht sich der wiedererstandene Alte Drache in sein Reich zurück. Welche Erschütterungen seine Rückkehr auslöst, wird die Zukunft zeigen.

MEISTERINFOS AUS ANDEREN ABENTEUERN (MI)

Die enge Vernetzung von Publikationen macht Aventurien lebendig. Aber wieviele sensible Informationen aus früheren Abenteuern sind im Spiel zu finden? Können sich Ihre Spieler bedenkenlos ins Vergnügen stürzen, oder wird ihnen ein anderes Abenteuer vorweggenommen? Hier die Antwort:

◆ Drakensang greift im Kern keine Handlung und keinen Lösungsweg eines Printabenteuers auf oder verrät diese.

◆ Das Computerspiel stellt das Aventurien des Jahres 1032 BF dar und berücksichtigt, dass entsprechende Großereignisse aus früheren Abenteuern (z.B. **Die Sieben Gezeichneten**, **Das Jahr des Feuers**) ihre Folgen gezeigt haben. So kann immer wieder zentral oder am Rande Bezug auf die aktuelle Situation genommen werden: Etwa die Existenz der Schwarzen Lande, das Schicksal Borbarads oder Personalien bei den Titeln von Kaiser und Boten des Lichts. ◆ Manche Figuren früherer Abenteuer (siehe **Aventurische Persönlichkeiten**) tauchen wieder auf. Zu Amando Laconda da Vanya (**Die Sieben Gezeichneten**), Emmeran Stoerrebrandt (**Drei Millionen Dukaten**) und Angraxa vom Stein (**Die letzte Wacht**) können abenteuerrelevante Details ihrer Vita erschlossen werden.

◆ Die früh im Spiel anzutreffende Amazone Rhulana ist Überlebende Kurkums. Sie kann vom Untergang der Amazonenburg berichten. Später im Spiel (nach Besuch der Burgruine Blutberge) erhält man eine Nebenqueste, die das Schicksal der Amazonen und die Mactaleänata zum Thema hat. Wer die Ereignisse aus **Invasion der Verdammten: Goldene Blüten auf Blauem Grund** noch als Spieler erleben möchte, kann vom Spielleiter gewarnt werden, beide Spoiler zu umgehen.

ZUSATZMATERIAL

ARTIKEL DES AVENTUR. BOTEN

Alle Beiträge stimmen auf das Spiel ein und ergänzen Hintergründe. Dabei vermeiden sie größere Spoiler und können bedenkenlos vor Beginn des Spiels gelesen werden. **AB 120**, S. 7 (Erzmagus Rakorium's forsch wieder)

AB 126, S. 8 (Mit Ardo zur Tat geschritten), S. 9 (Hesinde-Tempel zu Ferdok in Bau)

AB 127, S. 11 (Raubmord im Feuerschein), S. 12 (Streit unter Tempelspendern), S. 30 (Das Adamantene Herz)

AB 128, S. 8 (Erzmagus Rakorium sorgt für Aufsehen), S. 10 (Der Großinquisitor verkündet), S. 29 (Aventurische Trinkspiele)

AB 129, S. 10 (In düsteren Tiefen), S. 12 (Händlerzwist in Ferdok), S. 23 (Die Räuber des Dunkelwaldes)

AB 130, S. 1 (Die Nacht des Roten Schlächters), S. 6 (Frühlingsgefühle in Fuhmannsheim), S. 32 (Meldungen aus Ferdok)

WEITERE PRODUKTE

Durchgespielt? Keine Sorge, Sie können Drakensang auch zum Ereignis an Ihrem Spieltisch machen und das Erlebnis vertiefen. Das Computerspiel, die beiden Browserspiele und die dazugehörigen Printabenteuer sind dabei auch jeweils unabhängig voneinander spielbar und bieten auch Nichtkennern von Drakensang alles, was man zum Heldendasein braucht.

♦ *Für Einsteiger und Umsteiger:* Der Abenteuerband **Drakensang: Der Kult der goldenen Masken** (48 Seiten, Meister/Spieler: Einsteiger/Helden: Einsteiger) spielt kurz nach dem Computerspiel und führt nach Avestreu, wo noch ein vergessenes Geheimnis frisch gebackene Abenteuerer erwartet. Enthalten sind auch vereinfachte DSA-Regeln, so dass der Band insbesondere für Rollenspiel-Neulinge und Umsteiger aus Drakensang geeignet ist.

♦ *Für erfahrene Spieler und Aventurienkenner:* Die Abenteuerkampagne **Drachenchronik** (vier Bände, ab 2009, Meister/Spieler: erfahren bis Experte, Helden: erfahren bis Experte) führt einige Fäden aus Drakensang fort und gibt explizite Tipps, wie der Held des Computerspiels als Pen&Paper-Held fortgeführt werden kann.

♦ *Für Abenteuerbastler und alle, die es ganz genau wissen wollen:* **Drakensang – das offizielle Lösungsbuch** (Data Becker, 272 Seiten, farbig) ermöglicht dank detaillierter Darstellung des Spiels, dieses auch mit etwas Mehraufwand zu einem Pen&Paper-Abenteuer umzustricken. Reichhaltiges Bild- und Kartenmaterial unterstützt den angehenden Szenariobastler dabei.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Ausführliches Material zu Drakensang ist ebenso auf den Internet-Seiten von Computermagazinen (Tests, Screenshots, Videos, Specials) zu finden, wie auch auf den beliebten Websites der DSA-Gemeinschaft (Forendiskussionen, Hilfestellungen). Einige empfehlenswerte Links:

www.drakensang.de: Die offizielle Seite zum Spiel, mit atmosphärischen Appetizern und Demo-Version.

www.dsa-games.de: Die Drakensang-Browserspiele von Chromatrix.

www.anaconda-game.de: Seite des Publishers mit gut frequentiertem Forum zum Spiel.

Weitere Foren: **www.drakensang-forum.de** (stilvoll), **www.crystals-dsa-foren.de** (auch fachkundige Hilfe zur alten Nordlandtrilogie) **www.dsa-game.de**, **www.world-of-drakensang.de**

AW
mit Dank an Stefan Blanck
und Mark Wachholz

DIE STELLMACHEREIEN AVENTURIENS II

Von Martin Schmidt

Mit Dank für ihre Anregungen an Tom Finn und Tobias Hamelmann

Kutschen für die Beförderung von Personen und Lasten sind überall in Aventurien anzutreffen. Fast scheint es so, als wären auf dem gesamten Kontinent Fuhrwerke unterwegs.

Im ersten Teil der Spielhilfe lernten Sie einige der bekanntesten Stellmachereien genauer kennen. Neben den darin präsentierten großen Wagnereien gibt es unzählige weitere, zum Teil erheblich kleinere Kutschenbauer in den Dörfern und Städten Aventuriens, die – je nach Region sehr unterschiedliche – Gefährte herstellen.

Der zweite und abschließende Teil der Spielhilfe gibt Ihnen einen Überblick über ausgewählte und unbekanntere Stellmachereien. Diese können Ihnen zur Inspiration dienen, falls Sie selbst eine Wagenwerkstatt entwerfen möchten.

ERFOLG DURCH MASSE

STOERREBRANDT & KOLENBRANDER
Die größte Anzahl eigener Fuhrwerke besitzt wohl das Handelshaus Stoerrebrandt, dicht gefolgt vom Handels- und Fuhrhaus Kolenbrander. Beide Häuser nennen eine

stattliche Zahl von Kutschen, Droschken und Kaleschkas ihr Eigen.

Das Handelshaus Stoerrebrandt, nach wie vor das größte seiner Art, verdankt seinen Erfolg nicht zuletzt seiner riesigen Flotte aus schweren Fuhrwagen. Bis heute sind die großen, vierspännigen *Stoerrebrandter*, die auf ihren großen Rädern weite Teile Aventuriens durchqueren, für viele Aventurier ein Symbol des Reichtums. Die berühmten und riesigen Wagenzüge, die aus 20 bis 50 Fahrzeugen bestehen, sind jedoch mittlerweile zu einer Seltenheit geworden. Die hauseigene Kutschenproduktion des Handelshauses findet vor allen in den beiden großen Fertigungsstätten im Gareth Stadteil Meilersgrund und im Oberen Hafen von Festum statt. An beiden Standorten fertigen emsige Stellmachermeister und ihre Gesellen die massigen Stoerrebrandter. In Festum entstehen zudem dreispännige Kaleschken nach Festumer Art (mit kleinen Holzöfen für die Fahrgäste) und andere kleinere Fuhrwerke für den Arbeitsalltag.

Gegen eine entsprechende Bezahlung nehmen die Stoerrebrandter Stellmacher aller

größeren Niederlassungen auch Privataufträge entgegen. Ist der Geldbeutel groß genug, erfüllen sie fast jeden Wunsch in überraschend kurzer Zeit, und sei er noch so ungewöhnlich.

Doch das Handelshaus fertigt nicht nur neue Fuhrwerke an, sondern stößt hin und wieder auch gebrauchte, aber sorgfältig überholte Kutschen ab. Ein genauer Blick lohnt sich immer wieder, denn zu Stoerrebrandts Rollkutscherei gehören nicht nur die berühmten großen und schwerfälligen Lastkutschen, sondern etliche kleinere und vor allem schnelle Transport- und Reisekutschen, die mit ein bisschen Glück ebenfalls günstig zu erstehen sind.

Der größte Konkurrent Stoerrebrandts ist die Stellmacherei des Handels- und Fuhrhauses Kolenbrander in Trallop. Nicht umsonst trägt Rowin Kolenbrander den Beinamen 'Herr der tausend Wagen'. Wenngleich die Flotte Kolenbranders 'nur' aus mehr als hundert Fuhrwerken besteht, so sind die riesigen *Stoppenschivonen* des Handelshauses im gesamten nördlichen Mittelreich und darüber hinaus scheinbar auf jeder Straße anzufinden.

Steppenschivonen sind große und schwere Transportwagen, die sich besonders für Handelszüge in unsichere und unwegsame Regionen eignen.

Von den Kolenbrander-Stellmachern werden insbesondere die Knickgelenke der Steppenschivone zwischen Bock und Ladewagen als besonders fortschrittlich angepriesen – was mach andere Konstrukteure nur ungläubig den Kopf schütteln lässt. Auch die zusätzlich angebotene Hornisse, eine kurbelbetriebene Armbrust zur Abwehr von Entermanövern auf Schiffen, entzweit die Gemüter.

Steppenschivonen sind, wie Stoorrebrander, vier- oder sechsspännig. Aufgrund der Größe kommen als Zugtiere nur Ochsen oder Trallopier Riesen in Frage. Für schnelle oder eilige Transporte sind diese beiden Kutschtypen somit gänzlich ungeeignet. Für weniger gut Betuchte bietet auch Kolenbrander überholte Kutschen zum Verkauf an. Allerdings finden sich hier fast ausschließlich Lastkutschen wieder. Mit etwas Glück aber kann man hier eine nicht abgeholte oder unbezahlte Sonderanfertigung finden, die nun deutlich günstiger zu haben ist.

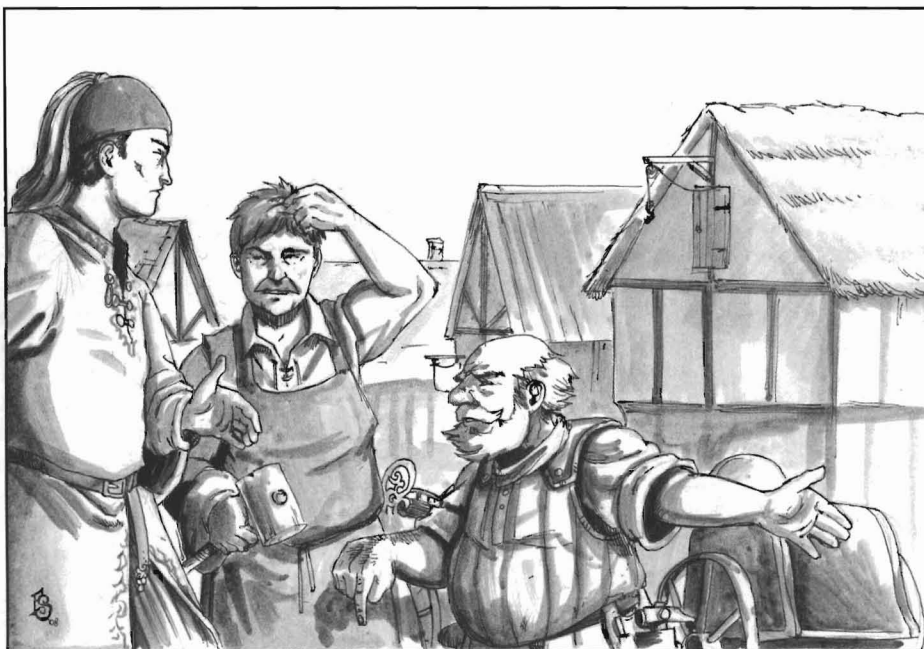
FUHRWERKE DES PORDENS

An der rauen Küste Thorwals beherrscht das Meer das Leben der Menschen. Waren werden meist in Küstennähe mit Booten an Land transportiert. Wer die rustikale Lebensart der Thorwaler kennt, der wundert sich nicht, dass in Thorwal so gut wie keine eleganten Kutschen hergestellt werden. Vielmehr kommt es auf die Nützlichkeit der Fuhrwerke im harten Alltag an. So fertigt die Stellmacherei Am Fuhrhof unter Fjolnir Hjurasson fast ausschließlich hochbordige und hochachsige Ochsenkarren an. Die Karren sind zuverlässig und im Preis sehr günstig, ohne dass es in der Qualität zu Abstrichen kommt. Sein Talent als Stellmacher zeigt Fjolnir immer dann, wenn er sich mit einer Einzelanfertigung für einen Kunden beschäftigt. Bisweilen verliert sich der junge Stellmacher in seiner Arbeit, so dass eine Einzelanfertigung doch mehr Zeit in Anspruch nimmt als ursprünglich geplant war. In Havena, der Hauptstadt Albernias, beherrscht die Wagnerei Pir Kutschner das Geschäft der Stellmacher. Hier werden

Fuhrwerke und Kutschen aller Arten gebaut, ebenso Sonderanfertigungen für zahlungskräftige Kunden. Die schon immer horrenden Preise der Wagnerei stiegen seit dem Ausbruch des Konflikts zwischen Havena und den Nordmarken noch weiter an, da viele Händler verstärkt auf den Gebrauch von Kutschen setzten.

