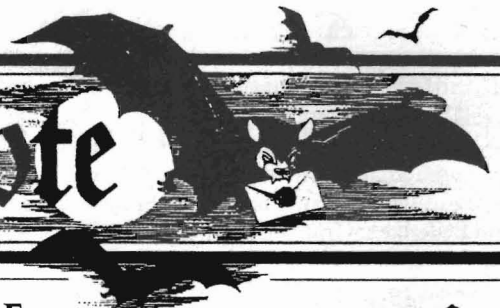


Aventurischer Bote



DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUG

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

Auch diesmal gilt:

*Wehe all euch finstren Mächten:
Feierlaune ist geboten!
Es trotzen allen dunklen Nächten
die Leser des Aventurischen Boten!*

Einzelpreis
2,50 EUR
Ausgabe

132

Oktober/November 2008

Aventurischer Bote, Efferd 1031 BF

Als das dunkle Eis des Nordens wich

Trautemanns Hus, Ende Rahja 1030 BF

Seitdem der Heerzug vor einigen Wochen in den dunklen Nornja vorgedrungen war, schien er unter einem seltsamen Stern zu stehen.

Statt, wie erwartet, eisigscharfem Wind und endlosem Schwarzen Schnee hatte das Heer des bornländischen Rüstmeisters und Bjaldorn-Erben am Lettastieg Tag um Tag durch Schlamm und Morast – mitten im Wald! – waten müssen, hatte sich mühsam Meile um Meile weiter nach Norden gekämpft – immer in der drohenden Angst, von kalten Wanderern oder anderen ver-

derbten Schrecken des Eisreichs angegriffen zu werden.

Doch es hatte keinen Widerstand gegeben. Nirgends. Überall war nur diese Stille, wie in einem Winterwald zur tiefsten Nacht. Nur ohne Schnee und zur Mittagsstunde. Bald hatten Fjadir und seine Begleiter damit begonnen, Späher unter Führung der jungen Ifirn-Geweihten Nidaria Schwanenflug weiter zu den gloranischen Außenposten zu schicken. Doch die Geweihte war zurückgekommen und meldete außer Atem, dass der Nornja bis hinauf nach *Trautemanns Hus* vollkommen verlassen sei. Keine Menschen, kein Getier sei zu finden.

Und so hatte das Heer eine verlassene Stel-

lung der gloranischen Schergen nach der anderen passiert, bis es schließlich – gerade noch rechtzeitig vor den Namenlosen Tagen – den Wehrhof *Trautemanns Hus* und die halb zerstörte Ordensburg des Ordens zur Wahrung erreicht hatte. Nidaria hatte recht. Wehrhof und Burg schienen wie seit Monaten verlassen. Vor fast fünf Jahren hatte Fjadir hier noch gegen dämonische Eishunde und Eisbarbaren gekämpft, hatten viele treue Kämpfer ihr Leben verloren, als Gloranas Schergen die neu errichtete Burg eroberten.

Jetzt war *Trautemanns Hus* ohne einen einzigen Kampf zurückgewonnen.



In dieser Ausgabe

Bjaldorn frei! Glorana tot?

Seiten 1 - 4

Thorwal kämpft geeint

Seiten 4 - 6

Wenn es regnet

Seiten 6 - 8

Lowangen kämpft um Freiheit

Seite 8

Schwarztoerien: Neue Armee

Seite 11

Warenschau zu Vol-Ghurmak

Seite 22

Bannstrahler mit neuer Führung

Seite 27

Droht Almada Ungemach?

Seite 32

Trautemanns Hus, Mitte Praios 1031 BF

Fjadir schüttelte ungläubig den Kopf. Auch in den Augen der anderen sah er Skepsis und Bedenken: Graf Wahnfried blickte aus zusammengekniffenen Augen in die Runde, räusperte sich, schwieg dann aber weiter. Auch Tsadan schien in Gedanken versunken. Weitere Geweihte, Magier und Edle suchten in den fragenden Augen eines jeden nach Antworten.

Nur Gräfin Thesia stand, steinern und in voller Rüstung, am Fenster der halb zerstörten Ordensburg und startete hinaus in den Regen, der wie so häufig in diesen Tagen aus den Wolken brach. Ihr Blick war in die Ferne gerichtet, nach Norden ... wo hätte Eis sein sollen, aber nur der dunkle Nornja und morastige Ebenen zu sehen waren.

»Es ist seit Wochen das Gleiche«, unterbrach Graf Wahnfried schließlich das betretene Schweigen. »Wir können Nidaria und die Kundschafter nicht noch weiter nach Norden schicken. Wir müssen nachrücken. Der gesamte Heerzug. Bei den Göttern, ich weiß nicht, warum in diesem Jahr das Schwarze Eis so sehr unter Praios' Kraft hinwegschmilzt, aber es ist der Monat des Herrn, und was anderes als ein Zeichen der Götter soll es sein?«

Gemurmel erfüllte den Raum. Die meisten Anwesenden nickten der Rede des Asker Grafen beifällig zu.

»So ist es.«, erhob in diesem Augenblick Waldemar von Rabenfels seine Stimme – und brachte das Gemurmel augenblicklich zum Schweigen. Bislang hatte man den hünenhaften Rondra-Geweihten vom Weidener *Ordens des Heiligen Zorns*, der sich nur mit wenig Begleitung dem Heerzug angeschlossen hatte, selten etwas sagen hören. Doch jetzt bedeutete Fjadir ihm, weiterzureden. »Die Götter sind uns wohlgesonnen in diesem Sommer. Die Schneeschmelze ist nicht das einzige göttliche Zeichen, das meinen Weg nach Bjaldorn bislang begleitet hat ...«

Erstaunen und Freude machte sich nun unter den Anwesenden breit, als sie die bedeutenden Worte des Geweihten vernahmen. Fjadir spürte in dem Rund mit einem Mal wieder dieses Feuer, das so viele seiner Mitstreiter veranlasst hatte, ihm gen Norden zu folgen. »Ihr habt ohne Zweifel Recht.«, sprach er, an den Asker Grafen und den Weidener Geweihten gewandt. »Die Götter machen uns einen warmen Sommer zum Geschenk, und wir verfallen in Zögerlichkeit ob dieser unerwartet guten Wendung des Geschicks. Sind wir Narren, dass wir uns vor den Zeichen Alverans so fürchten? Seit zehn Jahren wartet Bjaldorn auf ein Heer wie dieses – stets getrennt durch eine dämonische Eiswand. Und jetzt

liegt die Hoffnung vor uns, ausgebreitet von den himmlischen Mächten!« Fjadir klatschte laut in die Hände. »Lasst den Frauen und Männern bekannt geben, dass wir Trautemanns Hus bereits morgen verlassen werden. Trotz Tümpel, Schlamm und Morast trennen uns nur vier Tage scharfen Ritts von meiner Heimatstadt. Wir sind nicht hergezogen, um uns vor dem Unbekannten zu fürchten. Wir sind gekommen, um Bjaldorn zu befreien! Wenn nicht im nächsten Sommer, dann schon in diesem!«

Das Burgzimmer hatte sich nach Fjadirs Rede schnell geleert, und auch Liwinja brannte bereits darauf, ihre Sachen für den morgigen Aufbruch zu packen. Fast war sie zur Tür heraus, als sie sah, dass Thesia noch immer am Fenster stand und in die Ferne blickte.

»Euer Bruder ist ein tapferer Mann.«, sagte die Gräfin und drehte sich zu ihr um. Liwinja lächelte etwas verlegen und bedankte sich mit einem Kopfnicken. »Wenn



er sich einmal etwas in den Kopf gesetzt hat, dann ...«

»Was glaubt Ihr, wünscht sich Fjadir am meisten?«

Liwinja verstand die Frage nicht. War es nicht offensichtlich, was Fjadir wollte? Wonach sie alle, der gesamte Heerzug, auch Thesia, strebten? Sie blickte die Gräfin fragend an, doch deren Miene blieb hart. Ihre eindringlichen Augen warteten noch immer auf eine Antwort. Liwinja streckte sich und antwortete: »Er wünscht sich nicht sehnlicher, als auf dem Thron unseres Vaters zu sitzen, mit einer liebebreizenden Gemahlin und seiner Schwester an seinen Seiten, um Bjaldorn zu altem Stolz und neuem Glanz zu führen.« Sie blinzelte mit den Augen, versuchte erneut ein Lächeln, wie sie es zwischen ihr und der Gräfin manchmal gewohnt war.

»Der Platz der Gemahlin ist aber noch unbesetzt.«, gab Thesia stattdessen trocken zurück.

»Nun ...«, stotterte Liwinja überrascht, »es stimmt, dass Fjadir in all den Jahren nicht sehr bestrebt war, die Gunst einer starken Frau zu gewinnen.« Sie zögerte, dann lächelte sie die Ilmensteinerin an. »Habt Ihr etwa ein Auge auf meinen Bruder geworfen, Gräfin?«

Doch die Miene der ehemaligen Adelsmarschallin blieb ungerührt, so dass auch Liwinja schnell ihre Frage bereute und sich fragte, was Thesia heute so umtrieb.

»Mein Weg führt über Bjaldorn hinaus, Liwinja.« Die Gräfin wandte ihren Blick von Liwinja und schritt zum Tisch, um sich noch etwas Wein einzuschenken. »Die junge Ifirn-Geweihte aus Norburg hat viel Zeit mit Fjadir verbracht, oder? Beide träumen den gleichen Traum.«

»Nidaria?« Liwinja lächelte wieder spitzer, glaubt diesmal zu verstehen. »Nun, sie ist sicherlich hübsch und eine rechtschaffende, von der Milden Göttin berührte Frau. Aber sie ist auch ein sehr kalter, noch sehr junger Backfisch, wenn Ihr mich fragt, Frau Thesia. Ich weiß nicht, ob mein Bruder ...« Thesia blieb ernst. »Was ich sagen will: Vielleicht weiß es Fjadir selbst noch nicht, aber seine Reise kann nicht in Bjaldorn enden. Was, wenn die Stadt tatsächlich befreit wird? Glaubt Ihr, dass sich Fjadir als neuer Baron einfach in der Stadt niederlassen kann? Dass sein Zug wider Gloraniens dann beendet ist?«

Liwinja versuchte, Thesias Blick auszuweichen, doch immer wieder verfiel sie in den blaugrauen Augen der Ilmensteinerin. Sie spürte, dass die Gräfin in ihr nach einer Wahrheit bohrte, die sie selbst vielleicht schon viel zu lang unterdrückt hatte.

»Bjaldorn kann nur der Anfang sein.«, fuhr Thesia fort. »Fjadir hat eine Aufgabe, er ist ein Fanal in dunkler Nacht, eine Flamme, die hell in der Dunkelheit brennt und den Menschen den Weg leitet.« Die Gräfin trank bedächtig einen weiteren Schluck. »Doch diese Fackel entzündet sich nicht selbst, sie wird entzündet von höheren Mächten. Die Götter stellen uns allen eine Aufgabe, Liwinja, und manchmal verbringen wir unser ganzes Leben damit, danach zu suchen, endlich diese Aufgabe zu erkennen ...« Thesias gestrenger Blick verlor sich, und Liwinja war sich nicht mehr sicher, über wen die Ilmensteinerin gerade sprach. »Auch in Fjadir brennt dieses Feuer, schon so lange.«, hob die Gräfin wieder an. »Aber ich fürchte, er hat noch nicht erkannt, dass dieses Feuer nicht erlöschen darf in Bjaldorn. Dass es nicht sein Schicksal sein kann, dort seinen Lebensabend zu verbringen – nach all dem, was er bereits mit seinem Feuer entzündet hat, und was noch folgen kann, wenn die Fackel weiter voran in die Dunkelheit schreitet.«

»Es erfüllt mich mit Stolz, dass Ihr euch so viel um meinen Bruder sorgt, Gräfin.«, gab

Liwinja ehrlich zurück, auch wenn sie nicht wirklich etwas auf Thesia zu antworten wusste.

»Ich Sorge mich nicht um Fjadir. Sein Weg bestimmen andere Mächte. Ich Sorge mich um Euch, Liwinja.« Liwinja riss ungläubig die Augen auf. Thesia griff ihr fest an die Schulter: »Ich bin mir sicher, dass Bjaldorn in euren Händen ebenso zu neuem Glanz und altem Ruhm geführt werden kann. Seid bereit, wenn der Tag dereinst kommen wird.«

Südlich der Nordwalser Höhen, Ende Praios 1031 BF

Mühsam und ächzend schleppte sich Fjadirs Heerzug seit zwei Wochen durch den bisweilen knietief aufgeweichten Boden, durchsetzt von Morastlöchern, tiefen Tümpeln und Schmelzbächen. Nur vereinzelt gab es noch große Eis- und Schneehaufen – die kümmerlichen Reste des einst mehr als zehn Schritt dicken Mantels der Eishexe.

Sie schafften nur wenige Meilen am Tag, und es gab niemanden, dessen einst blinkender Kürass oder bunter Wappenrock nicht von oben bis unten mit Dreck bespritzt war.

Doch nur unterbrochen vom Rumpeln, Klippen und Gemurmel des Heerzugs hatte sich eine unheimliche Stille über die nördlichsten Ausläufer Seweriens gelegt. Diese wäre fast paradiesisch zu nennen gewesen, wenn sie nicht so bedrückend gewesen wäre. Dort, wo seit einem Jahrzehnt der Eispanzer und dämonische Kälte das Land erstickt hatten, kamen nun die begraben Reste einst blühenden Lebens zutage – von der Kälte konserviert, berührt von siebtspährischen Fingerspitzen, jetzt getränkt in schlammigem Morast der Schmelzwasser. Ab und zu ragten Knochen verendeter Tiere oder gar Menschen aus dem aufgeweichten Boden – Mahnzeichen der eisigen Macht, die Glorana einst heraufbeschworen hatte.

»Man könnte meinen, wir hätten uns in die Totensümpfe verirrt.« Baerngard von Gareth schaute zu der jungen Ifirn-Geweihten Nidaria.

»Von den Sümpfen sind wir nicht soweit entfernt, vielleicht fünfzig Meilen südwestlich unseres Weges.«, antwortete Nidaria und blickte die Rondra-Geweichte an. Baerngard wäre auch nicht erstaunt gewesen, wenn die Geweichte der Milden Göttin nicht geantwortet hätte. Diese war meist schweigsam, wenn sie nicht gerade von ihren Kundschafter-Ausflügen zurückkehrte oder Wissbegierigen von der *Eisrose von Jarlak* erzählte, die sie auf einem Pferd in einer gläsernen Schatulle transportieren

und jederzeit von einer Handvoll Vertrauten des Rüstmeister bewachen ließ.

»Sagt, Euer Gnaden ...«

»Nennt mich doch Nidaria.«

Baerngard mochte es nicht, doch sie fuhr fort. »Ich habe jeden Tag meine Gebete gen Alveran gesandt. Seit unserem Aufbruch. Was sagen denn Eure Instinkte?«

»Freiheit, eine große zwar Leere, aber wie nach einem klärenden Regen.«

»Ich habe auch das Gefühl, als wenn eine schwere Last von meiner Brust genommen wäre.«

Nidaria nickte zustimmend. »Aber lässt Euch das nicht unbehaglich fühlen?«, fügte Baerngard ernst an.

Die junge Ifirn-Geweichte blieb stehen. Auch die Rondra-Geweichte verlangsamte ihre Schritte. Mit jedem Tag, den sie vorangekommen waren, hatte sie immer mehr mit sich gerungen, sich jemandem mitzuteilen. Seine Gnaden Waldemar, dem sie zuerst von ihren Befürchtungen erzählt hatte, hatte mehr Vertrauen in die Donnernde Leuin gefordert.