KUTSCHEN DES MITTELREICHS

In den Schildlanden wird Tradition groß geschrieben, und so verhält es sich auch mit dem Bau von Fuhrwerken aller Arten. Bewährtes bleibt erhalten, für Neuerungen und Filigranes ist nur wenig Platz. Ein gutes Beispiel für die vielen althergebrachten Wagnereien ist die Stellmacherei Eisenschlag



in Bahilo, die sich im ganzen Herzogtum einen Namen für ihre robusten Streitwagen erworben hat.

Inzwischen in der vierten Generation fertigt Rondril Eisenschlag von Grund auf solide und zuverlässige Streitwagen nach den Bauplänen seines Ur-Großvaters an. Eisenschläger Streitwagen sind weder filigran noch leicht. Dafür sind sie dank ihrer einfachen Bauweise auf dem Schlachtfeld zuverlässig und leicht zu reparieren. Die Nähe zur ortsansässigen Kriegerakademie 'Bahilos Beste' wirkt sich doppelt positiv auf das Geschäft an. Die Akademie nutzt die Streitwagen für ihre Ausbildungszwecke, und nach der Ausbildung erwerben nicht wenige Krieger einen Streitwagen bei Rondril, um darauf in die Weiten Aventuriens auszuziehen.

Das genaue Gegenteil zu den eher grobschlächtigen Eisenschläger Wagen entsteht unter Aufsicht von Fiya von Menzheim, einer Akoluthin der Rahja-Kirche. Die

Menzheimer Stellmacher bauen derart kleine und schicke Droschken, dass diese sogar von den Pferden der Heiligen Herde der Rahja-Kirche gezogen werden – es scheint, als ob die Zugtiere keinerlei Anstrengung verspürten.

Die traditionsreiche Stellmacherei Horck in Elenvina hingegen zeichnet sich vor allem durch solide gebaute, zuverlässige Gefährte aus. Mit einem Gespann aus edlen Elenvinern geben diese ein durchaus schickes Bild ab, werden aber nur in geringer Anzahl gefertigt werden, was an der langen Bauzeit einer Kutsche liegen mag.

Traditionell eher wenig verbreitet sind Kutschen in Alamda. Der standesbewusste Dom reitet lieber selbst auf einem edlen Ross, als dass er sich ziehen lässt. Doch seit der Kaiserkrönung Selindian Hals kaufen die

Almadaner ihre Kutschen nicht mehr in Gareth. Vielmehr besinnen sie sich auf ihre eigenen Stellmachereien, wodurch diese regen Zulauf erhalten. Von dieser Entwicklung profitiert besonders die Stellmacherei Maestoso des Gaftaro Monzon, bei dem die Nobleza nun mehr Kutschen ordert als die kleine Stellmacherei derzeit bauen kann.

RENNWAGEN DES SÜDENS

Im Süden Aventuriens befindet sich die bekannteste – oder

eher die berüchtigtste – Stellmacherei in Al'Anfa. Die Stellmacherei und Sänftenbauerei Grandenstolz existiert erst seit wenigen Jahren, dennoch hat es der ehemalige Söldner Zurban Gauroles binnen kürzester Zeit geschafft, durch blanke Rücksichtslosigkeit alle anderen Wagnermeister der Stadt aus den Weg zu räumen. Was genau mit Zurbans ehemaligem Partner passierte, ist weiterhin unklar. Es ist jedoch ein offenes Geheimnis, dass Zurban ihn verschwinden ließ, nachdem er die Grundzüge des Stellmacher-Handwerks von ihm gelernt hatte. Bei Grandenstolz arbeiten fast ausschließlich Sklaven, und so mancher Handwerksgehilfe wurde gezielt entführt, damit er für den Rest seines Lebens in den stickigen Fertigungsräumen mit Prunk überbeladene Sänften oder schnelle Rennwagen für die Arena baut. So stellt Zubarn sicher, dass sein eigenes rudimentäres Wissen durch den Sachverstand seiner Sklaven kompensiert wird.

Lediglich auf der Insel Maraskan gibt es so gut wie keine nennenswerte Stellmacherei. Wenngleich Raidri Conchobair bei der Eroberung Maraskans 987 BF mit dem legendären Donnersturm nicht minder legendäre Taten vollbrachte und die Maraskaner tief beeindruckte, konnte sich dennoch das Stellmacherhandwerk auf der Insel nicht durchsetzen. Die von Urwald bedeckten Hügel der Insel machen einen flächendeckenden Einsatz von Fuhrwerken unmöglich, so dass sich das Handwerk erst gar nicht entfalten konnte. Es gibt lediglich einige Handwerker, die Karren für die tägliche Arbeit bauen. Doch wer weiß schon, ob dies wirklich alles ist?

ZWERGISCHE QUALITÄT AUF RÄDERN -

DIE WAGNEREIEIEN DES
ANGBARER LANDES

Im Umfeld der Handwerksstadt Angbar buhlen zwei Wagnereien auf völlig unterschiedliche Weise um die Gunst ihrer Kunden. Zum einen steht die alt eingesessene Angbarer Werkstätte Artaxesch & Söhne seit mehreren (zwergischen) Generationen für solide Qualität. Ihre schweren Fuhrwerke gelten als überaus stabil und derart sorgsam verarbeitet, dass sie selbst holprige Bergstraßen und Fronteinsätze überstehen. Ihr eisenbeschlagenes Modell *Rollender Hort* sieht nicht nur aus wie eine fahrende Schatztruhe, sondern wird tatsächlich gerne als Transporter kostbarer Güter eingesetzt. Es gilt jedoch als derart schwer, dass es sechs kräftige Zugpferde oder -ochsen benötigt und zudem als Reisekutsche kaum taugt.

Diese Lücke wurde stets von Artaxeschs Gesellen Rumbasch bemängelt, bis er schließlich von seinem grimmigen Meister, dem man ebensolche Ungemütlichkeit wie seinen Fuhrwerken nachsagt, der Werkstatt verwiesen wurde. Kurzerhand tat sich der findige Hügelzweig Rumbasch Sohn des Halmasch mit dem brillanzwergischen Kaufmann Aurbadox zusammen und gründete vor den Toren Angbars die Wagnerei Rumbadox.

Rumbasch, der dem Volk der Hügelzweige angehört, weiß nur zu gut die Vorliebe seines Volkes für Gemütlichkeit und Behaglichkeit für seine geschäftlichen Aktivitäten zu nutzen. Denn welcher anständige Hügelzweig würde nicht eine sanft gefederte und gemütlich ausgestattete Kutsche für seine Reisen und Ausflüge nutzen, die speziell auf zwergische Maße abgestimmt ist? Mittlerweile plant Aurbadox eine eigene kleine Zucht von Zwergenponys, die er als Zugtiere ausbilden will.

Allerdings braucht er erst noch jemand, der ihm die Ponys besorgen kann – ebenso dringend wie jemanden, der die heimlichen Sabotageversuche und Verleumdungen beendet, hinter denen die beiden Geschäftspartner Meister Artaxesch und seine Zunft vermuten, die die neue Konkurrenz gar nicht gerne sehen.

VON STRAUßEN UND ELCHEN -

UNGEWÖHNLICHE UND
EINZIGARTIGE FUHRWERKE

Seit langem ist bekannt, dass aranische Stellmacher derart leichte Rennwagen bauen, dass diese von Straußen gezogen werden

können. Die Führung der großen Laufvögel verlangt einiges an Übung, doch scheinen sich Straßen-Wagen als lokale Besonderheit zunehmender Beliebtheit zu erfreuen. Führend im Bau der Straßenwagen ist der Aranier Harnunian ben Alev, der in einem kleinen Dorf vor den Toren Palmyrabads seine Stellmacherei betreibt. Harnunian bietet zu seinen extrem leichten Wagen speziell abgerichtete Strauße an, die er neben seiner Wagnerei züchtet. Sein neuestes Vorhaben ist ein Straußenwagen, der von zwei Tieren gezogen wird.

Im einen kleinen Dorf im westlichen Bornland soll gar es eine Stellmacherei geben, dessen Inhaber daran arbeitet, zahme Elche vor eine Kaleschka zu spannen. Ähnlich ungewöhnlich sind die Berichte eines reisenden Händlers, der in der Wüste Khom eine besonders schlanke Kutsche gesehen haben will, die von Bidenhockern gezogen wurde.

Noch abenteuerlicher sind die Geschichten, nach denen das Volk der Gjaskaler 'Rennwagen' baut und diese von mächtigen Wollnashörnern und anderen Tieren der Steppe ziehen lässt.

Sagenumwoben unter Kutschern, Stellmachern und Magiern gleichermaßen sind die wenigen bekannten Wagen der Steppenelken. Stets scheinen diese Gefährte aus grünem Holz zu bestehen, dem noch Leben inne wohnt. Jedoch scheint das Geheimnis, aus lebenden Holz einen Wagen zu formen, nur wenigen Elfen bekannt sein, die es vor den Menschen eifersüchtig hüten. Daher ist auszuschließen, dass jemals ein Mensch ein solches Kunstwerk sein Eigen nennen kann.

SPIEGELTANZ

erzählt von Michael Masberg
mit Dank an Simone Gründken

Um ihn herum vergehen die Menschen als tausendfaches Opfer für den Größenwahn eines Mannes. Die niederhöllischen Ungewalten brechen ungehemmt über das Eiserner Herz des Reiches herein und reißen mit blasphemischer Macht tiefe Wunden in die Schöpfung.

Der alte Mann im Gewand von Grün und Gold betet mit der Inbrunst eines Verzweiferten. Seine schwarzen Augen, die in einem langen Leben so viele Wunder haben erblicken dürfen, werden gegen ihren Willen zu Zeugen des Untergangs aller Ordnung. Verzweifelte klammern sich an ihn, sehen in dem Mann der Göttin eine Hoffnung, einen Ausweg aus dem Weltenbrand, doch er kann nicht verhindern, dass bittere Tränen seine Wangen hinunterfließen.

'Lass mich diese armen Seelen retten, nur diese Verzweiferten, um ihnen einen Funken der Hoffnung zu geben', schickt er sein seelenwundes Gebet in den Himmel. Nie hat er an der Macht der schlangenleibigen Göttin gezweifelt, doch auch nie zuvor musste er – musste eines Menschen Auge – einen Frevel erblicken, wie er sich am Himmel über Wehrheim vollzieht.

Flammenlanzen schießen durch den Himmel, Menschen verbrennen am lebendigen Leib. Die Temperatur steigt fühlbar, wird heißer als die Hundert Essen von Angbar. Der Blick einer jungen Soldatin bohrt sich in sein Bewusstsein.

'Sie ist noch so jung, so viele Wunder harren in der Welt darauf, von ihr entdeckt zu werden.'

Er will ein aufmunterndes Wort sagen, aber die Schlinge des Zweifels liegt um seinen Hals. Eine gewaltige Walze aus Feuer bildet sich lodernd in der Luft und rast auf die kleine Gruppe Bangender zu, die sich um ihn versammelt hat. Sie sind zu entsetzt um zu fliehen.

'Nur diese Seelen, möge es mich auch fortreißen.'

In diesem Moment mischt sich unter das Bersten und die Schreie der Klang heller Glocken, und ein entzückendes Kinderlachen dringt an Eboreus' Ohr.

Obwohl sie sonst forsch ausschritt, hatte Neetya von Perricum ihr Tempo dem alten Magier neben ihr angepasst. An der Seite von Spektabilität Olorand von Gareth-Rothensfels ging sie durch die hellen Gänge

des verspielten Neubaus der Schule der Austreibung. Wer Olorand kennenlernte, war immer von seiner Rüstigkeit und seinem wachen Geist überrascht, den er sich trotz seines hohen Alters von fast achtzig Wintern bewahrt hatte. Neetya, selbst achtundfünfzig Jahre alt, bat die Herrin in ihren Gebeten stets, dass sie im Alter ihre Sinne noch so beisammen haben würde wie Olorand.

In den letzten Jahren bemerkte sie allerdings eine schleichende Veränderung bei dem alten Freund. Er war stiller geworden und zog sich von der Leitung der Akademie zurück. Niemand wusste, was Olorand umtrieb. Der Antimagier und Seelsorger nahm die Sorgen anderer auf sich, sprach aber nicht über seine. Auch nicht mit ihr, der geweihten Dienerin der Herrin Hesinde und Propäzptorin der Draconiter.

Ihr Gang endete vor einer mit Schlangenoramentik verzierten Tür im ersten Obergeschoss. Der Neubau diente als Sanatorium, das die Akademie zusammen mit den Noioniten der Stadt führte. Von den oberen Stockwerken aus hatte man einen malerischen Blick über den Golf von Perricum, während in den basaltenen Kellern tief in der Felsklippe jene Patienten untergebracht waren, die wegen ihres Geisteszustandes und ihrer magischen Kraft als extrem gefährlich galten. Der Gast, den der Magier und die Draconiterin besuchten, war keiner dieser Magier, er konnte nicht einmal zaubern. Dennoch befand er sich nicht im Kloster des Vergessens vor den trutzigen Mauern Perricums, sondern hier in der Akademie.

Neetya fuhr sich durch die graumelierten Haare und strich sich dann über die zerknitterte grün-goldene Robe, während Olorand die Zauberworte sprach, die die Tür öffneten. Ohne ein Geräusch schwang sie auf. Der Raum dahinter hatte einem guten Adelshotel zur Ehre gereicht. Er war keine Zelle, sondern ein Ort, an dem man leben konnte – und genesen.

In einem hohen Lehnstuhl saß ein fast siebzehnjähriger Mann mit kurzem, grauem Haar, das etwas abstand, als hätte er sich nach dem Aufstehen nicht gekämmt. Seit ein paar Jahren wucherte ein Bart wildwüchsig in dem Gesicht, das über die Zeit im Sanatorium schmal geworden war. Er trug eine schlichte Robe aus grünem Wollstoff mit goldenem Saum. Neetya fiel auf, dass er das Schlangenhalsband des Ordens heute nicht trug.

„Hesinde zum Gruß, Eboreus“, sprach sie. Der Angesprochene schloss mit bedächtiger Geste das Buch, in dem er gelesen hatte, dann hob er ebenso langsam den Kopf und sah seine Gäste an. Seine schwarzen Augen warfen ihnen einen tadelnden Blick zu. „Neetya, Soror¹. Olorand, alter Freund.

Welch eine Freude“, sagte Eboreus schließlich mit einem feinen Lächeln.

Ein Lächeln aus Glas, dachte Neetya. *Genauso durchsichtig und zerbrechlich*. Der Spiegeltanz hatte begonnen, jetzt konnte sie nicht mehr zurück.

„Ich hoffe, dir geht es gut“, sagte Olorand mit seiner tiefen, warmen Stimme. Er zog für Neetya und sich Stühle heran, ehe er Platz nahm und sich durch den vollen, weißen Bart strich. „Wie ich sehe, hältst du deinen Geist beweglich.“

Eboreus tätschelte das Buch in seinem Schoß. „Ich suche nach Fehlern.“

Während Olorand und Eboreus sprachen, suchte Neetya nach Hinweisen. Saß vor ihnen ihr alter Freund, der Abt der Perricum Draconiter? Oder war es der Andere? Nach der Schlacht auf dem Mythraelsfeld vor fast vier Jahren galt Eboreus für einige Wochen als verschollen. Als man ihn fand, war seine Seele zersplittert. Seitdem rang er mit sich selbst und viel zu oft verlor er diesen Kampf.

„Wie geht es Gerion?“ fragte Eboreus Neetya. Sein Blick hatte sich verändert. Vor ihr saß wieder der Mann, mit dem sie im Refektorium des Hortes die Nächte im Disput verbracht hatte.

Neetya lächelte. „Ihm geht es gut. Ich soll dir die besten Grüße von ihm ausrichten.“ Eboreus nickte. „Warum habt ihr eigentlich keine Kinder?“

In seinem Ordenshaus war Eboreus nicht nur Abt und Lehrmeister gewesen, sondern auch väterlicher Freund. Neetya erinnerte sich, wie er ihr immer eine ähnliche Frage gestellt hatte: „Warum seid ihr eigentlich nicht verheiratet?“ Als Gerion und sie schließlich den Bund schlossen, war Eboreus ebenso glücklich gewesen wie sie.

„Das passiert, wenn man die Zeit im hesindianischen Disput verbringt und plötzlich merkt, wie alt man darüber geworden ist“, scherzte sie.

„Kinder sind etwas Wunderbares.“ Eboreus' Miene war plötzlich sehr ernst geworden. „Ich höre ihr Lachen, versteht du, Soror? Das glockenhelle Lachen des Kindes. Wenn ich aus dem Fenster schaue, sehe ich es über die Wiese laufen. Es trägt die schillernde Kaisermaske und mit dem Stock piesackt es die Schlange, die sich am Boden windet.“

Unter den Fenstern rauschte der Golf von Perricum. Neetya warf einen besorgten Seitenblick zu Olorand. Dieser nickte leicht. „Ich habe dir etwas mitgebracht.“ Aus einer der eingenähten Taschen ihrer Robe holte Neetya einen faustgroßen Stein hervor und legte ihn vor Eboreus auf den Tisch. Feine rote Äderchen durchzogen den Stein.

Eboreus' Mund öffnete sich zu einem kind-

lichen Staunen. Mit leicht zitternder Hand nahm er den Schatz an sich, als wäre es nicht ein Stein, sondern eine seltene Vase aus der Zweiten Dynastie der Diamantenen Sultane. „Was ist das?“

„Wir hatten gehofft, du kannst es uns sagen. Eine Gruppe Abenteurer hat diesen Stein einem Schamanen der Kurga² abgenommen, als dieser damit ein Geisteritual wirken wollte. Sie brachten ihn in den Portlas Canyziad, unseren Hort.“

Sie wusste nicht, ob Eboreus ihr noch zuhörte oder schon in seiner Analyse vertieft war. Ihr Freund war ein außergewöhnlicher Kenner der trollischen Kultur, vielleicht der Beste Aventuriens.

Immer wieder fuhren seine Finger über die Äderchen. „Proto-Alaani“, murmelte er. „Nein, keine Ablagerungen ... ganz deutlich ... mh, Fluch den Seelenfängern ... Iffri'Nur, natürlich ... sie hören nicht zu, sie wissen es nicht, nie ... die Götterkinder haben die Kurgah gewarnt, die Kurgar folgen ihnen ... nur wir ... wir ...“ Eboreus' Stimme war immer leiser geworden. Neetya und Olorand hatten sich vorbeugen müssen, um ihn zu verstehen. Plötzlich brach der alte Draconiter ab und donnerte den Stein auf den Tisch. Erschrocken wichen seine Gäste zurück.

„Ihr Wahnsinnigen!“ schrie Eboreus. „Mich sperrt ihr ein und doch seid ihr die Narren! Ihr seid so törichte Kinder! Wie konntet ihr das tun? Das zulassen? Iffri'Nur! Gazrãgoth amátosh!“ Er nahm den Stein und warf ihn gegen die Tür. Schaum hatte sich vor seinem Mund gebildet. „Raus! Raus hier! Geht in die Berge und verreckt dort!“

So plötzlich wie der Ausbruch begonnen hatte, war er vorbei und Eboreus sank erschöpft zusammen. Der Anblick des wirren Mannes, der müde mit den Armen rang, versetzte Neetya ein Stich ins Herz.

Olorand hatte sich bereits erhoben. „Ich lasse dir Tee bringen und Mohn, Eboreus. Du brauchst jetzt Schlaf.“

Neetya folgte dem alten Magier zu Tür und hob unterwegs den Blutstein auf. Gerade als sie hinausgehen wollte, erklang hinter hier Eboreus' matte Stimme. „Neetya, der Hort ...“

Die Draconiterin drehte sich um. „Was ist mit unserem Hort, Frater³?“

Als sie zu dem hohen Lehnstuhl blickte, saß Eboreus dort so, wie er sie empfangen hatte. Als wären die letzten Minuten nicht gewesen. „Nichts, meine Liebe. Es ist ohnehin zu spät.“ Seine Stimme war sanft und sein Lächeln aus Glas.

Neetyas Magen wurde zu einem eisigen Klumpen.

²⁾ Eigenname der Trollzacker

³⁾ bosp. 'Bruder'; Anrede unter Ordensmitgliedern

¹⁾ bosp. 'Schwester'; Anrede unter Ordensmitgliedern

Der Silberne Bär schreitet gen Mitternacht

Burg Ask,

Anfang Peraine 1030 BF

Es war Frühling geworden im Land am Born, das in diesem Jahr von einem all zu harschen Winter verschont geblieben war, und so sprossen schon früh im Peraine die Knospen und summten die ersten Gnitzen und Bienen durch die Tag für Tag wärmer werdende Luft. Ifirn hatte ihren Vater besänftigen können, und die Macht des Herren Praios schien neu zu erstarken. Ja, überall zwischen Norburg und Ouvenmas lag Hoffnung, und es fanden sich nicht wenige in Nordsewerien, die behaupteten, der mächtige Firun hätte in diesem Winter gar dem eisigen Hauch von Belshirashs Reich Einhalt geboten.

Vor allem aber einer hatte voller Ungeduld die Zeit der Schneeschmelze erwartet: Junker Fjadir von Bjaldorn, Erbe der 'Weißen Wacht' und jüngst von der Adelsversammlung neu bestallter Rüstmeister des Bornlands.

Jetzt stand er am frühen Morgen auf den Zinnen von Burg Ask und blickte dem alten Fluss nach, der meist schwer und behäbig dahinfloss. Doch in diesem Frühling war es ein rauschendes Wasser, ein treibender Sog, der nach Süden strömte – Richtung Jarlak, wo sie im letzten Winter die Eisrose gepflückt hatten, und dann weiter in den dunklen, geheimnisvollen Bornwald.

Du bist aufgewühlt und berauscht, alter Born, wie ich dich kaum kenne. Auch an deinen Quellen nagt das Eis schon zu lange. Führest du endlich den Kampf, dem du seit einem Jahrzehnt still ausgewichen bist?

Es war ihm fast zur Angewohnheit geworden, in solchen Augenblicken, da er allein war und niemand sonst ihm Rat für die Zukunft geben konnte, mit dem alten Gvatter Born zu sprechen.

Der Fluss gab nie Antworten, doch manchmal gab er Zuversicht.

Fjadirs Blick schweifte nach Osten, in die Ferne. Wie schon in den vergangenen Tagen war der Karrenweg, der von Burg Ask aus Richtung Norburg führte, einsam und verlassen. Kein Händler, kein Reisender schien sich dieser Tage hierher, ans westliche Ende des Bornlands, zu verirren. Geschweige denn eine stattliche Schar Ritter, Edler und Bronnjaren, die seinem Aufruf folgten, mit Bannern und Wimpeln ge-

schmückt, die Rüstungen und Schwerter poliert, die Herolde und Knapen voraus-gesandt, um von ihrer Ankunft auf Burg Ask zu künden ...

»Sie werden kommen.« Von hinten war der junge Graf Tsadan an die Zinnen herangetreten und legte wie zur Bekräftigung die Hand auf Fjadirs Schulter.

»Wieso sollten sie? Es ist nicht ihr Kampf.«

»Doch, das ist er, und das wissen sie auch. Und du bist ihr Rüstmeister.«, entgegnete Tsadan bestimmt, aber nicht ohne ein kleines Lächeln auf den Lippen.

»Der Feind ist weit weg. So wie wir. Vielleicht hätten wir die Kämpfer doch nach Festum,



Rodebrannt oder wenigstens Ouvenmas rufen sollen.«

Der junge Graf schüttelte den Kopf. »Hier beginnt es. Hier oder nirgends. Es mag nicht jeder den Mut finden, uns zu folgen, mein lieber Fjadir, aber in ihren Herzen spüren sie, dass die Bornländer diesen Weg nach Norden gehen müssen. Das Eis muss zer schlagen werden, bevor es auch unsere Herzen endgültig erfrieren lässt.«

Stillstand ist der Tod. Fjadir seufzte, als er die Worte wog, die ihn sein ganzes Leben über zu begleiten schienen. Er schien getrieben von steter Rastlosigkeit, doch er wusste nicht, wie lange er noch stets aufs Neue das Feuer in seinem Herzen würde entzünden können.