Doch es war nicht das Vertrauen in ihre Göttin, das in ihr wankte. Es war das Misstrauen gegenüber dem, was sie, was den ganzen Heerzug umgab. »Versteht mich nicht falsch, Nidaria, wir sind jetzt schon weiter nach Norden vorgedrungen, als es sich Rüstmeister Fjadir und Gräfin Thesia jemals hätten erträumen lassen. Bjaldorn liegt fast zum Greifen nah, und die einzigen, die wir zurücklassen mussten, waren jene, die nun neue Wacht bei *Trautemanns Hus* halten.«

»Je schneller wir Bjaldorn erreicht haben und Gloranas Südgrenze in unserer Hand halten, desto besser, Baerngard.« Nidaria lächelte und wies mit ihrer Hand über den gesamten Norden vor ihnen. »Wenn die Halle aus Kristall wieder besetzt ist, wird auch der Weiße Mann zu uns zurückkehren. Und dann können wir mit Iloinen und dem Ifirnsrudel zusammenstoßen. Gloranas Ende ist nah. Das ist es, was ich spüre.« Doch Baerngard ließ sich davon nicht beirren: »Aber es geht alles viel zu leicht! Wir wissen überhaupt nicht, was vor sich geht. Was, wenn Fjadir, wenn wir alle, blinden Auges ins Unheil laufen? Ja, ich sehe, wie Praios Macht das Eis vor unseren Augen schmelzen lässt, auch ich hoffe, dass wir vielleicht schon zum Efferd in Bjaldorn sitzen und auf unseren Sieg anstoßen können ... und doch kann ich noch nicht dran glauben.«

Soeben war das Ende der Heerzugs an ihnen vorübergezogen, doch noch immer standen sie dort und blickten einander an. Da trat Nidaria einen Schritt auf die Rondra-Geweichte zu und drückte sie sacht an sich. »Schützt die Eisrose, und sei es mit Eurem Leben. Sie ist das Zeichen der Götter, das uns nicht verlassen wird, nicht verlassen

darf.«, flüsterte sie ihr ins Ohr. »Ihr habt Recht, auch ich frage mich, was mit Gloranas Macht geschehen ist und wo die Dämonenscharen auf uns lauern. Aber wir müssen Bjaldorn um jeden Preis erreichen. Um jeden Preis.«

Nordwalser Höhen, Rondra 1031 BF

»Kannst du schon etwas sehen, Friedjoff?« Der Knappe griff nach einem weiteren verzweigten Zweig der Fichte und zog sich noch ein Stück weiter hinauf. Der Baum schwankte bedenklich, er klammerte sich fest an den Stamm und blickte kurz nach unten zu seiner Ritterin, der Rondra-Geweichten Baerngard von Gareth. Das Lager, das das Heer am Nordhang der Nordwalser Höhen, nicht weit von der Quelle der – zum Erstaunen aller laut rauschenden – Letta entfernt, aufgeschlagen hatte, lag mehr als zwanzig Schritt unter ihm. Dann spähte er Richtung Norden, doch noch immer versperrten ihm die Baumkronen des Nornja die Sicht.

»Nein, ich muss noch höher!«, rief er so laut er konnte hinunter.

»Gib acht!«

Wieder griff Friedjoff nach oben, prüfte die nächsten, immer dünner werdenden Äste und robbte dann einen weiteren Schritt vorsichtig in die Höhe. Der kühle Abendwind pfiff ihm um die Ohren.

Plötzlich hörte er unten Aufruhr. Als er versuchte, zwischen den Ästen und Zweigen hinunterzuspähen, sah Friedjoff, wie die lagernden Krieger des Heerzugs nach und nach aufgeregt aufsprangen und unter hektischen Rufen zum Rand der Waldlichtung eilten.

Auch Ihre Gnaden Baerngard war mit einem Mal verschwunden. Durch die Zweige hindurch sah er schließlich, dass einige der Kundschafter einen Fremden aus dem Wald zerrten und ihm Fjadir und dessen adligen Begleitern vor die Füße warfen. Sofort zogen mehrere Kämpfer ihre Klappen, um den Mann, der in einfaches, verdrecktes Leinen gekleidet war und ein eingefallenes, verdrecktes Gesicht hatte, in Schach zu halten.

»Ein Späher der Eishexe!«, hörte Friedjoff von oben den Aufruhr im Lager. »Schneidet ihm den Hals durch, bevor er seinen Dämonenkräfte zeigt!« Als der Knappe das hörte, rutschte er etwas um den Baumstamm herum, um sich besser hinter den Zweigen zu verstecken. Jetzt sah er nicht mehr viel, hörte nur noch einige Worte.

»Bitte, bitte tötet mich nicht!«, rief der Fremde außer Atem. »Ich bin selbst ein Feind der gloranischen Häscher!«

»Glaubt ihm kein Wort!«

»Vorsicht, er ist vielleicht ein finsterner He-
xer!«

»Nein, nein!«, bekräftigte der Fremde. »Ich stamme aus Bjaldorn! Ich ... es ist etwas geschehen!«

»Bjaldorn sagst du?« Es war Rüstmeister Fjadir, der jetzt sprach. »Wie ist dein Name, Fremder – und was kannst du uns von Bjaldorn berichten? Haben sich dorthin Glornas Truppen zurückgezogen? Mit wieviel Widerstand müssen wir rechnen?«

»Junker Fjadir?«, fragte da der Fremde erstaunt. »Ihr seid es wirklich? So kehrt Ihr zurück? Welche frohe Botschaft!«

»Antworte mir zuerst«, hörte Friedjoff den Anführer des Heerzugs ruhig, aber bestimmt fragen.

»Mein Name ... ist Bernik. Ich bin von Firun in den Wintertempel befohlen worden. Niemand weiß, was geschehen ist, aber es gibt Gerüchte. Die Eiskönigin ... sie soll tot sein!

Oder verschwunden. Niemand weiß es, aber das Eis weicht seit dem Frühling, immer weiter wandert es nach Norden. Ihre Schergen und Barbaren, die Dämonen, sind mit ihm geflohen. Bjaldorn wurde sich selbst überlassen! Irgend etwas muss in Paavi geschehen sein ... vermutlich.«

Ungläubiges, lautes Gemurmel drang von den Kämpfern des Heerzugs auf, und auch Friedjoff konnte kaum glauben, was der Fremde, der sich Bernik nannte, ihnen erzählte.

Langsam wurde es dunkel, also sammelte der junge Knappe noch einmal seine Kräfte und kletterte weiter hinauf zur schwankenden Baumkrone, um endlich über den dichten Nornja hinausblicken zu können. Unten sah er die Gräfin Thesia, die mit Frau Liwinja und der Ifirn-Geweihten Ni-

daria nah an dem Baum vorbeischrift. Es war nur ein Satz, den Friedjoff aus dem Mund der Ilmensteinerin vernahm: »Die Zeit einer Entscheidung für jeden einzelnen ist vielleicht näher, als wir noch vor Kurzem glaubten ...«

Höher konnte er nicht mehr klettern, doch der Blick nach Norden war endlich frei. Friedjoff sah die Letta, wie sich in starkem und unruhigem Strom hinab durch ihr Flussbett nordwärts stürzte. Und da, im letzten Licht des Abends, erblickte er die vereinzelt Lichter einer Stadt.

Bjaldorn!

Und nur ganz weit am Horizont, schon fast von der Nacht verschluckt, glitzerten die Ränder der dunklen Eisfläche.

MW

Mit Dank an Julian Marioulas

Aventurischer Bote, Rondra 1031 BF

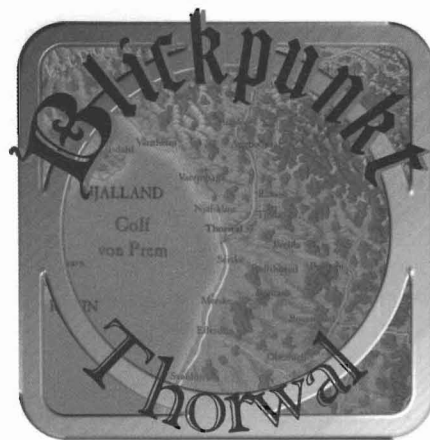
Es beugt sich der Baum im Sturm – aber er bricht nicht

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. Und den Tod sollten wir finden, in den Weiten des Ozeans, als Trollskraper¹ uns verdarben.²

Die Rückfahrt war mühevoll, denn mit unserem Glück schien auch der günstige Wind, der uns ein steter Begleiter gewesen war, verschwunden. Wir mussten die Riemenausbringen und nur langsam kamen wir voran, mit den beschädigten Schiffen zumal. Die Trauer über die Gefallenen und der bittere Grimm der Niederlage erfüllten unsere Herzen. Selbst unter Jurgas Getreuen war sie zu spüren, als wären diese von demselben Pech befallen wie wir.

Es war Jurgas Wunsch, die *Darken Hjalla* aufzusuchen, um an dem Ort neuen Mut zu finden, an dem ihr Vater, Tronde Torbenisson, seinen Kampf gegen die verderbte Eishexe gefochten hatte. Sein Schicksal hatte er dort gefunden, um unser Schicksal zu sichern, stolz hatte er sein Leben gegeben, um die ewige Wacht gegen das verderbte Eis aufzunehmen, seine Schicksalsaufgabe, wie es die Runjas gewoben.³

Wir fanden die Höhle im Eis gefangen, dem Sommer zum Trotz, aber es war nichts Dunkles, Feindseliges darin zu spüren. Ehrfürchtig ehrten wir den stolzen Hetmann, in seinem Panzer aus eisigen Kristallen, die Augen wach gen Glornanien gerichtet. Unter seiner Hut wollte man sich beraten, über das, was geschehen war, und das, was zu tun sei.



Vieles der vergangenen Ereignisse blieb rätselhaft, denn die Männer und Frauen sprachen mit unterschiedlichen Zungen: Firunja Swanhildsdottir schwor Stein und Bein, den schwefeligen Feueratem eines Drachen gerochen zu haben, und zwei pflichteten bei, dass sie ledrige Schwingen gesehen hätten. Deren Schlag hatte auch ich gehört, doch andere widersprachen heftig. Eine Bestie, geradewegs aus Hranngars Leib geschlüpft, sei es gewesen, riefen sie. Dazu

nickten viele beifällig, aber als es daran ging, das Ungeheuer zu beschreiben, da erzählte der eine von einem mächtigen, klaffenden Maul auf einem gedrungenen Leib und andere von einem sich windenden Hals, auf dem ein Dutzend Fratzen mit schnappenden Mäulern saßen. Marada selbst glaubte ein gedrungenes Ungeheuer mit fahlen Augen gesehen zu haben, viele Schritt hoch, das auf dem Nebel dahingeglitten sei, sturmschnell und wendig wie eine Elritze, seiner Masse zu Trotz. Dem Nebel, betonte die Hetfrau, aus dem kurz darauf Tulas schwarze Otta emportauchte. Wieder andere wollten ein glitzerndes, seltsam geformtes Segel erkannt haben und behaupteten, es sei ein fremdes Schiff gewesen. Ulgrid Askirdottir verstieg sich sogar dazu, den süßen Duft eines Liebfelder Duftwassers in all dem Gestank gerochen zu haben. So ging es fort. Nicht einer, so schien es, hatte dasselbe gewärtigt und doch behauptete jeder, die lautere Wahrheit zu sprechen. So aufgebracht waren einige, dass sie einander an die Gurgel gehen wollten, weil der eine den anderen einen Lügner oder Dummkopf nannte.

Jordis Törstirdottir, Galdsmider⁴ der Runajasko, war es, die die Streitenden besänftigte. Ein Blendwerk sei es, mit dem man uns getäuscht habe, mächtige Magie, die Sinne zu verwirren. Nicht anders sei es zu erklären, und keiner wäre gut beraten, deswegen mit seinem Gefährten zu hadern, es sei denn, er wolle dem unbekannten Feind in

¹ thorwalsch: Schadzauber

² siehe die Berichte im *Aventurischen Boten* 130, Seite 24/25 und im *Aventurischen Boten* 131, Seite 1-5

³ siehe das Abenteuer *Die dunkle Halle* (2003) und *Aventurischer Bote* 105, Seite 13/14

⁴ thorwalsch: Magier

die Hand spielen. Da schwiegen viele betreten. Jordis war gedankenvoll, denn was sie versucht hatte, die Natur des Gegners zu ergründen, war erfolglos geblieben. Ein Grund mochte die Trauer um den Verlust von Simidriel Eissänger sein, die ihr Herz und das ihrer Gefährten umwölkte. Und ohne den Elfen war die *Frigamylvir* nichts anderes als eine gewöhnliche Otta, denn er war es gewesen, der mit Schiff und Mannschaft den Bund der Ottagaldri gewoben hatte. Nur mit ihm standen einem die wunderbaren Fähigkeiten des Runenschiffs zu Gebote. Ein Geist, aus Wasser geformt, den Jordis entsandt hatte, dem Gegner zu folgen, kehrte nicht zurück. Ein zweiter, den sie nach Simidriels Leichnam suchen ließ, erschien zwar wieder, aber sein Antlitz aus fließendem Wasser war getrübt und schwärzlich, wie wenn etwas Unreines ihn berührt hätte. Dabei hatte er auf dem Meeresgrund nur die Leichen zweier unserer Gefährten gestreift. Jordis bat den Elementar mit einem von ihnen zurückzukehren, doch wollte der Geist nichts davon wissen, und so fremdartig das Zauberesen mir auch sein mochte, war ihm seine Furcht doch anzumerken.

Auf all das wusste sich die Galdsmider keinen rechten Reim zu machen. Waren es Vinskraper, verderbte Elemente, die uns heimgesucht hatten? Schon einmal hatte die Eishexe Thorwaler auf solche Art angegriffen. War es Hranngargezücht? Jordis nannte viele Namen, auch Daimonen. Als darauf der Name Tula fiel, schwieg sie eine Weile. Und nickte, als man sie fragte, ob die Seidkona über solche befehlen konnte. Aber an einem gab es nichts zu deuten: Es war ein mächtiger Gegner, dass nicht Magier, nicht Diener der Götter, nicht Waffenhändler ihm gemeinsam hatten Einhalt gebieten können.

Allein vermochten wir dieses Rätsel nicht zu lösen. So kamen die Hetleute und Hersire überein, Rat bei Bridgera, Haldrunir und anderen Weisen des Landes zu suchen, und jene zu bitten, die Runjas dazu zu befragen.

Auch jene seltsame Bangheit, die uns befallen hatte, schon lange, bevor das Unheil uns heimsuchte, das unsere Flotte zerschlagen hatte, ließ uns ratlos. War diese ein Fluch Gloranas? Wieso aber hatte Dermot von Paavi der heldische Mut beflügelt, je näher er seiner Heimatstadt und damit Gloranas dunkler Residenz gekommen war? Und auch bei uns war die Furcht neuem Heldenmut und Tatkraft gewichen, nun da wir bei *Trondes Wacht* weilten. Dann aber fragte jemand, was mit Iskir sein

mochte. Hatte er ein ähnliches Schicksal gefunden wie wir? Einer fluchte, dass der *Letzte Hjaldinger* es nun in der Hand hatte, allen Ruhm allein zu ernten. Daraufhin forderte Starkhart Walkirsson, es erneut zu versuchen, nun da Jurga mit ihren Schiffen der Herferd neue Stärke gab. Dem pflichteten viele bei.



Deorn Efferdison, Hetmann der *Knochenbrecher*-Ottajasko, ein Gefolgsmann Jurgas und davor schon Trondes, schüttelte den Kopf. „Wie immer klafft das Rudel der Wölfin voreilig und ohne Verstand. Reicht es euch nicht, aus Stolz und Ruhmsucht einmal ins Verderben gefahren zu sein? Reicht es euch nicht, dass dieser Zug gescheitert ist, der der Eishexe ein Ende hätte bereiten sollen – und können, wenn ihr nur eure Überheblichkeit vergessen und mit uns gemeinsam gesegelt wäret. Jeder, der im kommenden Winter ein Opfer der Wilden Jagd wird, darf euch danken, Wölfe ...“

Im Nu war ein wilder Streit entbrannt und Klängen wurden blankgezogen. Ein Wort gab das andere. Einen Augenblick meinte ich, einen schmerzlichen Zug um Trondes Mund zu sehen, wie er da über sein streitendes Volk hinwegblickte.