In diesem Moment tauchte am Horizont ein einsamer Reiter auf. Fjadir und Tsadan kniffen die Augen zusammen und versuchten, die Strahlen der Morgensonne mit den Händen abzuschirmen. Der Ritter war ohne Gefolge – doch Banner und Wappen waren herausgeschmückt und weit sichtbar.

Burg Ask,

Ende Peraine 1030 BF

»Friedjoff!« Der Knappe mit dem stroh-blonden Strubbelhaar ließ vor Schreck die Würfel aus dem Becher fallen, als ihn seine Herrin fest ans Ohr griff und von den lachenden Kämpen und dem grinsenden Trossgesinde beim Schankzelt wegzog. Die junge Ritterin vom *Orden der Schwerter* packte ihn an beiden Schultern und startete den elf Sommer zählenden Bengel aus dunkelbraunen, aber dennoch zornig funkeln- den Augen an.

»Es ist nicht Aufgabe einer Ritterin, ihrem Knapen hinterherzulaufen! Treibst dich lieber mit dem Gesinde herum, was? Vielleicht sollte ich dich gleich bei ihnen lassen.« Friedjoff schwieg, versuchte zu lächeln. »Und versuch gar nicht erst, eine solche Unschuldsmiene aufzusetzen! Du hast test eine wichtige Aufgabe.«

»Ich habe sie erfüllt, Frau Baerngard, wirklich. Doch dann habe ich Euch nicht im Gewimmel ...«

»Hör auf, mich anzuflunkern! Wieviele sind es?«

»Der Trossmeister sagt, bis zum heutigen Morgen ...« – der Knappe nahm zum Zählen die Hände zur Hilfe und streckte ihr dann mehrere unterschiedliche Finger entgegen – »... so viele.«

»Einhundertdreißig? Bist du dir sicher?«

Friedjoff nickte eifrig.

Baerngard seufzte kurz. Das war eine stattliche Anzahl von Kämpfern, doch hatte der Bjaldorner Baronssohn sicher mit mehr gerechnet. Und sie auch. »Geh, melde dies Seiner Gnaden Waldemar. Du findest ihn bei Seiner Wohlgeboren Rüstmeister Fjadir und den beiden Grafen im Nordturm!«

Sie sah ihnen jungen Knapen nach, der flink durch das Lager rannte, das die bunt- gemischten Kämpfer, Edlen und Abenteurer am Fuße der Burg Ask aufgeschlagen hatten. Es war ein stattlicher Haufen, der dem Aufruf des jungen bornischen Rüst- meisters in diesem Frühling gefolgt war. Doch für das Vorhaben – den Vorstoß in die Heptarchie Gloranas und die Befrei- ung Bjaldorns – würden 150 Streiter nicht mehr sein als eine kurz glimmende Fackel inmitten der Ödnis des Ewigen Eises ...

Am späten Nachmittag hatte Fjadir die bunte Streiterschar an den nahen Ufern des

Born versammeln lassen. Er saß hoch zu Ross, neben ihm der alte Graf von Ask und der junge Graf von Norburg, und blickte andächtig auf diejenigen, die seinem Ruf gefolgt waren: Es bewegte ihn, junge Edle und Ritter aus der Mark, aus Sewerien und aus dem Festenland zu sehen, manche mit Wappen, von denen die Farbe schon abblätterte, andere mit Packpferd, blinkendem Stahl und drei Knappen. Dazwischen die Reiter vom *Orden der Jagd*, die Graf Wahnfried persönlich unterstanden. Doch über die Hälfte waren Streiter ohne adliges Erbe, manche besser ausgestattet als ein mutiger Brückenbaron, andere schienen dagegen nur ein Schwert und einen Pelz mit sich zu führen. Und dann waren da noch Kämpfer, die nicht im Bornland beheimatet waren, aber dennoch von seinem Ruf gehört hatten.

Fjadir versuchte zu errahnen, was jeden einzelnen von ihnen motivieren mochte, ihm zu folgen und sein Schicksal im Schwarzen Eis zu suchen. Er blickte zurück zu seinem kleinen Stab, dem sich neben den beiden Grafen auch noch Geweihte der Rondra angeschlossen hatten. Der älteste von ihnen, der hühnenhafte und wortkarge Waldemar von Rabenfels vom *Orden des Heiligen Zorns*, hatte sofort nach seiner Ankunft Fjadir um ein Treffen gebeten und ihm offenbart, dass Rondra selbst ihn zu diesem Schwertzug gen Gloraniem gerufen habe.

Der junge Erbe Bjaldorns konnte froh um jede geweihte Unterstützung sein, vor allem, wenn neben den Mächten von Firun und Ifirn auch die Donnergöttin seinem Vorhaben wohlgesonnen war. Mehrten sich die Zeichen, dass diesmal sein Ziel in greifbare Nähe rückte? Fjadir verbannte die hoffnungsvollen Gedanken, sie waren ja noch nicht einmal aufgebrochen ...

Für einen kurzen Moment griff er unter seinen Wams, um nach dem Schreiben zu tasten, das ihm einst, vor nunmehr einem Jahrzehnt, Thesia von Ilmenstein gegeben hatte, um damit Streiter für den Zug gen Bjaldorn zu finden. Er hatte es seitdem immer und überall mit sich getragen, es war sein Talisman dafür, dass sein Weg dereinst ein glückliches Ende finden würde.

Fjadir richtete sich noch einmal auf und hob dann mit lauter Stimme seine Rede an, um die Gemeinschaft auf die kommenden Monde einzuschwören.

Schloss Ilmenstein,

Mitte Ingerimm 1030 BF

»Wie oft soll ich es noch sagen, Liwinja? Nein! Bei allen Göttern und Gehörnten dieser Welt!« »Dann wirst du mich hier in Ilmensteins Kerker wohl anketten müssen!«

Fjadir griff nach seinem Kopf und schnaufte zornig. »Es ... es ist ein *Schwertzug*! Verstehst du das nicht? Zwischen Sewerien und Bjaldorn liegen tödliche Kälte, Gloranas Schergen und dämonische Ausgeburt der Niederhöhlen. Du kannst mir nicht diese Bürde auferlegen, dein Leben dort draußen zu schützen.« Entgeistert blickte er auf seine junge Schwester.

»Bruderherz«, versuchte ihn Liwinja zu beschwichtigen, »Bjaldorn ist auch meine Heimat. Und nicht nur du hast nach Vaters Tod Rache an Glorana und Freiheit für die Stadt des Firun geschworen. Gräfin Thesia hat allen Bjaldornern zugesagt, dass



sie binnen zwölf Jahren wieder zurückkehren dürften, sollte die Stadt jemals befreit werden. Zehn Jahre sind bereits vergangen. Und wir haben noch einen langen Weg vor uns.«

»Aber ich kann nicht zulassen, dass auch noch du mir genommen wirst.« Trotzig wandte er sich ab und blickte hinaus auf das Heerlager. Einige weitere Kämpfer hatten sich ihnen seit Norburg, wo die Ifirn-Geweihte Nidaria Schwanenflug den Heerzug mit dem Segen Ifirns bedacht hatte, noch angeschlossen. Hinzu kamen jetzt auch noch zwanzig gut gerüstete Ilmensteiner.

»Ich bin nicht mehr die kleine Schwester, die noch keine Waffe zu führen weiß. Gräfin Thesia hat uns beiden Vertrauen geschenkt. Während du mit ihrer Hilfe nach Verbündeten gesucht hast, habe ich all die Jahre nur auf diesen einen Tag hingearbeitet: Dass du mit einer Heerzug im Rücken aufbrichst, und wir Seite an Seite gen Mitternacht reiten.«

Fjadir wandte sich wieder um und blickte direkt in ihre rehbraunen Augen. Sie gehörten noch immer Liwinja. Doch sie erschienen nicht mehr schüchtern und zaghaft, sondern waren klar und bestimmt. Sie bat nicht, sondern hatte längst entschieden. Er hatte sie immer wieder hier besucht, doch erst in diesem Moment erkannte er, dass aus dem kleinen Mädchen eine Frau geworden war. Eine Kämpferin.

Er seufzte. »Also gut.« Mit einem Lächeln

schloss er sie in die Arme. »Wir werden jede Klinge benötigen. Und jeden, der das Feuer im Herzen trägt. Lass uns gemeinsam hier und heute versprechen, dass wir Bjaldorn binnen zwei Götterläufen befreit haben und unsere Leute wieder zurück in die Stadt führen können.«

In diesem Moment öffnete sich die Tür schwungvoll – und die Schlossherrin, Thesia von Ilmenstein, trat in voller Rüstung gekleidet in den Raum. »Ihr habt den Aufbruch zur Mittagssonne befohlen, Rüstmeister?« Thesia legte demonstrativ ihre Hand auf den Knauf ihrer Klinge und wartete auf Fjadirs Antwort. Doch dieser starrte nur ungläubig zwischen der schönen Gräfin und seiner Schwester hin und her. Liwinja lächelte ihn verschwörerisch an.

Thesia aber blickte weiter ernst auf Fjadir und erwartete seine Antwort.

»Ja, zur Mittagsstunde verlassen wir Ilmenstein.«, gab er schließlich zögerlich zurück. »Und ich muss sagen, ich bin überwältigt vor Freude, die beiden tapfersten Kämpferinnen des Bornlands an meiner Seite zu wissen.«

Thesia nickte ohne Regung. »Ihr habt auch nicht einen Tag seit der Bornlandwahl unnütz verstreichen lassen.«

Mit diesen Worten wandte sie sich zum Gehen um, doch nicht ohne Liwinja noch ein verstohlenes Zwinkern zuzuwerfen.

Nornjawald,

Mitte Rahja 1030 BF

Nidaria rannte, so schnell sie ihre Beine trugen. Sie hetzte durch das Dickicht des Nornja, des großen finsternen Walds zwischen Bornland und dem Eisreich. Tiefhängende, verkrüppelte Kieferäste peitschten ihr ins Gesicht, aber kein scharfkantiger Eiszapfen durchbohrte sie und kein dämonisch verändertes Getier fiel sie an. Keine Schneedecke, unter der grausame Jäger lauerten, keine eisige Luft, die die Lungen aufschneit.

Statt dessen Schmelzwasserbäche und Tümpel überall. Und unheimliche Stille. Diese hatte Fjadirs Heerzug schon seit Tagen im Nornjawald begleitet. Irgend etwas stimmte hier überhaupt nicht.

Und deshalb musste Nidaria jetzt so schnell wie möglich zum Lager zurückkehren. Fjadir, Thesia ... sie alle mussten von der Entdeckung erfahren. Sofort.

Sie mussten wissen, dass *Trautemanns Hus* vermutlich bereits seit Monden verlassen war.

MW,

mit Dank an Armin Harzenetter,
Alexander Kärgelein, Anil Paralkar und
Katharina Pietsch

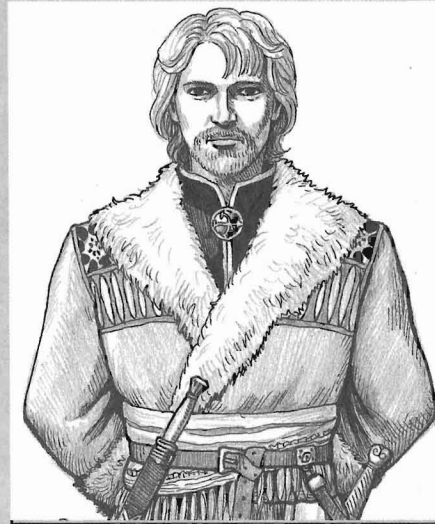
DER LANGE WEG DES FJADIR VON BJALDORN

Zehn Jahre sind vergangen, seit der junge Baronssohn Fjadir in der *Schlacht um Bjaldorn* am 29. Hesinde 1020 BF dem Heer des verräterischen Uriel von Notmark entkommen war, jedoch den sterbenden Vater, Baron Trautmann III. von Bjaldorn, und seine junge Schwester Liwinja hatte zurücklassen müssen.¹ Noch auf der Flucht vom jungen Meister des Bundes der Senne Orkenwehr, Brin von Rhodenstein, mit dem Bjaldorner Erbschwert zum Ritter geschlagen, konnte Fjadir den sewerischen Bronnjaren um deren Anführerin Thesia von Ilmenstein von dem Verrat des Notmärkers berichten. Daraufhin stellten die Sewerier ein Heer gegen den Borbarad-Bündler auf und schickten erneut Fjadir als Sendboten, um sich mit der eingekesselten mittelreichischen Armee unter Reichbehüter Brin noch rechtzeitig zu verbünden. So brachte die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* am 23. und 24. Praios 1021 BF, in der auch Fjadir an der Seite der Verbündeten stritt, mit dem Sieg über das borbaradianische Heer nicht nur die Wende im Krieg, sondern schützte das Bornland vor dem Zugriff des Bethaniers und seiner Dämonenbündler.²

Nicht zuletzt deshalb gilt Fjadir von Bjaldorn vielen Getreuen als ein 'echter Bornländer', wie es auch Adelsmarschallin Thesia gesehen hatte und ihm nicht nur Exil im Bornland anbot, sondern auch den im Efferd 1021 BF aus dem Firun-Tempel zu Bjaldorn befreiten dreihundert Flüchtlingen (darunter auch Fjadirs Schwester Liwinja) ein neues Leben auf sewerischem Land und ilmensteiner Scholle ermöglichte. Sie erhielten sogar das Privileg, binnen zwölf Jahren nach Bjaldorn zurückzukehren.³

Noch im gleichen Herbst hatte der junge Ritter damit begonnen, im Bornland nach Streitern und Unterstützern zu suchen, um die heilige Stadt des Firun aus der eisigen Umklammerung der Heptarchin Glorana zu befreien. Insbesondere Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein stellte sich hinter ihn und übergab ihm von eigener Hand ein gesiegeltes Schreiben, in dem sie die Edlinge und Freien Seweriens aufrief, dem Erben Bjaldorns und dem Hohepriester des Firun mit Wort und Waffe beizustehen.⁴

Doch viele Bornländer waren des Kämpfens müde geworden. Im Travia 1022 BF gelang es dem Junker immerhin, etwa drei Dutzend Kämpen bei *Trautemanns Hus* zu versammeln, der alten Grenzfestung der Bjaldorner Barone und dem letzten Flecken, der noch von Bjaldorns Reich geblieben war.



Junker Fjadir von Bjaldorn

Mit der Unterstützung des alten Norre von Bjaldorn, dem Burgsäss vom Rhodenstein, und sechs weiteren seiner Ritter vom Weidenschen *Orden zur Wahrung* wollte man den mitten im finsternen Nornja gelegenen, aber bislang noch von gloranischen Mächten verschonten Wehrhof als Vorposten für eine spätere Rückeroberung Bjaldorns besetzen. Zudem hatte man mit der Norburgerin Marissja Elkensen bereits eine Baumeisterin für eine neue Abtei des Rondra-Ordens auf den Hügeln vor *Trautemanns Hus* gefunden und war mit einem ansehnlichen Tross – junges Volk, Schriftgelehrte und Ritter, die dem *Orden zur Wahrung* beitreten wollten, ebenso Arbeiter, Handwerker und Baumaterial ziehende Ochsen – nach Norden gezogen.⁵

Vier Jahre konnte sich die errichtete Feste halten, doch dann entfesselte die Eiskönigin im Winter 1026 ihre Macht im Nornja wie nie zuvor: Eisbarbaren und dämonische Eishunde stürmten die Rondra-Abtei und schickten in einer eisigen Nacht über die Hälfte der Kämpen in den Tod. Fjadir, Burgsäss Norre und einige restliche Getreue entkamen nur mit letzter Kraft und mussten die schwer beschädigte Abtei dem Feind überlassen. Diese Niederlage ließ auch den letzten Bronnjaren und Edlen begreifen:

Mochte Bjaldorn einst nur eine Handvoll Tagesritte nördlich des Bornlands gelegen haben, schien es nun fast unendlich entfernt ins Reich des schwarzen Eises, dessen todkalte Grenzen sich Jahr für ein Jahr immer weiter ins Sewerische schoben.

In den folgenden Jahren suchte Fjadir, wieder fast gänzlich auf sich allein gestellt, unermüdlich weiter nach Unterstützern für seine Sache. Doch in Festum, Neersand oder Rodebrannt sorgte man sich um eigene Probleme. Insbesondere Fjadirs große Unterstützerin, die Adelsmarschallin Thesia, war immer mehr in der internen Politik in Festum gebunden worden. Schließlich aber fand er Hilfe beim ebenso jungen Grafen Tsadan von Norburg und dessen Mentor, dem berühmten Grafen Wahnfried von Ask, die ihn mit mehr als nur Worten unterstützten: So gelang es Graf Tsadan und Junker Fjadir im Jahr 1028 BF, viele Ritter des westlichen Seweriens zu einem Kriegszug zusammenzurufen, um zwischen den Bornquellen und den Totensümpfen mehrere Weiler an der eisigen Grenze zu Glorania im Nornja zu befreien. Die neue Hoffnung war nicht zuletzt durch Gerüchte verstärkt worden, dass das dämonische Eis in manchen Regionen langsam zurückgewichen sei.⁶ Im Jahr darauf gewann er während einer Jagd die Freundschaft der jungen Ifirn-Geweihten Nidaria Schwanenflug⁷, mit der er zu Winterbeginn auszog, um die mysteriöse *Eisrose von Jarlak* in den neugeweihten Ifirn-Tempel zu Norburg zu eskortieren.⁸

Und schließlich ließ sich Fjadir 1030 BF als Kandidat für die Adelsmarschallswahl aufstellen, die er zwar nicht gewann, doch unerwartet viele Stimmen auf sich vereinigen konnte, so dass er zum neuen bornländischen Rüstmeister bestellt wurde⁹ und sogar Thesia von Ilmenstein andeutete, mit ihm einst ins Eisreich zu ziehen.¹⁰ Sogleich rief er im Tsa 1030 alle willigen Kämpfer auf, sich ihm für den Frühling zu einem großen Heerzug gegen Glorania und zur Befreiung Bjaldorns anzuschließen.¹¹

Ob diese Unternehmung von Erfolg gekrönt sein wird oder der Bjaldorner Erbe womöglich für immer scheitern wird, berichten wir ab diesem Boten und den kommenden Ausgaben.

MW

¹ siehe *Aventurischer Bote* 68, Seite 27, und den Roman *Steppenwind* (1997)

² siehe *Aventurischer Bote* 71, Seite 1ff., den Roman *Das zerbrochene Rad* (1997) und den Kampagnenband *Mächte des Schicksals* (2007)

³ siehe *Aventurischer Bote* 71, Seiten 21/23

⁴ siehe die Kurzgeschichte *Auf der Bornstraße aus Geschichten aus dem Bornland*, Seiten 12–14, der Box *Raues Land im hohen Norden* (1998)

⁵ siehe *Aventurischer Bote* 78, Seite 22

⁶ siehe *Aventurischer Bote* 120, Seite 7 und 11

⁷ siehe *Aventurischer Bote* 125, Seite 9/10

⁸ siehe das Szenario *Blüten aus Eis* im *Aventurischen Boten* 126, Seite 16–21

⁹ siehe *Aventurischer Bote* 127, Seite 1ff. und 14

¹⁰ siehe *Aventurischer Bote* 127, Seite 4

¹¹ siehe *Aventurischer Bote* 128, Seite 7

Aufstand in den Brabaker Baracken!

Auf dem Hundsmarkt

Der Gestank nach Fisch lag in der Luft, trotz der frischen Brise, die vom Meer her die Hänge des Visra hinaufstrich. Auf dem Hundmarkt herrschte bereits reges Treiben. Die Händler und Fischer hatten ihre Stände aufgebaut und boten lautstark ihre Waren feil. Sklaven huschten umher, beladen mit schweren Körben, während der eine oder andere reiche Fana betont gelangweilt von Stand zu Stand schlenderte, etwas Gewürz zwischen den Finger zerrieb oder von den ausliegenden Feigen kostete.

Lucio hockte im Schatten einer Hauswand und klaubte eine Dattel aus der Tüte aus Bananenblättern, die ihm ein Händler zugesteckt hatte. Er wartete. Es gäerte in Al'Anfa, seit die kümmerlichen Reste der Flotte heimgekehrt waren; ein unruhiges Grollen aus den Tiefen des Sumpfs, das der Hohe Rat nicht zum Verstummen bringen konnte. Seit Wochen waren Lucio und seine Mitverschwörer in den Tavernen der Stadt unterwegs gewesen, hatten still gelauscht und nur dann und wann das Wort ergriffen, um die Unzufriedenheit zu schüren, ehe sie im Palmweinrausch wieder verebbte. Doch anders als sonst, wenn auf den Sturm der Entrüstung am nächsten Tag und ein paar Verhaftungen später nur erneute Lethargie folgte, wurden die wütenden Stimmen immer lauter, je mehr Zeit verstrich und je mehr Neuigkeiten aus Charypso die Runde machten, wo Dagon Lollona sich kaum mehr um die Weisungen der Schwarzen Perle zu scheren schien. Es wurde Zeit, dass sich etwas tat – etwas, was den schon lange brodelnden Vulkan endlich zum Ausbruch brachte.

Lucio wechselte einen kurzen Blick mit Neran, der sich unter die Bettler am Brunnen gemischt hatte. Der junge Bursche hatte sich dem Bund der Rebellen vom Visarberger erst vor einigen Monden angeschlossen, und Lucio hatte lange gezögert, ehe er sich dazu durchgerungen hatte, ihn mitzunehmen. Es war kaum ein Jahr her, dass sie zwei Verräter in ihren Reihen gerade noch rechtzeitig enttarnt hatten, ehe die Stadtgarde ihr Versteck gestürmt hatte. Doch er hatte keine Wahl; für das, was sie heute vorhatten, brauchten sie jeden Mann.

Lucio spuckte den Dattelkern auf den Boden und fischte eine weitere Dattel aus der Tüte, als ihn Unruhe auf der anderen Seite des Marktes aufmerken ließ. Endlich! Beiläufig drückte er einem Straßenjungen die übrigen Datteln in die Hand und trat an einen der Fischstände, um scheinbar interessiert die Ware zu betrachten, während er aus den Augenwinkeln beobachtete, wie die Gardisten die Menge rüde aus-

einandertrieben, um Platz für ihren Herrn zu schaffen.

Lucio spürte, wie seine Hand zitterte, als die Sänfte schließlich bei den Bettlern hielt und ein Sklave herbeihuschte, um die Schleier beiseite zu schlagen. Eine ringbesetzte Hand erschien, legte sich auf die



Schulter des Sklaven. Die umstehenden Fana neigten den Kopf, und Lucio tat es ihnen hastig gleich, während er mit pochendem Herz beobachtete, wie Rahjadan Bonareth aus der Sänfte kletterte und sich sichtlich gelangweilt umsaß.

Lucio fuhr sich mit der Zunge über die Lippen. Ein Ratsmitglied, keine fünf Schritt von ihm entfernt! Welch ein Aufschrei würde durch die Gassen gehen! Seine Hand wanderte über den Rand der Kisten, in dem die größeren Fische angeboten wurden.

Der Grande schien entdeckt zu haben, was er gesucht hatte, und deutete seinem Sklaven, ihm einen Beutel zu reichen, aus dem er einen Oreal zog. Dann stolzierte er zu einem der Bettler, der ehrfürchtig den Kopf gesenkt hielt, und ließ die Münze mit einem leisen *Klong* in dessen Schüssel fallen. Lucio schloss die Augen, seine Finger tasteten nach einem der glitschigen Fischleiber. Sein Körper spannte sich. Der Moment, den sie so oft durchgesprochen hatten. Jetzt musste es geschehen, schnell, sonst war die Gelegenheit verstrichen und alle Vorbereitung umsonst.

In diesem Moment sprang Neran auf und warf den Bettlerkittel beiseite. Ein Schrei, mehr Erschrecken als Schmerz, gellte über den Markt, und Lucio sah, wie der Grande zurücktaumelte, sich an den Vorhängen der Sänfte zu halten versuchte, ehe er zu Boden sank.

Für einen Moment lag lähmende Stille auf dem Platz. Dann rissen Gardisten ihre Waffen aus dem Gürtel. Darauf hatte Lucio gewartet. "Tod den Tyrannen!", schrie er und schleuderte mit aller Kraft den Fisch gegen einen der Gardisten, der überrascht die Arme hochriss.

"Tod den Tyrannen!", wurde sein Ruf fast augenblicklich aufgenommen. In die Menge kam Bewegung. Eine Frau griff ebenfalls nach einem Fisch, um ihn gegen die Gardisten zu werfen, andere schleuderten Obst oder schüttelten drohend die Fäuste, während sich der Ruf über den Platz fortsetzte.

"Ruhe! Im Namen des Hohen Rates!", brüllte der Anführer der Gardisten, doch seine Befehle gingen im Geschrei der Umstehenden unter.

"Lügner! Verräter!" Lucio packte einen weiteren Fisch, und noch einen. "Ihr habt uns verraten! Gierige Schufte! Ihr seid schuld an der Niederlage!"

"Verräter! Schuft!", echote sogleich einer der Umstehenden, und ein andere keifte: "Der Rat soll sich hier nicht blicken lassen! Verschwindet!"