Auch Marada konnte nicht an sich halten, als sie ihre Gefolgsleute und sich so geschmährt sah. Sie warf Jurga vor, wieso sie nur mit einer kümmerlichen Handvoll Langschiffe gekommen sei, wo ihr doch viel mehr zu Gebote standen. Dann hätte man die Herferd fortsetzen und Glorana besiegen können.

Die Oberste Hetfrau erlaubte ihrem Zorn nur, ihre Stimme mit Schärfe zu erfüllen: „Sei froh, Wölfin, dass Swafnir meine Handvoll Schiffe in deine Richtung gelenkt hat, denn ebenso gut hätten wir an dir vorbeifahren können, ohne nur zu ahnen, was dir geschehen ist. Dann hätten noch mehr gute Männer und Frauen deine mangelnde Umsicht mit dem Leben bezahlt.“

Marada schollen die Stirnadern, und ihre Augen verengten sich, ihre Hand glitt an das Heft ihres Schwerter. Doch Jurga wich ihrem Blick nicht. Einen Augenblick maß sich zornfunkelndes Grün mit eisigem Blau. Auch wenn die Lebensschuld, die zwischen ihnen stand, den Frieden erzwang, Freunde standen sich hier nicht gegenüber.

„Ich werde dem Hjalding Rede und Antwort stehen!“, grollte Marada.

„Und nichts anderes erwarte ich von dir, Marada Gerasdottir“, entgegnete Jurga. „In Thorwall!“

Einer von Maradas Gefolgsmännern schnappte nach Luft, sehr zum Ärger der Wölfin, wie ihr düsterer Blick verriet. Doch war das Gebaren des Mannes verständlich. Ihren eigenen Leuten in Nordthorwall hatte Marada sich stellen wollen, den Klagen derer, die ihre Verwandten und Hab und Gut verloren hatten. Jurga aber wollte sie auf dem Obersten Hjalding sehen, in Thorwals Süden, wohin Marada Freunde mitbringen musste, wenn sie solche um sich wissen wollte.

„Aber ich werde nicht die einzige sein, die sich dort verantworten wird“, sprach Marada voller Grimm. „Tula die Hexe soll ebenso dort erscheinen. Von ihr will ich wissen, welcher Wind sie just an diesen Ort getrieben hat, als das Ungeheuer uns zu zerschmettern trachtete, und wieso sie mit eherner Fratze unser Elend betrachtete, statt uns die Hand zu reichen. Ich fordere Rechenschaft von Tula!“

Vielen stockte der Atem. Die mächtige Seidkona vor ein Hjalding zu rufen, war eine Ungeheuerlichkeit. Eine Forderung, die von Mut, aber auch Torheit kündete. Niemand hatte das seit Menschengedenken gewagt. Hatte es jemals jemand getan? Ungläubig musterten sie die Hetfrau, ob diese gescherzt hatte. Doch die Miene der Wölfin blieb grimmig und ernst.

Jurga aber nickte nur. „So soll es geschehen. Das ist nur gerecht, denn viele von euch haben sie und ihr schwarzes Schiff erkannt. Wir wollen Tula vor das Oberste Hjalding laden.“

„Und ich werde ihr persönlich die Forderung überbringen“, sagte Marada mit glöckendunkler Stimme. „Mein Wort, dein Pfand, bei Swafnir!“

Den beklommenen Mienen der Umstehenden sah ich an, dass mancher dasselbe dachte wie ich: Marada bot Jurga einen wohlfeilen Weg, ihrer ledig zu werden. Tula herauszufordern. Gab es jemanden, der das nicht mit seinem Leben oder seiner Seele bezahlt hatte?

Für Jurga aber schien die Angelegenheit damit erledigt. „Glorana soll wissen, dass eine Niederlage die Thorwaler nicht bange macht. Jetzt mögen wir zu schwach sein, um einen neuen Schlag zu wagen. Bis wir ausreichend Rekker und Schiffe gesammelt haben, uns dieser großen Aufgabe zu stellen, ist der Winter nah. Und nur ein Narr würde sich im Winter ins Herz von Gloranas Reich begeben. Ein Jahr haben wir verloren, wegen deiner Vermessenheit, Marada Gerasdottir. Aber im nächsten Jahr werden wir uns die Hexe holen, gleich nach dem Hjalding im Friskenmond, gemeinsam, so wie es schon jetzt hätte geschehen sollen, Swafnir und ganz Thorwal zum Ruhm! Das Wohl!“

„Das Wohl! Das Wohl!“, erscholl es aus Hunderten Kehlen. Das Gesicht meiner Hetfrau schien gefroren, doch dann hob

sie die Faust und stimmte ein: „Im nächsten Jahr! Das Wohl!“ Wie eine Kampfansage klang es, nicht nur an die Eishexe gerichtet, sondern auch an ihre Rivalin, und ihre Rechte fuhr erneut über das Heft ihres Schwertes.

Jurga aber blickte fest in die Runde. „Bis dahin aber, treue Thorwaler, gibt es viel zu tun. Wir wollen nicht unvorbereitet in dieses Abenteuer ziehen. Wir werden Schiffe brauchen und Waffen und nicht zuletzt mutige Krieger, sie zu führen. Um die Rekker Sorge ich mich nicht, denn in Thorwal gibt es derer viele. Für alles andere aber brauchen wir eins: gutes Gold! All jene, deren Schiffe noch flott und deren Herzen voller Tatendrang sind, fordere ich auf, folgt mir auf meine Herferd auf den Großen Fluss. Königin Invher will ich Beistand geben, und das geht am Besten, indem wir ihre nordmärkischen Feinde gehörig in den Hintern treten. Kaum etwas schätzen die Nordmärker noch weniger, als wenn man ihnen das Silber aus ihren Schatullen und das Gold aus ihren Tempeln holt. Schließt euch mir an, und ich verspreche euch reiche Beute.“

Ihre weiteren Worte gingen in den Rufen der Rekker unter, die begeistert zu ihren Waffen griffen und die Klingen auf ihre Schilde schlugen. Nur wenige blickten zögerlich auf Marada. Deren Augen hatten sich geweitet. „Der Große Fluss, sagst du.“ Sie musste sich mühen, damit ihre Stimme das Gebrüll übertönte. „Und was ist mit dem Flussvater, der jeden Thorwaler zu ersäufen trachtet?“ Jäh erstarben die Rufe und alle Blicke ruhten auf Jurga.

Marada sprach wahr. Ein schrecklicher Fluch lastet auf uns, dass kein Thorwaler jemals den Großen Fluss befahren dürfe. Teuer hatten alle die dafür zahlen müssen, die aus Kühnheit oder Dummheit den Herrn des Flusses herausgefordert hatten. Die Oberste Hetfrau aber blieb gelassen. „Das, Wölfin, lass nur meine Sorge sein. Der Fluch wird uns nicht treffen, bei Swafnir und meinen Ahnen.“

*Ijslind Sverholdssdottir,
Skaldin der Gerons-Ottajasko
(Michelle Schwefel)
Mit Dank an Ragnar Schwefel
und Mark Wachholz*

Festumer Flagge, Rahja 1030 BF

Wenn es regnet

Tavaljuk, 23. Peraine 1030 BF

Selten war eine so kurze Reise für mich derart elendig verlaufen. Es hatte ohne Unterlass geregnet, und das in großen, schweren Tropfen, die von Osten kamen. So waren wir erleichtert, in Tavaljuk eine Nacht in beheizten, trockenen Räumen verbringen zu dürfen. Neben mir umfasste unsere Gruppen nur zwei Personen: Da war Dermot der Jüngere, Sohn des letzten Herzogs von Paavi und mutiger Kämpfer gegen Gloranas Schergen. Seine Sprache und Gestik waren die eines Mittelländers, sein Äußeres aber das eines Nivesen, mit Ausnahme der braunen Haare, die nun triefnass herunterhingen. Unzweifelhaft als Nivese war unser zweiter Begleiter, Kimi von den *Kai-ku-Leddu*, zu erkennen, ein Kundschafter und begnadeter Schlittenlenker, mit dem ich vor zwei Götterläufen Freundschaft geschlossen hatte.¹ Obwohl ganz ein Kind der Steppe, war er doch mit der Gesellschaft Fremder wie mir vertraut. Er war es auch, der uns nun am Herdfeuer wärmendes Käämi reichte, das mir wohl im Magen brannte.

In der Schänke waren einige Thorwaler untergekommen, Anhänger der Hetfrau Marada. Sie berichteten uns von einer großen Heerfahrt, die Gloranas Reich empfindsam treffen sollte. Auch hörten wir von

Einheimischen Gerüchte aus dem Bornland, denen zufolge Junker Fjadir in Norburg zu den Waffen gerufen hatte. Doch Dermot zeigte seine Skepsis: »Es freut



mich, dass endlich auf viele Worte auch Taten folgen. Aber wir sollten uns nicht zu schnell dem Enthusiasmus hingeben. Gloranas Stärke liegt nicht in ihren Armeen.« Mir verriet er an diesem Abend, dass er bei dem Gedanken an Paavi noch immer Schmerz empfand. »Was unter der Dämonenbuhle bis heute geschieht, hat viele Menschen nachhaltig verdorben. Selbst hier, in den freien Gebieten, war es nicht einfach, ihrem Einfluss auf das Denken und Handeln entgegenzutreten. Selbst wenn Glorana fort ist, wird es nicht mehr die Stadt meines Vaters sein.«

Ziel unserer Reise aber war nicht Paavi. »Gorki, du hast auch gespürt, dass sich etwas verändert hat, oder? Was auch immer passiert ist, bei den Nivesen hoffe ich, Antworten zu finden.« Diese Worte hatte Dermot vor einigen Tagen geäußert, in Riva, wo ich auf ihn getroffen war. Er hatte um neue Verbündete geworben, als ihn Kimi dort aufgesucht hatte. Der Kaiku-Leddu hatte uns von einem Treffen der Nivesenstämme berichtet, zu dem auch Dermot geladen war. Denn ihm, selbst von Nivesenblut, sollte es obliegen, dort die *Lieska-Kangerluk* zu vertreten – eine Sippe, die unter seiner Führung gegen Glorana rebelliert hatte. Zudem war er seit dem Frühling mit einer Nivesin der Kangeluk verheiratet. Der Grund für dieses Treffen, so hatte Kimi gesprochen, wären Vorgänge im Reich der Eishexe. »Noch lässt sich kaum sagen, was geschehen ist, aber viele Sippen berichten von Veränderungen in der Natur. Kailäkinen, der große Schamane, hat das Treffen einberufen, um die Nivesen zu einem Ratsschluss über die Zukunft entscheiden zu lassen.«

Dämmerungshügel, 8. Ingerimm 1030 BF

An seiner Südseite ist der Blaue See von einer Hügellandschaft umschlossen, die in den Atlanten als Farlorn-Schwelle bezeichnet wird. Die Nivesen aber nennen sie Däm-

¹ siehe *Aventurischer Bote* 120, Seite 6

merungshügel und erzählen von wunderschönen Nachmittagen, an denen sich der rote Himmel im See spiegelt. Bei unserem Aufstieg machte mir das unwegsame Gelände und der weiter anhaltende Regen zu schaffen. Einzig Kimis sicherer Orientierungssinn ließ uns nicht vom rechten Weg abkommen. Unversehrt und nur von Erkältungen geplagt erreichten wir schließlich das Ziel unserer Reise. Auf dem höchsten Punkt der Hügel war ein nivesisches Lager errichtet, viel kleiner, als ich es erwartet hatte – nicht mehr als zehn Jurten standen dort. Etwas abseits strichen einige Wölfe zwischen den Bäumen und beobachteten uns misstrauisch, aber friedlich.

Die Jurten waren prachtvoll geschmückt, und Teppiche neben den Eingängen zeigten die jeweiligen Sippenzeichen. Nach kurzen Begrüßungen der wenigen Nivesen, die sich draußen aufhielten, geleitete uns Kimi zu einer der Jurten, auf der in vielen Variationen der Rauwolf abgebildet war – das Zeichen der *Lieska-Leddu*. Obwohl als größter Stamm bekannt, waren sie hier nicht zahlreich vertreten. Eine junge Kaskju² mit hübschem Gesicht und zierlicher Gestalt empfing uns und stellte sich als Mido aus der *Toivoa*-Sippe vor. Allerdings schien sie sichtlich bedrückt: »Kimi, uns steht Schweres bevor. Kailäkinen ist fort und wird nicht kommen. Er hat ausgerechnet mir seine Aufgaben übertragen, aber ich höre ihn nicht mehr. Wir sind auf uns allein gestellt. Es tut mir Leid.« Kimi versuchte, mir auf meine Nachfragen Midos Worte zu deuten: »Ich verstehe es selbst nicht. Kailäkinen selbst hatte zu diesem Treffen gerufen. Doch er ist spurlos verschwunden, niemand weiß, wohin er gegangen ist. Ausgerechnet Mido fällt es zu, seine Bürde zu tragen und auch noch die *Leddu* zu vertreten. Dabei ist sie die jüngste Schamanin der *Leddu*. Dass sie hier teilnehmen darf, hatte sie als Anerkennung verstanden.«

Dämmerungshügel, 14. Ingerimm 1030 BF

Im Laufe der Woche waren endlich alle Stämme und Sippen eingetroffen. Dermot hatte sein bestes Nujuka gesprochen und wirkte in der Tracht, die er von Mido bekommen hatte, wie ein echter Stammesnivese. Ich dagegen blieb fremd unter all den meist alten und weisen Schamanen und Häuptlingen. Auch wenn mir niemand offen Ablehnung zeigte, hatte ich den Eindruck, dass die Häuptlinge mich eher wie ein kleines Kind behandelten. Fragen

meinerseits zogen oft ein mildes Lächeln nach sich.

In unserer Jurte waren auch die *Lieska-Jaärna* untergekommen, was vor allem die junge Mido beruhigte, da sie in deren Schamanin Nikalja eine Gleichgesonnene gefunden hatte. Die *Lieska-Jaärna*, seit Langem schon der kleinste Nivesenstamm, waren inzwischen nicht mehr als eine Sippe, denn viele von ihnen hatten im dämonischen Eis ihr Leben verloren.³



Zusammen also mit Dermot, Kimi, Mido und Nikalja betrat ich schließlich die größte Jurte, in der an diesem Morgen die höchsten Vertreter der Nivesen versammelt waren. In dem dichten Gedränge aus Gesichtern und Trachten gelang es mir zunächst kaum, die einzelnen Stammessprecher voneinander zu unterscheiden. Jedoch ist es bei solchen Versammlungen guter Brauch, sich selbst vorzustellen, bevor man spricht, was mir die Aufzeichnungen erleichterte.

Mido, die ihre roten Haare nun mit Bändern geschmückt hatte, eröffnete das Treffen mit formellen Begrüßungen und tat das Beste, um ihre Unsicherheit zu überspielen. Dann kam sie auf den Grund für diese Zusammenkunft aller Stämme zu sprechen. »Ihr wisst, dass *myrkaulauki*⁴ aus unseren Steppen gewichen ist. Es war zunächst nur ein Gefühl, die Ahnung ei-

nes Wandels, aber jetzt haben wir Gewissheit. Nikalja von den *Lieska-Jaärna* berichtete mir, dass selbst inmitten der Brydia der Schnee zu Wasser geworden ist. Viele Tiere sind schon dorthin zurückgekehrt. Das Leben findet wieder seinen Platz. Der Regen, der über unseren Steppen niedergeht, er kommt von Osten und kündigt vom Wandel. Bald schon werden wir dorthin gehen können, wo noch vor kurzem das Verderben lauerte. Aber kein Zeichen der Him-

melswölfe weist den Weg oder will offenbaren, ob Gutes oder Böses geschehen ist.«

Schweren Herzens musste Mido zugeben, dass sie keine einfache Antwort geben konnte. »Unser großer Kasknuk Kailäkinen hat uns verlassen. Ich hoffte, er würde uns hier seinen Ratschluss offenbaren. Aber ich kann ihn nicht hören, nicht hier und nicht im Nivaleiken.⁵ Nur, dass er noch in dieser Welt weilt, dessen bin ich mir gewiss.«

Es kam Unruhe auf in der Jurte. Zunächst die hoffnungsvollen Worte über das Schmelzen des Eises, dann die Ungewissheit über den Verbleib Kailäkinens. Mido wurde mit vielen Fragen belagert, die sie nicht zu beantworten wusste und sie erkennbar einschüchterten. Es dauerte eine Weile, bis Dermot schließlich aufstand und mit einem Pfiff die Versammlung zur Ruhe gemahnte. »Teemu, welcher Geist hat dich verschreckt?«, fragte er den energisch diskutierenden, wettergegerbten Häuptling der *Voimaka-Takka*.