Die Gardisten duckten sich unter dem Hagel an Geschossen und Beschimpfungen, die auf sie niedergingen, und verharrten regungslos. Mit wachsender Besorgnis bemerkte Lucio, dass sie nichts unternahmen, um sich den Weg freizukämpfen. Doch wenn nicht noch etwas geschah, würde dieser Aufstand ebenso zu Ende gehen wie alle anderen zuvor – ein kurzes Auflodern, ehe man wieder auseinander ging, um abends in der Schenke mit seinen Taten zu prahlen. Es musste mehr geschehen!

"Der Grande!", brüllte er so laut er konnte und deutete auf die Sänfte. "Tötet den Tyrannen! Tötet ihn!"

"Tötet ihn!" Mit einem Johlen stürmten die ersten vor; einer hatte ein Messer in der Hand, mit dem man gewöhnlich Fisch ausnahm, die anderen Knüppel oder andere improvisierte Waffen.

Endlich kam Leben in die Gardisten.

"Schützt Don Rahjadan!", bellte der Anführer und stellte sich dem ersten Angreifer in den Weg. Mit einem Hieb des Sklaventods trennte er die Hand mit dem Messer ab, die im hohen Bogen davonflog und den Umstehenden vor die Füße fiel.

Die Menge stockte. Die Angreifer hatten innegehalten, starrten fassungslos auf den Verwundeten, der wie am Spieß schrie. Zögerlich wichen die ersten zurück, als die Gardisten drohend ihre Waffen hoben.

"Mörder!", schrie Lucio, dessen Stimme sich beinahe überschlug. "Feige Mörder!" Er zerrte den Dolch unter dem Mantel hervor und sprang auf die Gardisten zu. "Dafür werdet ihr bezahlen!"

Es war, als habe die Menge nur auf diesen letzten Anstoß gewartet. Mit einem zornigen Aufschrei drängten die Umstehenden vor und warfen sich auf die Wachen.

Es dauerte nicht lange, bis auch der letzte der Gardisten in seinem Blut lag. Unter dem johlendem Beifall begann ein Fleischer damit, die Köpfe von dem Rumpfen zu trennen.

Lucio packte einen der Schädel an den Haaren und rammte ihn auf einen improvisierten Spieß. Rasch kletterte er auf die Umfriedung des Brunnen und reckte die Trophäe.

“Wir haben gesiegt!”, brüllte er und genoss für einen Moment den tosenden Beifall, der ihm entgegenschallte. Von allen Ecken des Markts waren sie inzwischen zusammengeströmt und drängten sich um den Brunnen. Lucio konnte die Hitze der Anspannung nahezu fühlen, die von der Menge ausging, die nach Blut lechzte – nach dem Blut der Granden. Und das war er bereit, ihnen zu geben.

“Wir lassen uns nicht länger von ihnen belügen und unterdrücken!”, schrie er und schüttelte erneut den Spieß, von dem das Blut über seine Hände rann. “Das ist unsere Stadt, die sie verraten haben! Wir stoßen sie ins Meer! Nieder mit dem Silberberg! Nieder mit dem Rat!”

“Nieder mit dem Rat!”, donnerte es ihm entgegen, und er wusste, dass er gewonnen hatte.

“Auf zum Silberberg!”, brüllte er und sprang von der Mauer, um sich an die Spitze der aufgeheizten Menge zu setzen. Neran, der sich in dem ganzen Durcheinander in Sicherheit gebracht hatte, tauchte neben ihm auf und grinste ihn breit an.

“Gut gemacht”, raunte Lucio ihm zu und drückte kurz seine Schulter.

“Es war nicht schwierig”, flüsterte Neran zurück. “Nur leider ist der Grande irgendwie entkommen.”

“Nicht schlimm.” Lucio winkte ab und lächelte zufrieden. “Heute wird noch genug Grandenblut fließen.”

Alena Karinor-Perval verharrte im Schatten der Hauswand und zog das Manteltuch tiefer ins Gesicht. Sie schwitzte, aber sie wusste, dass es nicht allein die Hitze war, die ihr den Schweiß aus den Poren trieb. Obwohl es nur fünf Gardisten waren, die an diesem Morgen ihr Leben gelassen hatten, war es ihr, als überdeckte der Geruch nach Blut den ewigen Fischgestank, der von den Eimern mit den Abfällen ausging.

Sie sollte gehen, flüsterte eine Stimme in ihrem Kopf. *Gehen, ehe man sie erkannte, ehe man sich besann, dass man in dieser Stadt kaum jemanden so sehr hasste wie ihren Onkel.* Ihr Magen zog sich zusammen, und für einen Moment suchte ihre Hand Halt an der Hauswand, doch sie blieb stehen und beobachtete das Geschehen, als lenkten unsichtbare Bänder ihren Blick.

Noch vor einem Mond hatte sie nicht für

möglich gehalten, dass so etwas geschehen konnte, diese Wut, die sich hier entlud, wie ein reinigender Gewitterregen, der den Schmutz fort wusch.

Alena spürte, dass sie bei dem Gedanken lächelte. Es geschah etwas in Al'Anfa, und vielleicht war es endlich an der Zeit, dass sich Dinge veränderten. Große Dinge.

Der Gedanke gefiel ihr, auf eine Weise, die sie selbst beunruhigte ...

Der Aufstand ergreift rasch weite Teile Al'Anfas. Der Funken lässt das Fass Hylailers Feuer hell auflodern – zumindest für einen Tag.

Bereits an den Mauern des Silberbergs kommen die Aufständischen jedoch ins Stocken, als ihnen die Garden entgegentreten und die nur mäßig bewaffneten Fana zurückdrängen. Am Abend dieses blutigen Tages haben die Stadtherren die Lage weitgehend unter Kontrolle; lediglich in den Brabaker Baracken halten sich die Rebellen noch.

Auf dem Silberberg, am späten Abend

Dunkel erhob sich der Borontempel vor dem nachtschwarzen Himmel, als Shantalla Karinor aus ihrer Sänfte kletterte und ihre Ratsrobe glatt strich. Mit einem Wink befahl sie ihren Sklaven zu warten und eilte die Stufen zum Eingangsportal empor.

Ein Novize löste sich aus dem Schatten und deutete ihr stumm ihm zu folgen. Ungeduldig ließ sich Shantalla von dem Jungen durch die fensterlosen Gänge des Tempels führen, die ihr heute noch unheimlicher erschienen als sonst. *Ein Sturm ...* Unwillkürlich musste sie wieder an Aurelians Worte denken, an dieses unsägliche Gespräch für fast zwei Monden, als sie versucht hatte, ihn auf ihre Seite zu ziehen. Der Sturm war aufgezogen ...¹

“Herr Boron und Herrin Rahja, denkt an Eure treue Dienerin”, murmelte sie, leise genug, dass der Novize sie nicht hören konnte, während sie die letzten Schritte bis zum Sitzungsraum zurücklegte.

Der Saal war nicht groß – groß genug für den Tisch, an dem die zwölf Ratsmitglieder und der Patriarch Platz nehmen konnten – aber er verfügte über großzügige Arkaden, die sich zum Meer hin öffneten und einen Blick weit über die nächtliche Stadt und die Goldene Bucht erlaubten. Heute Nacht schienen die Hänge des Visar hell erleuchtet von tausenden von Lampen und Fackeln, die durch die Straßen getragen wurden, ein Meer von Lichtern in ständiger Bewegung. Lediglich die Flammenschale des Kolosses, der breitbeinig über der Hafeneinfahrt stand, leuchtete ruhig und unbewegt.

Überrascht stellte Shantalla fest, dass sich kaum mehr die Hälfte des Rates eingefunden hatte: Neben dem Patriarchen und seiner Tochter Amira waren lediglich Brotos

Paligan, Nareb Zornbrecht und Sannah Wilmaan, Tsaiane Ulfhardt und Irschan Perval anwesend – und zu ihrer Überraschung Rahjadan Bonareth, der anstelle der steifen Ratsrobe ein leichtes Seidenhemd trug, um das er einen breiten Verband gewickelt hatte. Den Arm trug er in einer Schlinge.

Shantalla setzte ihr liebeswürdiges Lächeln auf. “Rahjadan, mein Guter, den Götten sei Dank! Ihr lebt!”

“Viel hat nicht gefehlt”, knurrte Brotos Paligan, der bereits Platz genommen hatte und ungeduldig mit seinem Siegelring auf den Tisch klopfte. “Wie konnte es nur soweit kommen, dass sich einige Fischverkäufer erdreisten, ein Mitglied des Hohen Rates anzugreifen?”

“Das waren keineswegs nur einige Fischverkäufer”, korrigierte ihn Irschan Perval liebenswürdig, der sich nun ebenfalls niederließ und den anderen deutete, es ihm gleichzutun. “Den zweiten Teil der Frage möchte ich jedoch aufnehmen. Wie konnte es überhaupt soweit kommen?” Sein Blick glitt unübersehbar zu Amira, die bislang mit versteinertem Gesicht an einer der Arkaden gestanden hatte und sich nun langsam umdrehte.

“Wenn Ihr Eure Frage an mich richtet, Eure Exzellenz, so muss ich Euch sagen, dass es lediglich einige unsichere Hinweise gab”, sagte sie eisig. “Ich halte es jedoch für durchaus möglich, dass der eine oder andere in dieser Runde mehr darüber wusste, sein Wissen aber zurückgehalten hat.” Ihre Augen erwiderten Irschans Blick, der jedoch nur mit den Schultern zuckte und sich in seinem Stuhl zurücklehnte.

“Glaubt mir, meine Aufgaben lassen mir kaum die Zeit, mich um Verschwörer innerhalb der eigenen Mauern zu kümmern”, erwiderte er mit einem sanften Lächeln. “Dies wusste ich bislang bei der Praefecta Urbana in besten Händen – vielleicht sollte Ihr bei Euren Untergebenen ein wenig aufräumen? Ein Jammer, dass Immuel Florios heute nicht anwesend ist. Er hätte uns sicher Rede und Antwort stehen können, was unser werter Kommandant der Stadtwache Oboto Florios über die Sache wusste und wo dieses Wissen auf dem Weg zu Euch verloren gegangen ist.”

Amira richtete sich auf und schien zu einer Antwort ansetzen zu wollen, als der Patriarch die Hand hob.

“Es reicht”, sagte er leise, aber Shantalla entging nicht der warnende Unterton in seiner Stimme. “Hört auf zu streiten. Wir haben Wichtigeres zu besprechen.”

“Verzeih bitte. Aber die Sorge um Al'Anfa trübt meine Urteilsgabe.” Irschan bedachte Amir Honak mit einem entschuldigenden Lächeln und verschränkte die Arme. Amira war deutlich anzusehen, wie sie mit sich

¹ Siehe AB 129

rang, ehe sie schließlich zum Tisch hinüberging und sich ebenfalls setzte.

“Gut.” Amir sprach immer noch leise, während sein Blick über die Anwesenden glitt und er jeden einzelnen musterte. “Ich habe Euch zusammengerufen, um die Maßnahmen zu besprechen, die wir ergreifen werden. Die Aufständigen wurden in die Baracken zurückgedrängt, und Oboto Florios ist sich sicher, dass er spätestens morgen früh den letzten Widerstand brechen wird.” “Die meisten Bewohner der oberen Viertel haben die Waffen sofort niedergelegt, als ihnen der Bund des Kor und die Rabengarde entgegengetreten sind”, fuhr Amira fort. “Diejenigen, die jetzt noch Widerstand leisten, sind überwiegend Bewohner der Baracken.”

“Wie gedenkt Ihr vorzugehen?”, erkundigte sich Brotos Paligan, der immer noch seinen Ring auf die Tischplatte klopfen ließ. Amira wandte den Kopf zu ihm, und Shantalla erkannte die Verachtung, die in dem Blick lag, mit dem die junge Halbfelfe den hageren Geweihten maß.

“Ich stelle den Antrag, die Aufrührer auf das Härteste zu bestrafen wegen Aufruhr gegen die göttliche Ordnung und Angriff auf ein Ratsmitglied”, erwiderte sie kühl. “Die Mitläufer sollen hingegen unbehelligt bleiben. Sie waren nur Opfer dieser Verblendeten.”

“Zu wenig”, ließ sich Nareb Zornbrecht vernehmen, der die Hände auf dem Bauch gefaltet und die Augen halb geschlossen hatte, als würde er jeden Moment einnicken, doch Shantalla wusste, dass er hellwach war und ihm kein Wort entging. Nun richtete er sich ein wenig in seinem Stuhl auf. “Greift ein paar hundert heraus und richtet sie hin. Aus allen Vierteln”, knurrte er. “Alles andere wäre Schwäche.”

“Das würde die Wut nur weiter anheizen”, warf der Patriarch ein. “Wir haben bislang mit eiserner Hand reagiert, doch es hat den Groll nur weiter geschürt. Härte ist gut gegen die Frevler, aber es ist an der Zeit, Milde gegen die Verblendeten zu zeigen.”

“Milde! Pah!” Zornbrecht stieß einen höhnischen Laut aus, der entfernt an ein Lachen erinnerte. “Sie werden Euch die Hand abbeißen, die Ihr ihnen hinhaltet!”

“Grundsätzlich teile ich die Auffassung des Patriarchen und der Praefecta Urbana”, merkte Shantalla zögerlich an und lächelte versöhnlich in die Runde. “Wir sollten jedoch wenigstens diejenigen bestrafen, die zugelassen haben, dass es überhaupt zu diesem feigen Angriff auf Don Rahjadan kam. Ein Ratsmitglied zu verletzen ist ein Frevel, den wir nicht hinnehmen dürfen. Sonst wir man es uns tatsächlich als Schwäche auslegen, und es wäre nur eine Frage der Zeit, bis der nächste Attentäter einen neuerlichen Versuch wagen würde.”

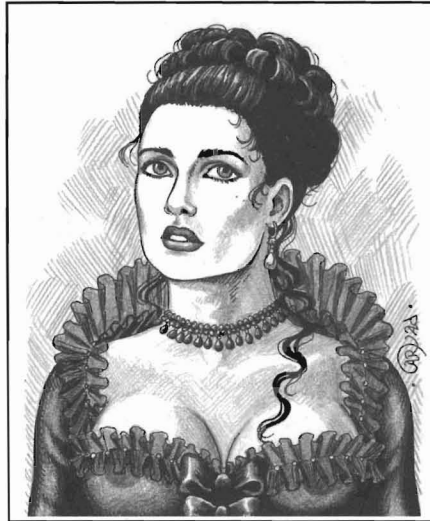
Die anderen nickten zustimmend, nur

Amira Honaks Gesicht blieb unbewegt. Ihre Miene ließ mit keiner Regung errahnen, was hinter ihrer Stirn vor sich ging.

“Wie werden wir die Verantwortlichen finden?” meldete sich Sannah Wilmanns zu Wort.

Irschan Perval wandte sich ihr zu und lächelte süßlich. “Wie immer”, sagte er. “Wir schreiben Belohnungen aus. Hoch genug, dass ein Bewohner der Baracken dafür Eltern und Kinder verraten würde.”

Brotos Paligan nickte zustimmend. “Die Hinrichtung sollte öffentlich stattfinden. Es muss abschreckenden Charakter haben. Ich schlage vor, sie am nächsten Boronstag in der Arena stattfinden zu lassen.”



Shantalla Karinor

“Gut.” Amir Honak erhob sich. “Dann bitte ich um Abstimmung.”

Der Vorschlag wurde erwartungsgemäß angenommen und Amira Honak damit beauftragt, die Stadtgarde entsprechen einzuweisen. Außerdem sollten aus der Staatskasse 100 Dublonen für Belohnungen bereitgestellt werden. Lediglich Rahjadan Bonareth, der die ganze Diskussion mit sichtlichem Desinteresse beigewohnt hatte, enthielt sich der Stimme. Der Patriarch löste schließlich die Sitzung auf.

“Warum habt Ihr Euch enthalten”, fragte Shantalla beiläufig, während sie gemeinsam mit Rahjadan die Treppe zum Tempel hinabschlenkerte. “Immerhin haben sie Euch beinahe getötet.”

Der Grande hob die Schultern und deutete seinem Sklaven, die Sänfte heranzuholen. “Ich lebe noch”, sagte er gleichmütig. “Außerdem werde ich ohnehin die Stadt verlassen.”

“Ihr werdet ... was?”

“Aria Paradisa ist ein schöner Ort.” Rahjadan strich sich die Haare aus dem Gesicht und legte die Hand auf die Schulter des Sklaven, um in die Sänfte zu steigen. “Ein ruhiger Ort. Ich glaube, es wird mir dort gefallen.”

Shantalla runzelte die Stirn und zwang sich sofort wieder zu einem entspannten Lächeln. “Wir werden Euch vermissen, Don Rahjadan”, säuselte sie und strich über seinen Arm. “Wann werdet Ihr zurück sein?” “Das weiß ich noch nicht. Wenn mir danach ist.” Rahjadan gähnte. “Gute Nacht, Donna Shantalla.” Er gab den Sklaven ein Zeichen zum Aufbruch und ließ die Vorhänge zurückfallen.

Shantalla schaute ihm nachdenklich nach, während die Nacht die Sänfte allmählich verschluckte.

“Er ist klüger, als es manchmal den Anschein hat”, ertönte die Stimme des Großexekutors neben ihr.

Shantalla wandte den Kopf und schenkte Irschan Perval ein flüchtiges Lächeln. Der Magier hatte seine Amtsrobe bereits abgelegt und trug ein leichtes Seidenhemd, das im Licht des Mondes schimmerte. “Wie meint Ihr das?”

Irschan blickte ungewohnt ernst. “Sind wir einmal ehrlich, Donna Shantalla – glaubt Ihr tatsächlich, dass das die Feuersbrunst mit ein paar Eimern Löschwasser bekämpfen kann? Wir werden die schwelende Glut nicht ersticken mit den Maßnahmen, die wir heute beschlossen haben. Das wisst Ihr, das weiß Don Rahjadan, das weiß Zornbrecht – und das weiß ich.”

“Und trotzdem stimmt Ihr dem zu.”

Irschan seufzte theatralisch. “Bisweilen hat ein reinigendes Feuer etwas Gutes, solange es nicht außer Kontrolle gerät. Es sollte daher unser Anliegen sein, die Kontrolle nicht zu verlieren, damit das Feuer an den richtigen Stühlen frisst.”

“Es wird schwer sein, die Kontrolle zu behalten über ein Feuer, das man nicht selbst entzündet hat”, wandte Shantalla zögerlich ein. Sie musste wieder an Aurelian und seine Worte denken. Was, wenn er recht hatte? Wenn sie wirklich zu lange gezögert hatten? Sie bekämpften den Brand im Dachstuhl, ohne die Glut im Keller zu erreichen.

Shantalla spürte mit einem Mal, dass Irschan sie anschaute, ernst, und seine unheimlichen Augen bohren sich in ihren Blick, als wollten sie auf den Grund ihrer Seele vorstoßen.

“Es wird uns vernichten, wenn wir jetzt zu leichtsinnig sind, Donna Shantalla”, sagte er leise, vertraulich, wie er es immer tat, doch Shantalla fröstelte mit einem Mal. “Denkt daran, wenn Ihr die Seite wählt, auf der Ihr stehen werdet – und welche Verbündeten dann auf Eurer Seite stehen.”

Shantalla erwiderte den Blick einen Moment lang, dann wandte sie den Kopf ab und schaute hinaus auf die nächtliche Stadt, wo immer noch unzählige Lichter brannten, und sie spürte plötzlich, wie ein eisiger Schauer über ihren Rücken rann.

Heike Wolf

Die Kirche der Rondra gibt die Wildermark nicht verloren

WILDERMARK. Bereits vor über einem Götterlauf traten auf Burg Osenbrück, der Hauptfestung des *Ordens der Schwerter zu Gareth*, unter der Leitung des Schwerterordens und des *Ordens des Heiligen Zornes der Göttin Rondra* einige Kirchenangehörige des Schwertbundes zusammen, um über die Zustände und das weitere Vorgehen in dem heute als Marschallsland Wildermark bekannten Gebiet zu beraten.



wurde. So sammelten sich um eine Handvoll ehrgeiziger Geweihter lediglich einige Dutzend Akoluthen der Orden.

Da bereits kurz nach dem Konzil zu Osenbrück einer der Initiatoren, Seine Ehrwürden *Wulf von Hohenstein* aus Donnerbach, auf geheimnisvolle Weise im Reichsforst verschwunden war, verliefen weiterführende Bemühungen wie die Zusammenarbeit mit dem *Orden des Heiligen Golgari* und eine Rekrutierungsqueste im Bornland zunächst im Sande.

Auch distanzierte sich der Herdfeuerorden bald von den Bestrebungen der Rondria-

ner. Die auf *Travinianshall* stationierten Ritter beließ man jedoch dort.

Jüngst gelang es den Vertretern von Schwerter- und Zornesorden, mit beiden Anwärtern der Grafenwürde von Hartsteen, *Geismar II. von Quintian-Quandt* und *Luidor von Hartsteen*, ein Abkommen zur Sicherung der göttergefälligen Ordnung in den ostgaretischen Grenzbaronien zu erwirken. Von hier aus sollen künftig bei Zustimmung durch *Marschall Ludalf von Wertlingen* weitere Vorstöße ins Herz der Marschallslande durchgeführt werden.

Armin Harzenetter/Alexander Kärgelein

Der Löwenbund

Der Löwenbund dient als Beispiel für eine weitere Mächtigkeitsgruppe innerhalb des instabilen Gefüges der Wildermark. Obwohl er eher zu den guten Kräften zählt, bildet er innerhalb des umkämpften Marschallsrates durch seine eigennützigen Pläne zur Bildung eines rondrianischen Kirchenlandes eine unbekannte Größe, die auch den Interessen des kaiserlichen *Marschalls Ludalf von Wertlingen* entgegenläuft. Ob und auf welcher Seite der Bund maßgeblich in Erscheinung tritt, kann in der eigenen Spielkampagne nach persönlicher Vorliebe entschieden werden.

Fest steht jedenfalls, dass der ehrgeizige Plan der Einrichtung einer Rondramark schon allein wegen der geringen Anzahl der Befürworter nicht umgesetzt werden wird. Trotzdem kann ein Eingreifen der Gemeinschaft die Kräfteverhältnisse innerhalb der Wildermark zumindest für kurze Zeit verschieben.

Titel: Löwenbund zur Befriedung der Wildermark

Legitimation: teilweise durch die Rondrakirche und durch Interpretation des weltlichen Auftrags, Fernziel allein in selbstüberschätzendem Ehrgeiz von Zornes- und Schwerterorden

Art der Herrschaft: sich auf göttlichen Auftrag berufende und den Geboten der göttlichen Ordnung folgende, jedoch auch selbstherrliche Militärpräsenz

Machtbasis: aus Ressourcen der beteiligten Orden zwischen einem und zwei Dutzend Rondrageweihten und Ordensrittern, ca. 40 Waffenknechte und freiwillige Angehörige der Rondrakirche, jedoch über mehrere Einsatzorte verteilt

Basis: Wasserburg *Travinianshall* direkt an der Mündung des Dergels in den Ochsenwasser gelegen.

Pläne und Absichten: Befriedung der Region, Rückführung der Bevölkerung zum Zwölfgötterglauben, Einrichtung einer Rondramark Wehrheim

Gegner: alle ketzerischen und heptarchischen Kriegsfürsten, daneben Fehde mit Reichsverräter Leomar vom Berg um die Vorherrschaft in Wehrheim

Volkes Stimme: »Reichen den Kirchen denn nicht die Raben- und die Traviemark? Und wenn sie wirklich für Rondra streiten, warum sind es dann so wenige?«

Verwendung im Spiel: Als selbsternannte Ordnungshüter können einzelne Rondrianer im Eifer des Gefechts über das Ziel hinausschießen und so durchaus auch den Helden manchen Auftrag erschweren. In ihrem mancherorts geradezu fanatischen Auftreten unterscheiden sie sich dann kaum noch von den verhassten Bannstrahlern. Andererseits mögen sie eine verfahrenere Situation der Helden auch einmal als rettende Kavallerie im letzten Augenblick klären oder bei der Umsetzung ihrer Ziele auf die Hilfe eben jener Helden angewiesen sein.

Weitere Informationen finden sich unter www.Schwerterorden.de und www.RondrasZorn.de.

Ziel dieser Zusammenkunft war eine Allianz aller kämpfenden kirchlichen Orden, um die Kräfte zu bündeln und die Wildermark zu befreien. Dieses Anliegen schien jedoch nur auf wenig Interesse gestoßen zu sein, waren auf dem Konzil zu Osenbrück doch neben den Initiatoren nur Gesandte des *Heiligen Ordens zur Wahrung von Rhodenstein*, der *Senne Norden* aus Donnerbach und ein Beobachter aus dem *Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer aus Rommils* erschienen.

Weitere Gesandte und Vertreter der Orden und Kirchen der Zwölfe ließen vergeblich auf sich warten. Ergebnis des Konzils war die Vereinigung der vorhandenen Kräfte in einem "Löwenbund", um die Wildermark von der am Ochsenwasser gelegenen Zornesburg *Travinianshall* aus zu befrieden und in einer noch zu bildenden Rondramark zusammenzufassen. Des Weiteren wurden Pläne geschmiedet, um die nördlichen Schildlande zu stabilisieren und so weitere Kräfte für das Hauptziel freizusetzen.