»Zurück dorthin, das ist unmöglich.«, gab dieser mit dunkler Stimme zurück. »Ihr alle wisst, wie viel

wir dort verloren haben, ganze Sippen hat das *myrkaulauki* verschlungen ... auch in meinem Stamm, gute Menschen, die ein solches Schicksal nicht verdient hatten. Das Land ist mit Blut getränkt, und der Regen wird dieses nicht fortspülen. Das Schweigen der Götter kann nur bedeuten, dass unsere Rückkehr nicht ihr Wille ist.« Da erhob die alte, leicht entrückte Schamanin Paakauka von den *Rika-Lie*, deren Sippe im Sommer bei Riva lagert, ihre Stimme: »Auf dem Boden dieser Welt wurde seit Madas Frevel Blut vergossen. Wir leben in einem unvollkommenen Land inmitten eines unreinen Gewässers. Es war die Entscheidung unserer Ahnen, hier zu leben, trotz allem, was verloren ging. Ob deine Sippe in ihr Land zurückkehrt, bestimmt nicht Goauan.⁶ Diese Entscheidung musst du treffen.«

² Kaskju und Kasknuk sind die nivesische Bezeichnungen für Schamanin und Schamane.

³ siehe das Abenteuer *Winternacht* (1999)

⁴ in etwa: verdorbener Schnee

⁵ die Geisterwelt der Nivesen

⁶ nivesischer Name des Himmelswolfs Gorfang

Ihr Wort hatte Gewicht, und keine Widerrede erfolgte. Stattdessen trat kurz Ruhe ein, und ich nutzte die Gelegenheit, mich nach draußen zu begeben, da die von Aromen erfüllte Luft mir langsam die Sinne vernebelten.

Und nun erst sah ich es wirklich. Es war anders, die mich umgebende Natur aller Dinge hatte sich verändert. Sie befand sich wieder im Einklang mit sich selbst. Der Regen schmeckte bitter, wirkte aber befreiend. Von Osten her kam ein lauer Wind, und mit ihm ein Gefühl der Ruhe. Anders als beim letzten Mal überkam mich kein Unwohlsein, als ich auf die ferne Brydia-Steppe schaute. Nicht nur das Eis war verschwunden, auch die Bedrohung war gewichen.

Wölfisches Gebrüll und aufgeregte Schreie drangen plötzlich aus der Jurte, wo beinahe ein Kampf ausgebrochen war. Denn Karuukijo, ein menschlicher Niejja⁷, in dessen wilden, roten Haaren mir eine graue Strähne auffiel, hatte offenbar Dermot zorn erfüllt angefallen. In schwer verständlichem Nujuka knurrte er von »schwachen Menschen, die nur glauben an eigene Sachen«. Karuukijo grollte Dermot, der sich wie ein

Wolf gäbe, aber in seinen Bau zurückgezogen hätte wie ein Welp, als die Geister des giftigen Eises das Land erobert hatten. Dermot ballte seine Faust ob dieser Vorwürfe und wollte etwas erwidern, aber Mido trat energisch dazwischen und gebot dem Herzogssohn Einhalt – denn Karuukijo war ein Heiliges Wesen und er nur ein Mensch. Am späten Abend aber verließ Karuukijo das Treffen, zusammen mit dem Wolfsrudel, das ich jetzt als seines erkannt hatte. Mido aber schüttelte den Kopf und sprach leise zu ihren Vertrauten: »Es wird so schnell keine Verständigung mit den Wölfen geben. Seit dem *myrkaulauki* sind wir stärker entzweit. Viele warfen uns *nivauesä* vor, dass wir nicht kämpften. Aber wir waren unvorbereitet, es entsprach nicht unserem Wesen. Jetzt streiten wir untereinander – und andere Menschen auch. Kailäkinnen sagte, dass die Völker unter Liskas Auge nur geeint der Finsternis entgegentreten können. Ist die Finsternis schon vorüber? Ich weiß es nicht.«

Dämmerungshügel, 16. Ingerimm 1030 BF

Am Ende blieb keine Einigung. Die Entscheidung oblag jeder Sippe allein. Einige hatten bereits beschlossen zurückzukehren. Andere wollten dort bleiben, wo sie Sicherheit gefunden hatten. Die *Lieska-Jäärna* jedenfalls, das hatte ihre Schamanin Ni-

kalja beschlossen, würden sich bald auf den Weg nach Paavi machen. »Uns hat Glorana geschwächt, aber wir sind stärker geworden, aus der Not. Wir fürchten sie nicht und sind bereit für alles, was uns dort erwartet.« Verhaltener klang es bei Mido, die sichtlich erschöpft war. »Die *Lieska-Leddu* sind ein großer Stamm. Ich werde jede unserer Sippen aufsuchen. Sie werden wissen, was zu tun ist. Und vielleicht kehrt ja Kailäkinnen bald zu uns zurück.«

Schließlich verabschiedete Dermot sich. »Gorki, wenn dich deine Neugier nach Paavi zieht, dann sei vorsichtig. Es ist dort nicht sicher, auch wenn das dämonische Eis jetzt zurückweichen mag. Aber vielleicht werden wir uns dort bald wiedersehen. Denn sollten die Thorwaler tatsächlich eine Heerfahrt zustande gebracht haben, dann werde ich mich ihr anschließen. Das Feuer im Herzen der Krieger entfachen, auch wenn ich selbst noch nicht glauben kann, was hier geschehen ist.« Er hielt inne, sein Blick ging kurz in die Ferne und fand dann zurück. »Wie dem auch sei, viel Glück.«

Und auch ich hatte eine Entscheidung getroffen. Dermots Vermutung war richtig gewesen, denn meine nächste Reise würde nach Paavi führen.

Gorki Tannhauser,
(Julian Marioulas)

Mit Dank an Mark Wachholz)

⁷ aus der Verbindung von Mensch und Wolf geborene Wesen, die in der Gestalt des Vaters geboren werden und den Nivesen als heilig gelten (siehe *Rauhes Land* im *Hohen Norden* 30)

Lowanger Lanze, Tsa 1031 BF

Das Nahen des Frühlings

Lowangen kämpft um die Freiheit – Menschen, Zwerge und Orken im Bund gegen den Feind

Es gab für Lowangen keine Warnung. Nichts bereitete die wackeren Bürger am Svellt auf das vor, was sie in den Wintermonaten des Jahres 1031 BF erwarten sollte – jene kalten Wochen, die als 'Winter des Aufstandes' in die Geschichte eingehen sollten. Vielleicht wog der regelmäßige Tribut an Khezzara die Stadt aber auch in trügerischer Sicherheit.

Die Thasch-Orks, seit zwei Jahrzehnten die Geißel des Tals, standen plötzlich vor den Mauern. Harkhash Drugh, der zornige Oberhäuptling, hatte sich gegen Khezzara gewandt. Er erschlug die Streiter des Aikars und stellte ihre Köpfe als Symbol seiner Rebellion auf langen Stangen aus. Die anderen Stämme im Umkreis der Stadt wurden unterworfen oder ausgelöscht. Alles ging sehr schnell, als habe sich Harkhash lange darauf vorbereitet.

»Am Anfang scherzten wir noch, trotz der Situation. Schließlich hatte sich Harkhash schon einmal an der Stadt die Hauer ausgebissen und der Ork wurde ja auch nicht jünger. Mahnende Stimmen wurden als Schwarz-



maler abgetan. Doch wir sollten unsere Lektion lernen.

Es schien, als hätte Harkhash in den letzten zwanzig Jahren jeden Gedanken darauf verwendet, diesen Angriff zu planen. Alles griff ineinander und unsere Versuche, die Belagerer schnell zu bezwingen, scheiterten. Dann begannen die Übergriffe in der Stadt. Einzelne Kämpfer gelangten über die Mauer und begannen ohne Rücksicht auf ihr Leben zu morden. Geistererscheinungen häuften sich

und die Flüche der Schamanen ließen unsere Vorräte verdorren.

Schließlich bekamen die Mauern unter der Macht des Eises Risse ...»

—Eolan Vanderen, Wirt des 'Fuchsstübchens'

»Die Halle der Macht schloss ihre Tore und nur die Sorglosesten hofften, Oswyn Puschinske bereite einen Zauberstreich vor, um alle zu retten. Viel mehr sah es so aus, dass er und seine Schüler sich nur bemühten, sich selbst zu retten.«

—Spektabilität Elcarina von Hohenstein

Bis zum Ende des Winters musste die tapfere Stadt am Svellt ausharren, als plötzlich unverhoffte Hilfe erschien. Aus dem Osten stiegen zwergische und menschliche Kämpfer aus dem Gebirge herab, angeführt von der Zwergenprinzessin Arglescha. Die mutige Schar hatte sich unbemerkt mit den Finsterzwergen harte Kämpfe um die Eisenmine der Stadt im Norden des Finsterkamms geliefert und die Feinde schließlich in die Flucht schlagen können. Die Lowanger setzten große Hoffnung in den plötzli-

chen Entsatz, doch schienen Arglescha und ihre Gefährten zu wenige, um die Drughash bezwingen zu können.

Da nahte aus dem Süden ein zweites Heer. Der Mut der Belagerten sank schnell, als sich zeigte, dass hier ebenfalls Schwarzpelze aufmarschierten – Harkhashs Entsatz aus Yrramis. Um so größer war die Überraschung, als sich die Neuankömmlinge gegen die Thasch-Orks wandten. Der Ork erhob gegen den Ork die Waffen – für die Menschen? So schien es, doch es war die Rache des Aikar, die Harkhash ereilte. Durch das Eis und über die Gebirge hatte der Aikar ein Heer ausgespickt. Angeführt wurde es von einem Krieger namens Atrrazan Ogerschelle. Die Geschehnisse nahmen ihre Wendung.

»Es schneite nicht mehr und es schien, als würde sich das Himmelsfeuer alle Mühe geben wollen, uns die Kälte aus den Knochen zu vertreiben. Der alte Häuptling und seine verbliebenen Schwarzpelze waren eingekreist. Es gab kein Entkommen für sie, doch Harkhashs Blick irrte wie wahnsinnig umher. Rastlos, zornig. Der Aufmarsch der Streiter aus Khezzara musste ihm der schmerzlichste Verrat sein. Er rammte sein Schwert in den Grund und brüllte seinen Zorn in den Himmel. Mein Or-

kisch ist gut genug, um ihn verstehen zu können. „Tairach gab mir diesen Winter!“ schrie er, wie eine Anklage an seine Götzen. Die blutsaufenden Geister antworteten ihm nicht, wohl aber der schwarzpelzige Hüne mit Kettenhemd



und Ogerschelle, der die Orks von Khezzara nach Lowangen geführt hatte. „Der Winter ist zu Ende“, waren seine Worte. Da riss Harkhash das Schwert aus dem Boden und rief: „Tairachs Reich gehört nicht den Feiglingen!“ So begann der letzte Tanz.«
—Obirstin Cella Honorald

Dem vereinten Heer aus Menschen, Angroschim und Schwarzpelzen gelang es, die aufständischen Stämme niederzuschlagen. Die meisten Drughash fanden zusammen mit ihrem Häuptling den Tod, nur wenigen gelang die Flucht. Die Macht des zweitgrößten Stammes im Sveltall war gebrochen – für alle Zeiten!

Nach der Schlacht blieb eine weitere Eskalation aus, auch wenn es zwischen den Verbündeten brodelte. Dies ist vor allem den weisen Ratschlägen Seiner Spektabilität Elcarina von Hohenstein zu verdanken, der erfolgreich vermittelte. So konnte Atrrazan Ogerschelle den Willen des Aikar verkünden: Der Gottesstreiter der Schwarzpelze wünscht die Freiheit Lowangens! Häuptling Ugruuzak und seine Burrkuzk, den Menschen freundlich gesonnene Nachbarn, sollen fortan den Tribut überwachen, während Atrrazan als Statthalter Khezzaras über Yrramis herrsche. Der Aikar als Förderer des Sveltalls? Das schien den meisten Lowangern zu phantastisch und nicht wenige witterten eine List, die sich noch nicht durchschauen ließ. Doch fast alle freuten sich über das Ende des Winters und das Nahen des Frühlings.
Michael Masberg

Kosch-Kurier

Das Koscherland sucht sein Prinzenpaar

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Nachricht über die Entführung von Erbprinz Anshold vom Eberstamm und seiner Gemahlin Nadyana im gesamten Fürstentum Kosch (siehe AB 131). Tag für Tag wartet Blasius, der fürstliche Vater, auf ein Lebenszeichen oder auf eine Forderung der Entführer ... doch bislang vergeblich. Offenbar hat die schreckliche Kunde die Liebe der Koscher zu ihrem großherzigen Fürstenhaus noch verstärkt. Kaum ein anderes Thema bewegt die Herzen mehr und wird aufgeregter an den Gartenzäunen und Stammtischen besprochen. Die Grenzposten sind wachsamer denn je und kontrollieren jeden Wagen aufs Gründlichste. Manch Gruppe zwielichtig aussehender Gesellen fand sich schon „vorsichtshalber“ zur genaueren Befragung im Kerker wieder. Fromme Bauern und Bürger pilgern zu Tra-

via-Heiligtümern um für das Paar zu beten, wackere Abenteurer ziehen durchs Land um nach den Verschwundenen zu suchen. Selbst Prinz Edelbrecht, der Bruder des Erbprinzen, soll von Greifenfurt mit einigen Getreuen aufgebrochen sein um sich an dieser Queste zu beteiligen. Einzig Herr Firun scheint den aufrechten Streitern nicht hold zu sein. Ein bitterer Winter hat sich wie ein dunkler Zauber über das Land gelegt und hält vor allem die



Koschberge in seinem eisigen Griff. Eine Suche ist unter diesen Bedingungen kaum möglich ... und dennoch treiben Tapferkeit und Treue (manchen auch die Aussicht auf das zur Belohnung ausgeschriebene Edlengut) die Helden voran durch Lawinengefahr und Schneesturm. Mit ihnen ziehen Tausende von Segenswünschen, auf dass sie bald wohlbehalten und mit guter Nachricht zurückkehren. Denn man ahnt, das Ende von Prinz Anshold und Prinzessin Nadyana wäre gleichsam das letzte Kapitel der tausendjährigen Geschichte des weithin geachteten Fürstenhauses Eberstamm. Ob gute oder schlechte Kunde, der Bote hält die geneigte Leserschaft selbstverständlich auf dem Laufenden.

Martin Lorber

Die Kaiserin kündigt die Wiederbesetzung des Reichskronanwaltsamtes an

GARETH/ELENVINA. Vier Jahre nach dem Helendode Ihrer Hochwohlgeboren Efferdane von Ehrenstein, Gräfin zu Eslamsgrund, in der *Schlacht in den Wolken* steht die Wahl eines neuen Reichskronanwaltes kurz bevor. Am 3. Phex 1031 BF hatte Ihre Kaiserliche Majestät Rohaja geruht durch ihren Hofherold den Allerhöchsten Entschluss verkünden zu lassen, dem Reichskongress auf der Kaiserpfalz Weidleth im Rahja 1031 BF die Wahl eines neuen Reichskronanwalts anzutragen (*wir berichteten im Boten 131*). Als ihren Kandidaten für dieses bedeutendste Amt am Reichsgericht hatte die Kaiserin einen aufs Höchste verdienten und weithin für seine Treue zum Hause Gareth und zum Reiche bekannten Recken vorgeschlagen: Seine Hochwohlgeboren Alrik Custodias-Greifax,

den Landgrafen zu Gratenfels, Halbbruder Seiner Eminenz Pagol Greifax, des Wahrers der Ordnung Mittelreich. Landgraf Alrik, der ein ebenso tapferer Kriegermann wie weiser und fähiger Herrscher ist, bewährt sich seit drei Dezennien als großer Landherr. So bewerkstelligte er es mit Geduld, Weitsicht und politischem Geschick, einen Reparationsvertrag mit seinen Koscher Nachbarn auszuhandeln, um die Untaten seines Halbbruders Baldur ungeschehen zu machen – und er ist dem Grafen Jallik zu Wengenholm ein väterlicher Freund. Alle Fachkundigen sind sich sicher, dass der Landgraf das Amt eines Reichskronanwalts mit praiosgefälliger Weisheit ausüben und das Reichsgericht aus seiner nun schon Jahre währenden Lähmung herausführen wird.

Seine Hochwohlgeboren Alrik, der einer der dienstältesten Grafen des Raulschen Reiches ist, wird in Elenvina dem Wort und Willen der Kaiserin ein großes Gewicht verleihen. Zusammen mit seinem in der Wehrhalle residierenden Halbbruder Pagol wird er ein bedeutendes Gegengewicht zur Hausmacht Jast Gorsams und Hartuwal bilden. In der Reichskanzlei zu Elenvina nahm man die Nachricht von der Kandidatur Alrik Greifax' daher „irritiert“ zur Kenntnis. Auf der nordmärkischen Herzogenburg *Eilenwid* empörte man sich sogar voller Anmaßung über die „mangelnde Rücksprache“ der Kaiserin – als habe man vergessen, dass der Wille der Monarchin über den Klügel an den Ufern des Großen Flusses erhaben ist!

Heiko Brendel

Nordmärker Nachrichten, Peraine 1031 BF

Die Zukunft des Reichsgerichts

ELENVINA. Der Reichskronanwalt ist Vertreter der Raulskrone im Reichsgericht – was nicht nur eine hohe Würde darstellt, sondern große Verantwortung mit sich bringt. Seit der Siegelung der *Ochsenbluter Urkunde* Ende 1028 BF ist es nicht mehr Privileg des Kaisers, sondern eines der vielen Privilegien des Hoftages, das Amt des Reichskronanwalts mit einfachem Mehrheitsentscheid zu besetzen. Seit dem Jahre 1027 BF ist das bedeutende Amt vakant und wurde, wann immer nötig, kommissarisch durch Seine Exzellenz den Reichserzkanzler – Erbprinzen Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss – ausgeübt.

Kaiserin Rohaja hatte nun den Hoftag zu Weidleth, der im Rahja 1031 BF stattfinden wird, zum Wahltermin für einen neuen Reichskronanwalt bestimmt. Ebenso verkündete Illuminatus Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, Geistlicher Rat am Herzogenhofe der Nordmarken und persönlicher Beichtvater des Herzogs, wer nach Wunsch

und Willen seines weltlichen Herrn der nächste Reichskronanwalt sein solle: Die Wahl Seiner Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, Reichssenneschalls und Hüters der Reichsordnung, fiel auf Seine Hochwürden Godefroy Sigismuth von Ibenburg-Luring. Jener ist Custos Luminis, Visitator der Lichtei Elenvina und Erzrechtswahrer der Ludgenfelder Abtei *Wallbronn*. Der umfassend gebildete und unlängst zum Hochgeweihten erhobene Praios-Diener gilt als einer der profiliertesten Rechtskundigen der Gemeinschaft des Lichtes und ist als Visitator die rechte Hand Illuminatus Jorgasts. Schon als junger Donator Lumini in der Wehrhalle verfasste er während des Zweiten Schismas der Praios-Kirche den wohl wichtigsten zeitgenössischen Kommentar zum *Echsenhammer* Priesterkaiser Gurvan Praioburs I.

Der Wunschkandidat Kaiserin Rohajas hingegen, Landgraf Alrik Custodias, verfügt – abgesehen von seiner unzweifelhaften Treue

zum Hause Gareth-Bennain – über keine Qualifikation, die ihn zum Reichskronanwalt befähigen würden. Im Gegenteil, selbst nach annähernd drei Jahrzehnten als Landgraf zeigt Seine Hochwohlgeboren noch immer nicht den nötigen Respekt gegenüber den alt-hergebrachten Rechten in seinem eigenen Lehen.

Der Reichserzkanzler, Seine Exzellenz Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, der das Amt des Reichskronanwaltes mehr als vier Jahre lang kommissarisch ausgeübt hatte und bekanntermaßen einer der besten Juristen des Reiches ist, begrüßte die weise Wahl seines Vaters ausdrücklich. Der Erbprinz der Nordmarken tat in wohlgewählten Worten seine Freude über Godefroys Kandidatur kund und erwartet eine „auch zukünftig enge und fruchtbare Zusammenarbeit von Reichskanzlei und Reichsgericht“.

Heiko Brendel

Aventurischer Bote, Ingerimm 1031 BF

Des Reichssenneschalls unkluge Wahl

Mit Verwunderung bis Entsetzen wurde sowohl im Umfeld Kaiserin Rohajas als auch des Wahrers der Ordnung Mittelreich auf die Entscheidung des Reichssenneschalls Jast Gorsam vom Großen Fluss reagiert, einen Praios-Geweihten für das Reichskronanwaltsamt zu nominieren.

Der Kandidat der Kaiserin für das Amt, Landgraf Alrik Custodias-Greifax zu Gratenfels,

nannte die Kandidatur Seiner Hochwürden Godefroy Sigismuth von Ibenburg-Luring eine „gezielte Eilenwider Provokation, wenn nicht ein Rütteln an den Grundfesten der Reichsordnung“.

Ihre Kaiserliche Majestät und Seine Eminenz vertrauen in einem gemeinsamen Handschreiben fest auf die Weisheit des Adels des Raulschen Reiches: Herzog Jast Gorsam wird auf

dem Hoftag auf der Kaiserpfalz *Weidleth* keine Mehrheit finden, um durch die Wahl eines Praioten zum Reichskronanwalt die Grundlagen des von Rohal dem Weisen 466 BF erlassenen *Ius Concordia* das die Trennung von Reich und Reichskirche kodifizierte, in Frage zu stellen.

Heiko Brendel

Eine neue Armee für Schwarztobrien

Vertraulicher Bericht des Spähers Safran an den tobrischen Kanzler Delo von Gernotsborn, datiert auf den 07. Tsa 1031 BF

Was seit Wochen Gerücht war, lässt sich nicht mehr verheimlichen: In Mendena wird eine Garnison errichtet. Große Bautrupps sind angerückt und reißen einige Lagerhallen im Norden der Stadt, nahe des Stadttors, nieder. Unter dem Gauner Xeraan wurde dieser Stadtteil erst errichtet, doch diejenigen Hallen, die am weitesten vom Hafen entfernt waren, blieben zumeist unbenutzt. Zu groß, zu großwahnsinnig waren die Pläne des Buckligen, Mendena zur wichtigsten Hafenstadt des Ostens zu machen.

Nun werden ein paar Hallen abgerissen und die übrigen umgebaut, denn nach den Plänen des Fürstprotektors Helme Haffax soll hier eine neue Ausbildungsstätte für Offiziere entstehen. Aufseher der Baustelle ist der Almadaner *Eslam Artesedo*, der schon den Ausbau des Hafens unter Xeraan geleitet hat. Für den als spielfreudig und dem angenehmen Leben zugeneigten Artesedo gilt dieses Projekt als Bewährungschance, den Fürstkomtur von seinen Fähigkeiten zu überzeugen. Die Baupläne wurden mutmaßlich von Haffax selbst abgezeichnet.

Die Offiziersschule

(Weiterer Bericht, datiert auf den 25. Ingerimm 1031 BF)

Die Akademie für Strategie und Heeresführung orientiert sich nicht nur in ihrer Bezeichnung am Vorbild Wehrheim. Helme Haffax, der selbst viele Jahre mitverantwortlich für die Ausbildung der besten Offiziere des Mittelreich war, scheint seine damals entwickelten Ideen hier erneut umsetzen zu wollen. Ausgebildet werden Kadetten für Fußvolk und Reiterei. Sie sollen später das Rückgrat der Armee bilden.

Da die Unterkünfte noch nicht fertiggestellt sind, sind die ersten Kadetten zunächst in die Kasematten der Burg Talbruck eingewickelt. Noch ist ihre Zahl überschaubar, 50 Jungen und Mädchen waren es zu Beginn, doch schon nach der ersten Woche verließen etwa 20 von ihnen wieder die Burg. Es ist dem Fürstprotektor ernst, nur die besten Schüler auszubilden.

Zuverlässigen Informationen zufolge unterrichten drei erfahrene Offiziere im Wechsel die Kadetten. Haffax selbst nimmt sich gelegentlich die Zeit, einzelne Unterrichtseinheiten persönlich zu leiten. Im ersten Jahr stehen vorwiegend schulische Fächer auf dem Lehrplan, außerdem Schwertfech-

ten, Ringen und Boxen, Reiten, Exerzieren sowie in Kürze ein einwöchiges Zeltlager.

Die 'Magierakademie'

(aus dem Original-Bericht vom 7. Tsa 1031)

Mit der Kadettenschule eng verzahnt werden soll die Magierausbildung. In einem requirierten Stadthaus im Stadtteil *Wulferuh* ließen sich Magier nieder. Dorthin wurden auch die aus Elburum und aus Xe-



raans Privatschatz geraubten Magiebücher und Labormaterialien gebracht. Von einer 'Akademie' lässt sich längst nicht reden, denn derzeit verrichten nur drei Magier dort ihren Dienst, aber sie haben bereits neun junge Schützlinge bei sich aufgenommen, um sie in der Kunst der Magie zu unterrichten. Leiterin der Institution und verantwortlich für die Koordination der Ausbildung mit der Kadettenschule ist die Alchimestin *Ruvana Menriseth*.

Ziel der Magieausbildung ist, den Regimenten kompetente Adepten beizubringen zu können. Zu diesem Zweck sollen die Eleven eine thematisch breite Grundausbildung erhalten, mit den Schwerpunkten in Dämonenbeschwörung und gemeinschaftlicher Magie.

Aus zweiter Hand ließ sich erfahren, dass die abgeordneten Magier, darunter zwei Exilanten aus Elburum und ein aus Altersgründen ausgeschiedener Offizier der *Karmoth-Garde*, unzufrieden mit der Ausstattung ihrer Bibliothek und ihrer Laborkolonien seien und erklärt haben sollen, dass der Anspruch der Lehre gegenwärtig nicht zu gewährleisten sei. Sie haben weitere Unterstützung in Form von Personal sowie magischen Lehrbüchern angefordert.

Hiermit sei eindringlich auf die Gefahr hingewiesen, dass Spione und Mittelsleute des Fürstprotektorats versuchen könnten, in Festum einschlägige magische Bücher und Inszenarien zu kaufen oder zu stehlen, da insbesondere um eine Verbesserung der Lehr-

materialien zu den Themen Objekt- und Umweltmagie gebeten wurde.

Politische Lage

Die Lage ist trügerisch ruhig. Zwar haben die Regimenter des Fürstprotektors die Herrschaft über die nahen und fernen Ländereien übernommen und etliche der von Xeraan gegen Gold 'belehnten' Lokalherrscher zur Kooperation gezwungen, doch immer noch machen einzelne Banner Jagd auf besonders widerspenstige Gauner. Diese scheinen sich zunehmend besser zu organisieren und machen auch mit den Flusspiraten und Schmugglern unter *Groschen-Gerbald* gemeinsame Sache. Deren Einfluss reicht letztendlich bis nach Mendena, wo es angeblich einen kleinen Zirkel heimlicher Anhänger des Buckligen gibt, die dessen Erbe antreten wollen.

Auf dem Land gab es in den letzten Jahren immer wieder Schwierigkeiten. Die Landbevölkerung, die sich mit ihren käuflichen Herren arrangiert hatte, reagierte unwillig auf die neuen, strengen Autoritäten. Es kam zu schlechten Ernten. Diesem Misstrauen begegnet der Fürstprotektor Haffax nun mit einer neuen Strategie: er erhöhte den Sold seiner Soldaten und verfügte, dass Angehörigen seiner Soldaten ein Teil ihrer Steuern zu erlassen sei. Auf diese Weise profitieren ganze Familien, wenn eins ihrer Mitglieder eine Karriere in der Armee macht. Werber ziehen übers Land und locken Jungen und Mädchen mit diesen Vergünstigungen und bieten großzügige Stipendien für die demnächst ihren Dienst aufnehmende Kadettenschule. Eltern, die ein magisch begabtes Kind der Obrigkeit melden, erhalten eine Prämie.

Noch reagieren die Menschen zögerlich, doch es ist damit zu rechnen, dass sie sich – wie schon damals unter dem Buckligen – an die Verhältnisse anpassen und die Pläne des Fürstprotektors unterstützen.

Die Lage am Rande des Protektorats ist angespannt. Derzeit finden keine Kriegshandlungen statt, aber insbesondere im Radrom-Bereich schwelen kleinere Konflikte mit den Nekromanten aus Warunk. Ein großer Teil der gegenwärtigen Armee ist im Südwesten gebunden, so dass derzeit keine Gefahr einer weiteren Expansion besteht. Doch die oben aufgeführten Maßnahmen haben mutmaßlich zum Ziel, weitere Regimenter auszuheben.

cg

Mit Dank an die User des Ulisses-Forums für die Idee und an Martin Schmidt für seine Unterstützung.

Die neun Tentakel der Charyptoroth

In Silber und Azur brach sich das Sonnenlicht unter der Wasseroberfläche des Borongrunds und umspielte jene hoch aufragenden gezackten Kalk- und Muscheltürme, in denen noch vor einigen Monden die krakonischen Quodazil-Priester dem Froschgötzen gehuldigt hatten. Jetzt aber war der Ort verlassen, und so senkte sich der dunkle, monströse Schatten der *Plagenbringer* unbemerkt in die Tiefen der Geisterklippen. Unter dem gigantischen Rumpf und den nach unheiligem Element greifenden Auswüchsen zerbrachen lautlos die kunstvoll gewachsenen Türme, als die Dämonenarche schwerfällig ihren Kurs in die dunkelblaue Tiefe hielt.

Außen, am höchsten Punkt des Hecks, aber stand – einer apokalyptischen Galionsfigur gleich – Darion Paligan. Mit ausgestreckten Armen forderte der Heptarch jene Mächte heraus, die jetzt – nach den Namenlosen Tagen – wieder stark waren an diesem Ort, an ihm zerrten und ihn von der *Plagenbringer* wegzureißen drohten. Auch das Schiff ächzte und stöhnte, es dürrtete nach Unwasser und neuer dämonischer Kraft in jenen Tiefen, in denen einst dem wuchernden Reich von Wahjad von den Göttern Einhalt geboten worden war. Fast alle Archenkapitäne hatten die gefährlichen Reise vom östlichen Perlenmeer bis zu den Geisterklippen im Süden gewagt – insbesondere Vrak, Kapitän der angeschlagenen *Knochenotta*. Doch es würde Darion nicht bekümmern, wenn der aufsässige Paktierer sein Schiff für diese letzte Machtdemonstration opfern und auf der Rückreise in Efferds Armen den Tod finden würde. Statt dessen suchte der Heptarch in seinen dunklen Visionen nach weiteren Hinweisen über die wahre Gestalt des Gebieters der *Hornlibelle*, der ihm bislang in keinem seiner Träume erschienen war. Doch seit dieser ihm Phileassons Schwert und eigene Forderungen überbracht hatte, war sich Darion nahezu sicher, um wen es sich bei diesem Fremden handelte. Konnte es sein ...?

Er atmete das kalte, schneidende Wasser, als die *Plagenbringer* weiter entlang der Inselriffe und Felswände in jenen Abgrund vorstieß, an dessen Ende langsam die Krakonier-Stadt Yug-Z'Guul in diffusem Licht von Gwen-Petryl erschien. Die Dämonenarche passierte unzählige versklavte Kraken und Risso, die auf Geheiß ihres Herren unermüdlich Stollen in die Felsen trieben. Mehr und mehr spürte er nun *Ihre* Macht am Boden des Meeres erwachen. Dort unten lag, im Zentrum des von pulserndem schwarzen Schlamm bedeckten Tempelvorplatzes, die *Wurzelkaiserin*, Do-

minatorin des Urgrunds und mächtigste Waffe des neuen Herrn von Yug-Z'Guul. Diesem würde er sich als nächstes offenbaren – denn Darion Paligan wusste, dass es mehr brauchte als die Dämonenarchen, um die Wünsche seiner Nachtblauen Herrin zu erfüllen ...