Bald schon zeigte sich, dass das hehre Ziel mit den vorhandenen Mitteln kaum zu bewerkstelligen sein würde: Weder Sennenmeister *Jaakon von Turjeleff* in Gareth noch das Schwert der Schwerter in Pericum stimmten den Bemühungen um die Bildung einer Rondramark zu, obwohl die Befriedung der Region allgemein gebilligt

Greifenfurter Herald,
1. Praios 1050 BE

Die Greifin geht ins Kloster

GREIFENFURT. Wie aus offiziellen Quellen verlautbar wurde, hat sich die Gräfin der Mark Greifenfurt, Irmenella von Wertlingen, vorübergehend ihrer Lehnspflichten entbinden lassen. Glaubt man der



Ihre Erlaucht,
Irmenella „die Greifin“ von Wertlingen,
Markgräfin zu Greifenfurt

offiziellen Schreibung, so leidet sie an einer Nervenkrankheit, die sie auf dem Rabenhorst genannten Kloster der Golgariten durch die dort ansässigen Noioniten behandeln lassen möchte.

Nach den Berichten einiger Höflinge ist die so benannte Krankheit allerdings weit ernster, als man den Gemeinen glauben machen will. Nach Auskunft einiger bei Hofe bekannter Adliger leidet die Greifin bereits seit längerer Zeit – wohl schon, seit sie im Kindbett lag – unter vernunftwidrigen Gefühlsausbrüchen. So soll die Markgräfin vor noch nicht allzu langer Zeit ihren eigenen Sohn, den Thronfolger, tödlich angegriffen haben. Auch soll sie unter krankhafter Schwermut leiden und, wähnt sie sich alleine, mit einem unsichtbaren Fremden sprechen.

Ausgelöst hat den Exodus der Greifin, wie die Markgräfin von ihren Untertanen liebevoll genannt wird, wohl die Inthronisierung des neuen Illuminaten von Greifenfurt, Praimon von Dergelsteins.

Dieser hatte den Zustand der Lehnsherrin bereits vor seinem Amtsantritt kritisiert und bezugnehmend auf ein Dokument aus der Zeit der Priesterkaiser damit gedroht, die Greifin zu entleihen. Dem kam sie mit ihrer Entscheidung zuvor und legte die Amtsgeschäfte in die Hand ihres Sohnes. Bis zu

dessen Mündigkeit wird der Meister der Mark, Baron Tildan Greifentreu von Nebelstein, die Markgrafschaft führen.

*Hesindigon Scafel
(Volker Weinzheimer)*

Aventurischer Bote

Große Ehre für Marschall

Ludalf von Wertlingen

ELENVINA. Wie erst jetzt bekannt wurde, ließ Kaiserin Rohaja von Gareth dem altgedienten Kämpen nach Abschluss seines Rapports (der Aventurische Bote berichtete in seiner Ausgabe 128) noch eine ganz besondere Ehre zuteil werden.

Kurz vor der Rückreise des Marschalls in die Wildermark ließ Ihre kaiserliche Majestät Ludalf von Wertlingen noch einmal zu sich rufen. In Gegenwart ihres versammelten Hofstaates und Beraterstabes erhob sie den überraschten Ritter zum ‘Prinzen zu Greifenfurt’.

Diese Auszeichnung, die nicht vererbt werden kann und keine weiteren Rechte und Pflichten beinhaltet, ist insofern außergewöhnlich, als dass es in markgräflichen Provinzen ob der Nichterblichkeit der Herrscherwürde keine Prinzen von Geblüt gibt, weshalb diese Erhebung auch sogleich von einigen Rechtsgelehrten kritisiert wurde.

Über die Hintergründe dieser Ehrung entspannen sich gleich nach deren Verkündung allerlei Spekulationen. Einige glauben, dass sie nur erfolgt sei, um den angekratzten Ruf des Marschalls wieder herzustellen, andere behaupten, dass Herr Ludalf damit als Nachfolger seiner erlauchten Base Irmenella als Markgraf Greifenfurts designiert wurde. Eine dritte Gruppe jedoch vermutet schlicht, dass der genannte Grund für diese Auszeichnung auch der zutreffende ist: die verdiente Ehrung eines großen und ruhmreichen Streiters des Raulschen Reiches.



Marcus Friedrich

Nordmärker Nachrichten,
Travia 1051 BE

Pelzige Plagen:

Ratten in Albenhus

ALBENHUS. Die nordmärkische Stadt Albenhus am Großen Fluss hat seit einigen Monaten mit einer Heimsuchung besonderer Natur zu kämpfen – mit Ratten! Überall kriecht das Viehzeug hervor, aus Kellern, Ritzen und Löchern. Besonders im Hafen

und den am Fluss gelegenen Stadtvierteln wimmelt es geradezu von den pelzigen Plagegeistern.

In den Gasthäusern und Schankstuben begnügen sie sich nicht mit den Resten am Boden, nein, die Ratten kriechen den Gästen das Hosenbein hoch und fressen gar das Mahl vom Tisch. In den Herbergen nistet sich das Viehzeug frech in den Schlafstätten ein, und in den Kornspeichern der Stadt findet sich kaum ein Getreidesack mehr, der nicht angenagt wurde. Besonders schwer trifft es die Fleischer von Albenhus, denen die Schlachtware fast schon aus den

Händen gezerzt wird.

Augenfällig und ungewöhnlich ist die hohe Angriffslust der Ratten. In den Gassen wird sogar gemunkelt, es seien schon Kleinkinder und Alte im Schlaf schlimm zugerichtet worden. Stadtvikarin Galburga von Hardenfels gibt sich überaus besorgt und hat eine Prämie von einem Kreuzer pro erschlagene Ratte

ausgerufen. Seit Wochen scheint es die einzige Aufgabe der Stadtgarde zu sein, dem tierischen Treiben ein Ende zu bereiten. Doch was auch getan wird, die Plage will kein Ende finden und für jede am Abend erschlagene Ratte tauchen am nächsten Morgen zwei neue auf. Ziehen denn alle Ratten aus nah und fern nach Albenhus? Was lockt sie an? Was ist der Auslöser für diesen namenlosen Schrecken?

Anfangen hatte alles zu Zeiten der Schwerleite Elfgyva von Hardenfels, Enkelin der Gräfin Calderine von Hardenfels, als ein vermeintlicher Spuk in der Gestalt Wiltruds von Wertlingen-Hardenfels, einer längst vergangenen Vorfahrin der Albenhuser Gräfin, Aufregung und Besorgnis brachte (der Bote berichtete in seiner Ausgabe 128). Zwar wurde die Schreckgestalt seit diesem Tage nicht mehr gesehen, doch traut in Albenhus kaum einer dem Frieden. Immer häufiger hört man die Leute sagen, die Frau Wiltrud sei Grund für die Rattenplage; sie müsse sich noch irgendwo in Albenhus selbst aufhalten.

Gelehrte und Geweihte haben sich in der Zwischenzeit in den Chroniken und den alten Überlieferungen von Albenhus auf die Suche gemacht, doch nur wenig konnten sie bislang in Erfahrung bringen. Fast scheint es so, als seien Überlieferungen mutwillig unleserlich gemacht oder vernichtet worden. Sollte so jemand versucht haben, Gräfin Wiltrud von Wertlingen-Hardenfels aus den Geschichtsbüchern zu löschen?

Manuel Teget

Selemer Anzeiger, Ronda 1031 BF

Notizen aus Selem:

Rozzo der Koltersammler

Auf meinen Reisen durch den wilden Süden Aventuriens kam ich vor Jahren auch nach Selem. Dort machte ich die Bekanntschaft eines höchst anständigen Mannes, der gleichwohl einem recht unangenehmen Berufe nachging.

Rozzo Holweyn hieß er und entstammte einer freien Familie, die es vor zwei Generationen aus dem Windhag in den Selemer Stadtteil Neu-Harben verschlagen hatte. Er betrieb das ungewöhnliche Gewerbe eines 'Koltersammlers', das wenig Ansehen mit sich bringt, doch sehr wichtig für die Gesundheit des Gemeinwesens ist.

Denn mit 'Kolter' bezeichnen die mittelländischen Siedler, die sich in der Bucht von Elem niedergelassen haben, jenen schleimigen Auswurf, den Atemwegskranke (die 'Kolterer') oder Kautabakesser auf die Straße spucken. Weil sich über diesen Schleim Krankheiten wie die Schwindsucht oder Keuche verbreiten können, dient es dem allgemeinen Wohle, wenn ihn jemand einsammelt und fortbringt. Dies ist seit Generationen Pflicht und Recht der Selemer Koltersammler, die vom Magistrat der Stadt entgolten werden.

Rozzo ging dieser unerfreulichen, aber wichtigen Aufgabe mit perainegefälliger Gründlichkeit nach: Tagaus, tagein, in brütender Hitze und ungeachtet des ängstlichen Respekts, mit dem ihm seine Mitmenschen auswichen, zog er durch Selems Straßen. Der mit Pech ausgestrichene Kolterkarren, der Mantel aus Iryanleder, die mit wohlriechenden Kräutern gefüllte Maske und die Schaufel waren die Insignien seiner Bedeutung.

Wann immer er ein Kolterpfützchen fand, schippte er dieses in den Karren. Abends zog er vor die Stadt, wo er das Gesammelte des Tages in einem Torf-Öfchen verbrannte. Die Asche schließlich streute er in den Fluss, auf dass das Wirken von Ingerimm

und Efferd die kranken Säfte reinigen und in den Kreislauf der Natur zurückführen möge.

So war das Tagwerk Rozzo Holweyns, mit dem er sich und seine Familie ernährte. Er war ein bescheidener Mann, der aber seine Bedeutung für ganz Selem kannte. Falls Ihr, liebe Leser, einmal dorthin kommen solltet, so begegnet ihm oder jedem anderen Koltersammler mit Respekt.

Savertiën Myrdano

Addendum

Fast zwanzig Götterläufe bereiste der gebürtige Albernier Savertiën Myrdano (heute Vogt der Baronie Trappenfurten) die südlichen Gefilde des aventurischen Kontinents. Dabei stieß er auf mancherlei ungewöhnliche Orte, Personen und Gebräuche. Davon berichtet er in seinen Reiseerzählungen, aus denen der Aventurische Bote in loser Folge exklusive Auszüge veröffentlichten wird.

Wolf-Ulrich Schnurr

Aventurischer Bote, Efferd 1031 BF

Jagdunfall in Weidleth

Während der Hoftag Kaiserin Rohajas seine Schatten voraus wirft, herrscht in Kaiserlich Weidleth große Bestürzung. Das Dahinscheiden des pfalzgräflichen Jagdmeisters, der dem Vernehmen nach von einem wütendem Eber angegriffen und dabei tödlich verletzt wurde, dämpft die Vorfreude auf das große Ereignis und legt sich schwer auf die Gemüter der Menschen.

Der oberste Waidmann sollte mit seinen Gehilfen das Hochwild in das abgetrennte Waldstück scheuchen, in dem sich die Kaiserin mit ihren erlauchten Gästen zur Hohen Jagd eingefunden hatte. Da plötzlich brach hinter ihm ein massiger Schwarzkittel aus dem Unterholz und schlug seine mächtigen Hauer tief in das Fleisch des überraschten Jägers.

Der Keiler, in dessen rot unterlaufenen Augen der Wahnsinn tobte, stieß daraufhin

ein entsetzliches Grunzen aus und verschwand mit einem gewaltigen Satz wieder im Dunkel des Waldes, noch ehe die Pfeile und Speere der Treiber ihn treffen konnten.

Zwar wurde sogleich nach einem Heiler geschickt, jedoch hatte sich bereits der Hauch Borons über den Jagdmeister gesenkt.

Dem bedauerlichen Unglück zum Trotz pulsiert die Kaiserliche Feste in emsiger Betriebsamkeit. Mägde und Köche bereiten die Tafeln und Speisen für die Hohen des Reiches, alldieweil von den Zinnen und Türmen bereits die Banner von Mittelreich und Kaiserhaus stolz im Wind wehen.

Um den fortan reibungslosen Ablauf der geplanten Jagd zu gewährleisten, hat sich Pfalzgräfin Yolande von Mersingen ä. H. dazu durchgerungen die Hilfe auswärtiger Recken in Anspruch zu nehmen, auf dass sich eine solche Tragödie nicht während des Hoftags wiederholen möge.

Tahir Shaikh

Aventurischer Bote

Hilfslieferung für Königin

Inher aus Murgt

In Havena traf eine hochwillkommene Lieferung für Königin Invher aus dem thoralischen Murgt ein. Zahlreiche Einwohner der Stadt haben dringend benötigte Hilfsgüter gesammelt, die von der Sturmtrötzer-Otta, die zur Muryter Rangold-Ottajasko gehört, überrascht wurden.

Waffen und Rüstungen verstärken der Königin Wehr und Silber füllt ihre Truhe im Kampf gegen die Nordmärker. Die Königin dankte für die Hilfe und lobte insbesondere die Havener Händlerfamilie Rastburger, deren Muryter Kontor die Hilfe organisiert hatte.

Eine Delegation der Sturmtrötzer wurde überraschend zu einer Audienz empfangen und erklärte anschließend, sich für einen Sommer in Invhers Dienste zu stellen.

Ragnar Schwefel