Gul'Yuggor, Kapitän der *Wurzelkaiserin* und seit seiner Machtübernahme Herrscher über Yug-Z'Guul, erwartete den Sendboten der Unheiligen Ersäuerin auf seinem dunkelblauen Oktopodenthron im großen Charyb'Yzz-Tempel von Yug-Z'Guul.

»Zarott rrak, Daruun Paligarrn, Hurangarr uroll'ogg Gal'k'zuul, Krokk sakuu'kar Zuch!«, pries der fette Krakonier mit machtvoller, dunkler Stimme seinen Gast. Seine nassen Augen rollten, schienen aus dem feisten Gesicht herauszuquellen. Regungslos nahm Darion die huldvollen Worte entgegen, wies jedoch seine Gesandtschaft an, sich vor dem Herrscher der Unterwasserstadt zu verbeugen.

»Ruurak grul'aar, krr'naguuum Yug-Z'Guul zat'shoor.«, antwortete Darion in einem Krakonisch, das wie von selbst seinem mit Unwasser gefüllten Rachen entsprang. Gleichzeitig griff er im Geist nach den Gedanken des riesigen Krakoniers, um ihn von den Träumen und Bildern seiner Herrin zu berichten: »Ay'Zakkagrar grul'aar, moggoor zoshogg Uchujar Zzyyt'zyynt Charyb'Yzz raalogmor sherr'yzz.«

Gul'Yuggor riss seine nassen Augen noch weiter auf, so dass sie wie fast wie die Sehstiele eines Krebses schienen. Ein dröhnen des Lachen entrann seiner Kehle, das warzenübersäte Fleisch seines Körpers vibrierte in Wohlgefallen: »Vyy-Gak ma'hayy-tamor«, führte der Krakonier gönnerhaft aus, »waggat Yug-Z'Guul kuyy'ruush Daruun Paligarrn chaz'zataar. Uluug dog-maggot ulnork kraag Awan'tuuryyz gogg'yymmar Laam'haryaz ak yssuur, yz gogg yssuur uchuukk Gal'k'zuul, nay zakk'zaar Gal'k'zuul.«

Darion überlegte, ob Gul'Yuggor tatsäch-

lich diese behauptete Macht besaß, oder vielmehr einfach nur jene Visionen nachsprach, die er ihm eben selbst eingegeben hatte.

»Ayook krokk yshuurk, Daruun Paligarrn – om-zaguul phnek'tooka, gruupl'osch pan'trokkuldass chaz'zataar'ugg?«, grunzte der Krakonier weiter, jedoch mit unvermittelt eindringlicher Miene.

Darion Paligan wusste, dass er auch hier nichts ohne Gegenleistung erhielt: »Yal-Zoggot zakk'zaar! Uugg'nar Xuchal'Z-Arrann uum dog-maggot ulnork yzz'argh rorim'zka. Kar'zzissor uggut Yal-Zoggot, argoor onglokk Phuk'Z-Yuggut tukol a'orun kar'zzissor Uuchujar Zzyyt'zyynt Charyb'Yzz glon'krazz!« Außer dem Gebieter der *Hornlibelle* hatte er bislang noch keinem diese weitreichenden Pläne offenbart.

»Yal-Zoggot?« Der Krakonier schien ungläubig. »Phyju'doh'Yyza hrungor. Yug-Z'Guul thaktorr gog'luar. AVy-Zar nay hor'zzkor. AVy-Zar ogg zuul'yz zakk'farr bluggur, onglokk yal-okzott ugnuu' ...«

»Ogg rorim'kogguur aggot.«, wandte Darion bestimmt ein. Aus seinen schwarzen Augenhöhlen lief ölige Flüssigkeit glänzend heraus. »To'kaa doorgur zt'agga h'o-ranga tamuuk wag'nortz!«, malte er in schillernen Worten. »Artogg nugg'zaal ayr'uag Laam'haryaz! Ogg'arragh z'ryzz Moruu'daal!«

Gul'Yuggor verstummte augenblicklich, seine Krötenfinger umspielten unruhig die steinernen Tentakeln seines Throns. »Moruu'daal?«, fragte er zögerlich. »Zt'agga h'o-ranga ... vyy-gakuuz gogg'yymmar Wah'jad ...«

»Koo'rag zaar'nak.« beschwichtigte Darion. »Onglokk yal-okzott, sok'toog knup'haan droogun.« Er spürte, dass Gul'Yuggor früher oder später Gefallen an diesem Plan finden würde. Und so lenkte er das Gespräch auf ein anderes Detail, für das er den Herrscher von Yug-Z'Guul sicher schneller gewinnen würde: die Erstürmung von Chawens Thron ...

Die aktuellen Umtriebe Darion Paligans im Golf von Perricum sind Thema des Abenteuers *Chawens Thron* in der Anthologie *Strandgut* (2008). Über seine langfristigen Pläne, die selbst dem Herrn von Yug-Z'Guul Unbehagen geben, wird in Zukunft weiter berichtet werden.

MW

Mit Dank an Michelle Schwefel



Impressum

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

Redaktion: Ulrich Kneiphof, Britta Neigel, Thomas Römer

Lektorat: 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: H. Brendel, M. Lorber, J. Marioulas, M. Masberg, Ph. Mindach, E. Moussa, M. Schmidt, M. Schwefel, T. Shaikh, J. Suberg

Illustrationen: Caryad (5), Tristan Denecke www.stanarts.de (1), Horst Thiele (Blickpunkte), Sabine Weiss (1), WikiAventurica (1)

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

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

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 / 8 44 - 0

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

Fax: 04331 / 8 44 - 3 33

Mail:

abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNG

gegen je 2,50 EUR (in Briefmarken) pro Ausgabe bei:

Ulisses-Spiele GmbH
Langgasse 3b
65529 Waldems Wüstems

oder bei:

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

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

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per 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 nicht an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer sind Patric Götz & Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

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

Lieber Leser!

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

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

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

Chronologie der Ereignisse im Aventurischen Boten 132:

Frühling 1030 BF: Die Sippen der Nivesen sammeln sich auf den Dämmerungshügeln südlich des Blauen Sees, um zu entscheiden, welche Konsequenzen der Rückgang des gloranischen Eises für sie hat.

Ingerimm 1030 BF: Die Fehdeparteien in der garetischen Grafschaft Hartsteen schließen nach einem Wunder, ausgehend von der ehemaligen Gräfin, eine zeitweilige Waffenruhe.

Ende Rahja 1030 BF: Der Heerzug des Fjadir von Bjaldorn kann *Trautemanns Hus* ohne Gegenwehr einnehmen.

Anfang Praios 1031 BF: Der Heptarch Darion Paligan trifft in Yug-Z'Guul auf Gul'Yuggor, den krakonischen Kapitän der *Wurzelkaiserin*. Nachdem er ihm seine weitreichenden Pläne offenbart hat, beschließen sie als erstes, gemeinsam die Macht von Chawens Thron zu brechen.

Mitte Praios 1031 BF: Wegen der anhaltenden Schneeschmelze am Südrand von Gloranas Eisreich entschließen sich Fjadir und seine Gefährten, noch in diesem Sommer weiter nach Norden auf Bjaldorn zu ziehen.

Rondra 1031 BF: Auf den Nordwalser Höhen stößt der bornländische Heerzug auf Bernik von Bjaldorn, der berichtet, dass Bjaldorn angeblich von Gloranas Schergen verlassen worden sei.

Rondra 1031 BF: Nach einem gemeinsamen Rat in der *Darken Hjalla* verkündet Jurga Trondsdottir, im kommenden Jahr gemeinsam mit Marada Gerasdottir eine Herferd gegen Glorana zu unternehmen. Marada fordert, Tula von Skerdu vor das Oberste Hjalding zu laden, vor dem sie sich ebenfalls im Herbst verantworten soll. Jurga verkündet, dass sie eine Raubfahrt auf den Großen Fluss unternehmen will.

1. bis 7. Rondra 1031 BF: 'Große Tobrische Warenmesse' zu Yöl-Ghurmak

Ende Firun 1031 BF: Arglescha Tochter der Angrarda und ihre Gefährten befreien die Lowangen-Mine und vertreiben die Finsterzwerg

Tsa 1031 BF: Menschen, Angroschim sowie Orks aus Khezzara bezwingen gemeinsam die Drughash und brechen die Belagerung Lowangens. Harkhash Drugh stirbt, sein Stamm wird stark dezimiert. Die Burrkuzk übernehmen die Herrschaft im südlichen Svellttal.

Tsa 1031 BF: In Mendena beginnen die Bauarbeiten für eine Kadettenschule.

Phex 1031 BF: Kaiserin Rohaja ernennt Landgraf Alrik Custodias-Greifax zu Gratenfels zum Kandidaten für die Reichskronanwaltswahl auf dem Hoftag zu Weidleth.

Peraine 1031 BF: Reichsenneschall Jast Gorsam gibt die Kandidatur des Praios-Geweihten Godefroy für das Amt des Reichskronanwalts bekannt.

Ingerimm 1031 BF: Empörung über die Kandidatur des Praios-Geweihten Godefroy.

Ingerimm 1031 BF: Truppenbewegungen an seinen Grenzen beunruhigen Almada

Ende 1031 BF: Der Geheime Inquisitionsrat Anshelm Horninger siebt in der Wildermark Häretiker unter den Bannstrahlern aus. Durch die große Zahl der Beschuldigten wird die Situation unkontrollierbar. Die Abtrünnigen schließen sich dem ehemaligen Illuminatus von Wehrheim, Albuin den Ketzer, an.

Praios 1032 BF: Gwidühenna von Faldahon, Fürst-Illuminata von Beilunk, erkennt in Praiodan von Weißfels den „Erwählten“. Der Mann wird daraufhin durch die Ordensmeister zum Hochmeister des Ordens vom Bannstrahl Praios' erhoben.

Tsa 1032 BF: Siegeshart von Ehrenstein ä.H., Graf in der garetischen Grafschaft Eslamsgrund, setzt einen Schwertzug gegen Beilunk in Bewegung, für dessen Unterhalt er sich verausgabte.

Es beugt sich der Baum im Sturm, aber er bricht nicht, Seite 4

Nun, da die Thorwaler die Darken Hjalla passiert haben, stellen sie fest, dass die lähmende Verzagtheit, die sie mehr und mehr befallen hatte, je tiefer sie in Gloranas Machtbereich vorgezogen waren, schwindet. Es bleibt ein Rätsel, wieso sie, nicht aber Dermot und andere Seclute auf dem Tempelschiff davon befallen wurden, ob das Gloranas besonderem Hass auf die Thorwaler oder einer sinistren Schliche geschuldet ist, oder ob der Kampf gegen die Eishexe gar nicht die wahre Schicksalsaufgabe der Nordleute ist. Dass Gloranas Eis zurückweicht, ist Fakt. Ob dies ein Zufall oder tatsächlich ein Zeichen der Schwäche der Heptarchin ist, wird Gelehrte, Geweihte und Magier noch beschäftigen.

Was die Thorwaler angegriffen hat, ob ein Ungeheuer Hranngars, eine dämonische Entität oder etwas ganz anderes, ob Tula, Glorana oder ein anderer Gegenspieler, wenn nicht ein unheiliger Bund mehrerer Gegner der Thorwaler dahinter steckt, muss einstweilen offen bleiben – und ebenso, ob es Zufall war, dass Maradas Flotte das Opfer wurde, oder nicht. Es ist aber gewiss, dass die Helden beizeiten diesem Gegner wieder gegenüberstehen werden.

Derweil setzt Goswyn Orezarson seine Jagd fort.

Gesichtet wird sein Schiff in den kommenden Monden jedoch nicht.

Jurgas Herferd auf dem Großen Fluss wird Gegenstand des Abenteuers *Der Fluch des Flussvaters* sein, das im kommenden Jahr erscheint.

Das Nahen des Frühlings,

Seite 8

Der Aufstand der Drughash wurde einleitend mit *Die Zeit der Vergeltung* (AB 130) und *Der Winter des Aufstandes* (AB 131) erzählt. Das Ende der Geschichte schreiben Sie mit Ihrer Spielrunde. Nachfolgend finden Sie die nötigen Informationen, um die Geschehnisse am Spieltisch zu erleben. Dabei sind viele Punkte bewusst vage formuliert: Es sollen die Ideen Ihrer Spieler sein, die die Handlung vorantreiben.

Die Situation im Svellttal

»Wir werden im Blut der Glatthäute baden!«
—*Harkhash Drugh*

Seit zwei Jahrzehnten sind die *Thasch-Orks* – oder *Drughash*, wie sich der Stammesverband selbst nennt – die Geißel des südlichen Svellttales. Von dem Hass ihres Oberhäuptlings *Harkhash Drugh* getrieben, herrschen sie mit Terror und Willkür über die unterdrückten Menschen.

Nun fühlt der alternde Häuptling, der sich bisher gegen jüngere Nachfolger behaupten konnte, seine Kräfte schwinden. Seine Schamanen prophezeien ihm, Tairach würde ihn diesen Winter noch verschonen. Damit weiß Harkhash aber auch, dass ihm nur noch dieser Winter bleibt, um das verhasste Lowangen zu bezwingen. Unzufrieden mit dem in seinen Augen verweichlichten Aikar Brazoragh, schließt er im *Spätsommer 1031 BF* ein Bündnis mit *Bonderik*, dem König der Finsterzwerg (*Angroschs Kinder*, Seite 120). Er verspricht diesem für die nötige Unterstützung die ertragreiche Lowangen-Mine.

Im *Boron 1031 BF* erobern die Finsterzwerg die Mine (AB 130). Kurz darauf erheben sich die Drughash, töten die *Augen von Khezzara*, die für den Aikar die Tribute Lowangens überwachen, und unterwerfen die Stämme der *Orichai*, die relativ friedlich mit ihren menschlichen Nachbarn zusammenleben. Unmittelbar beginnt die Belagerung der von den Ereignissen überraschten Stadt (AB 131).

Urgruuzak, Häuptling des Orichai-Stammes der *Burrkuzk*, unterwirft sich scheinbar Harkhash, spielt jedoch sein eigenes Spiel, indem er seinen Okwach *Shardur* nach Khezzara entsendet.

Gleichzeitig bleibt das Vordringen der Finsterzwerge nicht unbemerkt: *Arglescha Tochter der Angrarda*, Tochter von *Garbolon Sohn des Gerambalosch*, Hochkönig der Finsterkamm-Zwerge, ist alarmiert und macht sich mit ihren Gefährten auf den Weg, dem Übel zu begegnen.

Dramatis Personae

◆ *Harkhash Drugh*, gealterter Oberhäuptling der Drughash, hat um Lowangen einen Belagerungsring geschlossen und verfügt über ein wenig Belagerungsgerät, das seine zwergischen Verbündeten zur Verfügung stellen. Vor allem aber möchte er auf die Geistermacht der Schamanen setzen.

◆ In seinem Gefolge befindet sich der verschlagene Häuptling *Urgruuzak* (gut genährt, listiger Menschenkenner; *Das vergessene Volk*, Seite 18), der auf den Moment wartet, Harkhash zu hintergehen.

◆ König *Bonderik* ist der andere Feind, doch er besitzt nicht den Fanatismus Harkhashs und zieht sich aus dem Bündnis, als es für ihn gefährlich wird.

◆ Der Lowanger Stadtkommandant *Erbert Domian* (*973 BF, grüner Wappenrock, spricht militärisch knapp) leitet die Verteidigung der Stadt. Wichtigste Stütze ist Erzmagus *Elcarne von Hohenstein* (lange, weiße Haare, eigentümlich junges Gesicht).

◆ Hauptfrau *Cella Honorald* (*994 BF, stämmig gebaut, rechtschaffen und unpolitisch) wird nach Erberts Tod (zusammen mit den Helden) das Kommando übernehmen und später die Nachfolge als Stadtkommandantin antreten.

◆ Der Aikar entsandte den Okwach *Atrazan Ogerschelle* (1,92, trägt Kettenhemd und Ogerschelle) mit seinen Kämpfern. Er lernte in Uhdenberg das Kriegshandwerk und bildete in den letzten Jahren die Garde des Roten Mondes aus.

◆ *Arglescha Tochter der Angrarda* mobilisiert im Finsterkamm ihre Verbündeten, um die Mine zu entsetzen.

Wahl des Reichskronanwalts,

Seite 10

Gemeinsame Meisterinformationen zu den drei Artikeln:

Der diesjährige All-Aventurische Konvent auf Burg Bilstein wird den Kaiserlichen Hoftag zu Weidleth im Rahja 1031 BF thematisieren. Dort wird es unter anderem zur Wahl des neuen Reichskronanwaltes kommen. Ob dann der Landgraf oder der Praios-Hochgeweihte gewählt werden wird, liegt alleine in den Händen der anwesenden Spieler.

An einigen Stellen wurde ein falscher aventurischer Termin für den Reichskongress genannt, obige Angabe ist jedoch die einzig richtige.

Eine neue Armee für

Schwarztoobrien, Seite 11

Dieser Bericht gibt Zeugnis von den Bemühungen Helme Haffax', sich Tobrien Untertan zu machen. Bisher ist er nicht als Erlöser gefeiert worden, die Tobrier haben lediglich zur Kenntnis genommen, dass der Tyrann Xeraan durch

den Tyrannen Haffax ersetzt wurde. Und auch wenn die Tobrier Xeraan und seinen korrupten Geldadel nicht leiden konnten – das Leben ist unter Haffax' strenger Militärherrschaft härter geworden.

Die Vergünstigungen, die Soldaten und ihre Angehörigen erhalten, sind ein Mittel, um sich das Volk gewogen zu machen. Mit diesen Maßnahmen soll die Kluft zwischen Herrschern und Beherrschten überwunden werden, die Tobrier sollen ermuntert zu werden, Teil des Systems zu werden.

Die Akademien

Ein wichtiger Baustein für die Sicherung des tobischen Gebietes ist das Militär. Um eine ausreichende Zahl an Offizierspersonal auszubilden, wurde in Mendena die Kadettenschule gegründet. Auch wenn die Ausbildung noch lange nicht das Niveau der ehemaligen Wehrheimer Akademie besitzt, so ist es Haffax' Anspruch, sie einst dorthin zu bringen. Die in Mendena ausgebildeten Offiziere sollen, wenn sie ihren Abschluss erhalten, eine solide Machtbasis für Haffax darstellen.

Der Aufbau einer Magieakademie gestaltet sich umso schwieriger. Aus der Plünderung der Elburumer Akademie haben die Magier des Fürstprotektorats zwar einige wertvolle und für die Magierausbildung geeignete Materialien erhalten, aber den Schwerpunkt der Elburumer – die Manipulation menschlicher Körper – will Haffax nicht beibehalten. Daher muss eine Fachbibliothek neu aufgebaut werden, müssen begabte Lehrmeister für die Kernfächer gefunden werden. Da die Magier in die Offiziersausbildung mit eingebunden werden sollen, wird vor allem Zauberei zur Unterstützung der Truppen angestrebt.

Die Akademieleiterin *Ruvana Menriseth*, eine Alchimistin und Magiedilletantin mit einigen phexgefälligen Begabungen, gehört zu den *Samthandschuhen*, den berüchtigten Spionen Haffax'. Ihr persönlicher Auftrag ist, die mit der Lehre beauftragten Magier zu überwachen und bei Verstößen gegen den Lehrplan Bericht zu erstatten. Haffax will verhindern, dass die Magier bei ihrer Arbeit einen Dämonenpakt schließen und möglicherweise die ihnen anvertrauten Eleven verführen.

Verwendung im Spiel

◆ Wenn Sie ein Abenteuer in den Schwarzen Landen spielen, so können die Helden zu den Spionen gehören, die die im Bericht verfassten Fakten aufdecken. Hierbei können Sie auf die Stadtbeschreibung Mendenas aus dem Abenteuer *Der Unersättliche* zurückgreifen.

◆ Festum ist einer der Orte, an denen Haffax' Spione versuchen, magische Bücher zu kaufen. Sie könnten auch versuchen, einen der Magister der Akademie abzuwerben oder zu entführen. Auf diese Weise können Sie die aktuelle Stadtbeschreibung Festums aus *Land des Schwarzen Bären* nutzbar machen.

Tsas Tränen, Seite 26

Die Grafschaft Hartsteen, wie in *Herz des Reiches*, Seite 67f. beschrieben, ist gespalten durch die Adelsfehde zwischen der Familie

Quintian-Quandt und der Familie Hartsteen. Sollte einer Ihrer Spieler Baron von Retogau (näheres zu dieser Möglichkeit finden Sie im *Aventurischen Boten* 117, Seite 17f.) sein, so sitzt er in unmittelbarer Nachbarschaft, und es kann durchaus sein, dass ein Kriegshaufen der Streithähne durch sein Land zieht oder Raubritter aus dem Feidewald seine Gehöfte plündern.

Die Feudalordnung des Mittelreiches geht in dieser Region schleichend in die chaotischen Zustände der Wildermark über, wenn die Spieler nichts dagegen unternehmen. Bei dem Dämonenbeschwörer *Tharleon* handelt es sich um einen lokalen Machthaber mit Verbindungen nach Transsylvanien. Als selbstgerechter Herr betreibt er von Appelhof aus den Handel mit magischen Artefakten. Der raffinierte und charmante Magier erwirbt erlesene Stücke, verkauft aber seinerseits häufig tückische Objekte. Der Ort dient zudem Marodeuren, die den Norden der Grafschaft ausplündern, als Unterschlupf.

Ihre Spieler haben die Möglichkeit, *Luidor von Hartsteen*, der Anspruch auf den Grafenthron in Hartsteen erhebt und den ritterlichen Grafen *Danos von Luring* aus dem benachbarten Reichsforst als Verbündete im Kampf gegen das Böse an einen Tisch zu bringen. Letzterer ist ein klassischer Streiter für das Gute und wird ihren Helden in besonnener Weise beistehen. Statt sich untereinander die Schädel einzuschlagen sollten Kaiserlichen durchdacht gegen die Schergen der Erben Borbarads im Norden der Grafschaft Hartsteen vorzugehen, um eine Verschlimmerung der Lage zu verhindern. Bei dieser Unternehmung können Ihre Helden von Spähern bis hoch zu Kommandeuren jede Rolle übernehmen und in Appelhof verhindern, dass Tharleon das Dorf mitsamt der eindringenden Angreifer einäschert. Eine Wendung nimmt die Entwicklung, wenn die Spannungen unter den Garetiern wieder in den Vordergrund treten. Doch es kommt nicht zum Blutbad. Ursache ist kein Großes Wunder, sondern ein Geweihtenwunder. Bewirkt durch die ehemalige Gräfin *Thuronia*, deren letzter Wunsch nicht ihrem eigenen Leben, sondern den Menschen in ihrer Grafschaft gilt. Ihre Spieler können eine Besserung bewirken, die in dieser Region die Ordnung des Raulschen Reiches wieder herstellt.

Ausgestaltungsvorschläge zu diesen Hintergründen finden Sie unter www.garetien.de.

Praios lo vult!, Seite 26

Insbesondere bei Trollsgau und Trollstätt wird der Landweg nach Beilunk wiederholt durch Überfälle aus Altzoll unterbrochen. Sirion Grim der Schinder sendet die verbliebenen Söldner der blutigen Äxte und die Knochengarde unter Korobar dem Norbarden aus. Unterirdische Verstecke mit weit verzweigten Gangsystemen sind für die Kräfte des Lichts schwer auszumachen und bringen kaum überschaubare Risiken mit sich.

Borobunth und Greifenau werden von düsteren Mächten aus Sensenhöh heimgesucht. Vorstöße Richtung Warunk werden durch den See-

lensammler in Gestalt des Sulman al'Venish und das Alptraumgewitter erstickt. *Burg Senzenhöh* ähnelt mittlerweile mehr einer monströsen Gruft als einer Festung. Die Ordensmeister von der *Goldenen Hand*, unheimliche Tempelherren aus der Priesterkaiserzeit, wurden erhoben, um dem Seelensammler zu dienen. Sie wurden einst durch den Namenlosen verdorben, sind aber bereits in den Magierkriegen im Gefolge Borbarads aufgetreten. Wo Heere scheitern, obsiegen möglicherweise in Zukunft die Helden.

Das befestigte Drileuen, gehalten von Knochenrittern des Adram von Aschenfeld, erweist sich als schwer einnehmbar und wird belagert. Dort vereint sich der Sonnenzug zeitweilig mit Streibern unter dem Banner des verwegenen tobischen Barons Mirshan von Streitzig j.H. und Glaubenskriegern unter dem willensstarken Bornländer Praiodan von Weißfels. Diese beiden Männer sind als Feldherren besser geeignet als der verweichlichte, aber immerhin idealistische Eslamsgrunder und der übermütige und verspielte Rüpel aus den Nordmarken. Der Argwohn, das Haus Ehrenstein versuche durch seine Taten ebenso wie das Haus Streitzig einen Anspruch auf die Markgrafschaft Beilunk

zu schaffen, lässt sich nicht ausräumen und bietet Spannungsfelder zwischen den Verbündeten, auch abseits von religiösen Überzeugungen. Nur wenn Ihre Spieler zwischen Praktikanten verschiedener Ausprägungen, Rondrianern, Golgariten und den Adelshäusern vermitteln, können in der Region mit vereinten Kräften dauerhafte Erfolge erzielt werden.

Östlich des Radrom ist die Lage trügerisch ruhig. Das Einflussgebiet Beilunks reicht nach den Ereignissen, die im Abenteuer *Bunte Scherben* aus der Anthologie *Pilgerpfade* erlebt werden können, bis zu den Grenzen von Natterngras im Norden, wo eine ebenso schöne wie kaltherzige Nekromantin, würdige Nachfolgerin von Saya di Zeforika, Toteskultisten und Untote gezielt einzusetzen weiß. Durch eine Theatermaske bleibt verborgen, dass eine Hälfte ihres Gesichtes nur noch ein kahler Schädel ist.

Die Baronie Graß im Osten wird von Iradon Kolenfeld, dem 'Blutrichter von Elburum', und Bluttemplern unter dem Banner des Haffax gehalten. Die Sümpfe von Valdahon meiden man besser, wenn man sein Leben liebt.

Es gibt viele Möglichkeiten für Sie, die Details auszugestalten. Adram von Aschenfeld und die

bewusst frei besetzbare Nekromantin aus Natterngras können Ihre Spieler zur Strecke bringen und damit den Einfluss des Nekromantenrates auf die Entwicklung der Lage südlich von Warunk verblasen lassen. Die anderen Akteure werden in Zukunft noch Bedeutung haben. Wenn Drileuen handstreichartig durch einen Plan ihrer Helden oder durch einen langfristigen Erfolg der Belagerer fällt, dann wird es in Folge auf Wunsch der Fürst-Illuminata Stützpunkt für Rondrianer. Weitere Anregungen finden Sie in der Wiki-Aventurica:

www.wiki-aventurica.de

Auch die Lage in Eslamsgrund kann für Szenarien genutzt werden. In *Herz des Reiches*, Seite 167, werden die Oger beschrieben, die sich mit mehreren Sippen in die wehrlose Grafschaft hinein bewegen und jede unbefestigte Ansiedlung bedrohen. Ein Ferkinaschamane nutzt während der Abwesenheit des Grafen ab Phex 1032 BF die Kraft der tumben Menschenfresser für eine Rache an den Baronen, die seine Leute vor Jahren erschlugen. Gestalten Sie die Details frei aus oder besuchen Sie Garetien.de für Anregungen.

Philippe Mindach

Mit Dank an Alexander Kärgelein

REISEN DER TOTEN

SZENARIOVORSCHLÄGE FÜR DIE RABENMARK

Von Elias Moussa, Tahir Shaikh und Anton Weste

Mit Dank an Marcus Friedrich

„Dem Tod kann auf Dauer niemand entgehen.“

—Markgraf Gernot von Mersingen ä.H., nach dem Fall Rhazzazors.

„Wenn einst Schatten dem Lichte trotzt, dann werden wandeln stumme Helden, auf alter Erde neuer Ruhm zu erlangen, ihr Sinnen von Ehre und Demut strotzt.“

Wenn der Ewige von neuer Glut erfüllt, und ein alter Drachen unterlegen brüllt. Dann ein Kind mit Trauer und doch ohne, wird folgen dem Kaiser ohne Krone.

Im Geiste ihres Opfers ewig eingedenk, ehren die Lebenden das letzte Geschenk. Denn der Toten Asche bedeckt das Land, auf dem Leib des Lebens rotes Gewand.“

—Borotin von Mersingen, 555 BF

Der Große Hoftag von 1028 BF überantwortete die ostdarpatischen Lehen als Markgrafschaft Rabenmark für sieben Jahre dem Orden des Heiligen Golgari. Die Markgrafschaft erstreckt sich nominell über Ostdarpatien und bis in die Warunkai, das Land der wandelnden Toten. An die Vergabeband der Große Hoftag die Erwartung,

dass es den Golgariten gelingen würde, das Land von der Herrschaft der Untoten zu befreien.

An der Grenze zu den Schwarzen Landen bedarf es tapferer Recken und mutiger Hilfe – ob bei der Vernichtung von wandelnden Untoten, der Abwehr von Söldnerbanden oder beim Aufbau der Provinz. Im Folgenden finden Sie hier einige Szenariovorschlüsse zur Rabenmark. Eine ausführliche Beschreibung der Region enthält die Regionalspielhilfe *Schild des Reiches*.

JAGD AUF DIE GRABRÄUBER

Ort: Irgendwo in der Rabenmark

Thema: Die Helden werden für Grabräuber gehalten und müssen sich wütender Dörfler und grimmiger Golgariten erwehren.

Helden: 3-5 Helden beliebiger Erfahrungsstufen

Hintergrund: Die Herrschaft des Golgaritenordens spiegelt sich besonders in den strengen Begräbnisriten wieder. Grabraub und Nekromantie sind die meistgefürchteten Verbrechen.

Szenario: Die Helden werden von einer jungen darpatischen Adelligen gebeten, das

Grab ihres verstorbenen Vaters aufzusuchen und ihr den dort befindlichen Siegelring zu bringen. Da die Edeldame lange Zeit im Exil lebte und ihr Bruder vor Wehrheim fiel, stünde sie jetzt ohne jegliche Legitimation auf ihr Erbe da. Nur der Siegelring könne ihr helfen, ihr rechtmäßiges Erbe anzutreten und zu verhindern, dass ihr Lehen in die Hände eines der grimmigen und schweisgsamen Ordensritter fällt.

Die Helden reisen also in die Rabenmark, nur um festzustellen, dass das besagte Grab leer ist. Der Tote wurde mit einigen anderen Leichnamen nach Sancta Boronia umgebettet, da die bisherige Grabstätte als zu unsicher galt und schon mehrfach von Ghulen heimgesucht wurde.

Bei der Suche auf dem Boronanger werden die Helden von einem Mob angegriffen, der sie für Grabräuber hält. Nachdem sie die Dörfler abgeschüttelt oder überzeugt haben, müssen die Helden nun einen Weg nach Sancta Boronia finden.

Entscheiden Sie selbst, ob sich der Leichnam des verstorbenen Vaters mitsamt Siegelring tatsächlich im Heiligtum befindet (und sich die Helden vor allem mit Golgariten herumschlagen müssen, die ihnen nur unter strengen Auflagen den Zutritt zu den

Katakomben gewähren), oder der Tote auf dem Weg nach Sancta Boronia seinerzeit verloren ging und sich zu einem Freien Untoten erhob. In diesem Fall herrscht der verfaulende Leichnam des Adligen in einer lichtlosen Burgruine, wo er über einen kleinen Hofstaat von Untoten gebietet und sich den Siegelring nur im Kampf oder durch List abnehmen lässt.

Variante: Die Helden sind einer Grabräuberin aufgesessen und müssen diese nun überführen. Die Helden könnten auch von der Alchimistin Alwen Dunkelfähr (siehe **Schild des Reiches**) angeworben werden, um für diese geweihte Graberde, Sargsplitter oder gar Blut von Toten zu besorgen – für den guten Zweck, nach einem Elixier zu forschen, dass einen Leichnam vor der Erhebung zum Untoten schützt.

TOD UND VERGESSEN

Ort: Gareth / Burg Mersingen

Thema: Suche nach einem, der auszog, um Golgarit zu werden.

Helden: 3-5 Helden beliebiger Erfahrungsstufen

Hintergrund: Menzel Groterian, ein junger Mann aus dem Garether Patriziat, verlor im Jahr des Feuers einige nahe Familienmitglieder, was ihn in tiefe Trauer stürzte. Auf Rat eines Boron-Geweihten ließ er sein altes Leben hinter sich und wurde Golgarit. Er spendete dem Orden all seine Besitztümer. Unter dem neuen Namen Boronmar dient er nun in schwarz-weißer Kutte als Ritter Golgaris in der Rabenmark und versucht, seine Vergangenheit zu vergessen.

Szenario: In Gareth wird ein alter Mordfall aus dem Jahr 1025 BF verhandelt, in dem die Kaufmannstochter Edoria angeklagt ist. Edoria sagt aus, dass der verschwundene Menzel Groterian zum Zeitpunkt des Mordes mit ihr zusammen war. Das Gericht gibt ihr 30 Tage, um den Zeugen aufzubringen. Sie beauftragt die Helden für viel Geld, Menzel zu finden und nach Gareth zu bringen. Von seinem Verschwinden ist nur bekannt, dass er zu den Golgariten in der Rabenmark ging.

Die Spur führt die Helden nach Burg Mersingen, wo sie mit dem Namen Groterian und seiner Beschreibung nur langsam vorankommen: Die Golgariten wissen nichts von dem Gesuchten oder sind der Ansicht, dass er ein Recht darauf hat, nicht behelligt zu werden. Boronmar lässt sich einem lang dauernden Patrouillenritt zuteilen, wenn er erfährt, dass seine Vergangenheit ihn einzuholen droht (und die Helden retten ihn möglicherweise aus einer gefährlichen Situation in der Wildnis). Schlussendlich müssen die Helden Boronmar überzeugen, sich seinem früheren Leben zumindest zeitweise wieder zu stellen. Vielleicht hat der Golgarit auch dank BO-

RON SÜSSER GNADE keine Erinnerung mehr an sein früheres Leben. In diesem Fall müssen sie Helden auch einen Weg finden, sein Gedächtnis wiederherzustellen.

Variante: Es kann sich herausstellen, dass der Golgarit selbst der Mörder im untersuchten Garether Mordfall war. Der Golgarit kann auch wegen anderer persönlicher Verpflichtungen gesucht werden: eine Verlobung, die er einging, bevor er zu den Golgariten flüchtete und die nun von der



Versprochenen eingefordert wird, oder eine Erbschaft, die er antreten muss.

GHULENPLAGE

Ort: Überall in der Rabenmark

Thema: Der Markgraf zahlt für jeden toten Ghul 3 Dukaten.

Helden: 3-5 Helden mittlerer Erfahrungsstufen, kampfstark und wildniskundig.

Hintergrund: Die Wallstätten und vielen Toten der letzten Jahre haben auch die Leichenfresser angezogen. Einzeln oder in kleinen Gruppen durchstreifen sie das Land und verschmähen dabei auch lebendige Opfer nicht.

Szenario: Die Helden erfahren von dem Kopfgeld des Markgrafen und heften sich auf die Fersen einer Gruppe dieser Unholde. Als die Helden die Leichenfresser zum Kampf stellen, greift eine weitere Partei ein: Kopfgeldjäger aus der Wildermark, die sich auf die Ghulhatz spezialisiert haben. Nach dem Kampf beanspruchen die Jäger vehement die Trophäen, um sich das Kopfgeld zu verdienen, und sind bereit, ihren Anspruch mit dem Schwert zu verteidigen. Bald darauf erfahren die Helden von entlegenen Höfen oder Hütten, deren Bewohner samt und sonders zu Ghulen wurden und als Ziele der Kopfgeldjäger endeten. Dabei gibt es einige Ungereimtheiten. Wenn sich die Helden des Problems annehmen, kommen sie der skrupellosen Methode der Kopfgeldjäger auf die Spur: Diese setzen Menschen gezielt dem Biss eines gefangenen und abgerichteten Ghuls aus, damit sich die Opfer selbst in Ghule verwandeln.

Wenig später erschlagen sie die unglücklichen Seelen und streichen dann das Kopfgeld ein.

Variante: Die Ghule werden von einem Nekromanten geleitet, um in der Rabenmark Unruhe zu stiften.

DIE GEISTER VON VIERBYRGEN

Ort: Schwarze Sichel

Thema: Die Helden sollen vermisste Golgariten finden.

Helden: 3-5 Helden mit mittlerer Erfahrung, wildnis- und teils magiekundig

Hintergrund: Lange Jahre fristete das Dorf Vierbyrgen (Baronie Aschenfeld) ein stilles Dasein in den Bergen der Schwarzen Sichel. Weitab von jeglicher Zivilisation, mussten sich die Menschen täglich mühen, dem Boden das Nötigste zum Leben abzugewinnen. Dies änderte sich schlagartig, als der Nekromantenrat den Bewohnern ein Bündnis vorschlug. Im Gegenzug für wertvolle Informationen floss viel Gold in die Kasse der Oberen, die das Geld nutzten, um das Dorf auszubauen. Als der Golgariten-Orden Aschenfeld befreite, war das Schicksal der anwesenden Warunker Handwerker besiegelt: Einige Dörfler unter der Führung des Dorfschulzen *Vanguard* wollten alle Spuren ihrer Kollaboration vernichten, vergifteten die Diener Warunks und verscharrten sie im Wald. Doch die Betrogenen wollten keine Ruhe geben und erhoben sich als Geister, die den Dörflern ob ihres Verrats zürnten und des Nachts den Schlaf raubten. Als eine Abordnung von drei Golgariten das Dorf besuchte, verriet die Geister das dunkle Geheimnis des kollaborierenden Dorfes an die Golgariten, woraufhin diese *Vanguard* den Prozess machen wollten. Doch ein vergiftetes Abendmahl bereitete ihrem Vorhaben ein jähes Ende.

Szenario: Markgraf und Großkomtur Gernot von Mersingen ä.H. bittet die Helden, die Suche nach drei vermissten Ordensbrüdern aufzunehmen, die in der Baronie Aschenfeld das Dorf Vierbyrgen besuchen sollten. Dort angekommen, müssen die Helden erkennen, dass man ihnen zwar gastfreundlich begegnet, aber mit Informationen über das Dorf und seine Vergangenheit geizt. Erst nach und nach offenbaren sich den Helden die grausigen Abgründe hinter einer sitzamen Fassade. Dabei soll bei den Helden der Verdacht aufkommen, dass alle Dorfbewohner etwas zu verheimlichen hätten. Doch lediglich der Peraine-Geweihte Frinbald deutet an, dass etwas „Schlimmes“ in der Vergangenheit geschehen wäre. Von den Nachforschungen der Helden aufgeschreckt, beginnt der Dorfschulze nach und nach, seine drei Mitwisser (den Schmied, den Wirt und den innerlich zerrissenen Frinbald) zu ermorden. Die

Ermordung seiner Verbündeten schreibt er den Geistern zu – und ebenso den Mord an den Golgariten, deren Leichname die Helden unweit des Dorfes unter den Brettern einer im Bau befindlichen Wassermühlen entdecken können. Auf diesem Wege hofft er, entweder die Helden oder die Geister loszuwerden. Als jedoch der Sohn des Schmieds tot aufgefunden wird, wendet sich die Tochter des Dorfschulzen gegen ihren Vater und verrät den Helden das Geheimnis des Orts. Der Täter kann überführt werden, die Geister können ausgetrieben oder erlöst werden (wenn all ihre Mörder gerichtet sind).

Variante: Sie können statt der Schulzentochter auch die Geister der Warunker Schergen nutzen, um die Spieler über die Hintergründe der Mordtaten aufzuklären. Dem Feind „gedient“ zu haben, mag manchen Helden schwer auf der Seele lasten.

WEITERE SZENARIEN IN DER RABENMARK:

◆ Ein armer Bauer bittet die Helden, seine Mutter aus einem Dorf in der Warunkei in die Rabenmark zu holen. Problematisch ist jedoch, dass die alte Frau ihr Haus nicht freiwillig verlassen möchte. Schaffen es die

Helden rechtzeitig, Überzeugungsarbeit zu leisten, oder greifen sie zu ungewöhnlichen Mitteln, ehe die Menschenjäger auf die Gruppe aufmerksam werden?

◆ Der Peraine-Tempel in Aschenfeld wird von einem Schwarm Vampirfledermäusen belagert und muss von den Helden bis zum Morgengrauen gehalten werden. Doch

Obacht! In Aschenfeld hat der aus dem boronfürchtigen Hause Mersingen stammende Baron das Töten von Fledermäusen unter Strafe gestellt, und die aggressiven Biester zwingen sich durch jede noch so kleine Öffnung. (AB 126, Seiten 5, 14)

◆ Bei einer Begräbniszeremonie geraten Trauergäste und Boroni aneinander, als zu Ehren des Verstorbenen Klagelieder angestimmt werden. Um einen Eklat zu vermeiden, ist Fingerspitzengefühl gefragt, wännen sich doch beide Seiten im Recht.



WINTER DER ENTSCHEIDUNG

von Michael Masberg

Mit Dank an Simone Gründken, Carsten-Dirk Jost, Stefan Küppers, Elias Moussa, Christian Quitschke und Daniel Simon Richter

HINTERGRÜNDE ZUM KAMPF UM DAS SVELLTÄL

In diesem Szenario sehen wir von einer genauen Datierung ab, so dass Sie die Ereignisse Ihrer Spielrunde anpassen können. Die Handlung beginnt **Anfang Hesinde 1031 BF** mit der Belagerung Lowangens und endet im **Tsa 1031 BF** mit dem Ende des Winters. Weiterführende Informationen zu Lowangen, den Schwarzpelzen und dem Land am Svellt finden Sie in der demnächst erscheinenden Regionalspielhilfe **Reich des Roten Mondes**.

DER KAMPF UMS ÜBERLEBEN

Die Handlung gliedert sich in drei Erzählinien, die Sie miteinander verweben können. Es besteht auch die Option, die einzelnen Handlungsstränge mit mehreren Heldengruppen als so genanntes 'Multi-Paralleles Abenteuer' zu spielen, in dessen Finale sich die Gruppen schließlich begegnen. Dabei ist es explizit möglich, an der Seite Atrazans auch eine orkische Heldengruppe zu führen.

LOWANGEN:

HOFFEN AUF DEN FRÜHLING

Lowangen, das sich trotz des brüchigen Friedens durch die jahrelangen Tributzahlungen sicher wähnt, wird durch den Aufstand der Drughash überrascht. Zwar retten die Mauern und die Erfahrung der Veteranen aus der letzten Belagerung die Stadt vor einer schnellen Niederlage, doch die Lowanger sind nun in der Defensive. Als Spezialisten von Ruf oder in gefährlichen Missionen können die Helden das Vertrauen des Stadtkommandanten Erbert erlangen, der sie später in den Rat der Verteidiger beruft. Gehen Sie auf die Ideen der Helden ein und gönnen Sie Ihnen kleinere Erfolge. Anregungen zur Belagerung finden Sie im **Aventurischen Arsenal** auf Seite 144.

Die Situation verschärft sich, als die orkischen Schamanen die **MACHT DER ELEMENTE (Zauberei 160)** anrufen: Humusgeister lassen die Vorräte verdorren und Lebensmittel knapp werden, während sich Eisdschinne gegen die Mauern wenden, um das Gestein zu zermürben.

Schließlich stirbt Erbert Domian (wahlweise

im Kampf oder durch ein Attentat). Den Helden obliegt nun an der Seite von Elcar-na und Cella das Kommando über die Verteidigung.

Eine heikle diplomatische Aufgabe ist es, Spektabilität *Oswyn Puschinske* und seine Schwarzmagier dafür zu gewinnen, sich an den Kämpfen zu beteiligen. Die Beherrscher sind vor allem auf ihr eigenes Wohl bedacht und nur gegen den Preis hoher Eingeständnisse wird Puschinske eingreifen – dies kann die Verteidiger aber entschieden stärken. Es ist denkbar, dass die Helden in den Finsterkamm entsendet werden, um die dortigen Zwerge, mit denen Lowangen verbündet ist, um Hilfe zu bitten. Dadurch können die Helden in die Ereignisse um die Lowangen-Mine verwickelt werden.

FINSTERKAMM:

IM DUNKLEN STOLLEN

Zwergische Helden oder jene, die in Weiden oder bei den Finsterkamm-Zwergen einen guten Namen haben, können die Tochter des Hochkönigs begleiten. Auf der Spur der Finsterzwerge erreicht Arglescha die Lowangen-Mine im Norden des Fins-

terkamms, erleidet jedoch anfänglich eine Niederlage und muss sich zurückziehen. Dabei erfährt sie von der Belagerung Lowangens.

Arglescha sammelt nun ihre Verbündeten, greift dabei auch auf die Ritter der Finsterwacht zurück (**Schild des Reiches**, Seite 30f.) und kann in Nordhag weitere menschliche Verbündete finden. Da eine Reise durch das winterliche Gebirge mörderisch wäre, führt sie ihren Trupp durch die Stollen der Zwerge. (Sie können zur Ausgestaltung auf die Spielhilfe **Angroschs Kinder** zurückgreifen oder sich durch das Abenteuer **Die letzte Wacht** inspirieren lassen. Die Stollen des Finsterkamms sind uralt und gefährlich; manche Bergwerke sind dabei älter als die zwergische Besiedlung.) Die Befreiung der Eisenmine sollte spätestens **Ende Firun** stattfinden, wobei sich die Kämpfe in den dunklen Stollen durchaus über Tage hinziehen können. Zwergische Fallen und die klaustrophobische Umgebung schaffen dabei eine bedrohliche Atmosphäre, die den Helden viel abverlangt.

Bei den Kämpfen darf es durchaus zu einer Begegnung mit Bonderik kommen, der sich durch Verschlagenheit und Boshaftigkeit auszeichnet. Jedoch sollte der König der Finsterzwerge überleben, denn er bleibt Aventurien als Schurke erhalten. Er wird sich eher zurückziehen und seine orkischen Verbündeten opfern, als einen aussichtslosen Kampf weiterzuführen.

Nach der Befreiung der Mine sammelt *Argleschas Schar* ihre Kräfte und eilt dann durch Schnee und Eis Richtung Lowangen.

YRRAMIS:

DER WEG DES KURKHACHS

Orkische Helden können bereits Shardur nach Khezzara begleitet haben (**AB 131**) oder sich dort Attrazan Ogerschelle anschließen. Die Reise ins Svelltal gleicht einer Prüfung Brazoraghs, denn bevor Attrazan und seine Kämpfer ihr Ziel erreichen, müssen sie sich durch die Wildnis der Thaschberge kämpfen – im Winter! Die unerbitterlichen Naturgewalten, Hunger, wilde Tiere und Späher der Drughash bedrohen das hundertköpfige Heer der ausgewählten Streiter.

Attrazans Plan sieht vor, den Drughash in den Rücken zu fallen und gleichzeitig den Belagerungsring von innen zu schwächen. Am Anfang steht die Eroberung von Yrramis, einer kleinen Siedlung am Kreuzweg zwischen Thasch und Finsterkamm. Harkhash hat hier Kämpfer stationiert, um Entsatz aus Andergast, Greifenfurt oder Weiden aufzuhalten. Dabei hat er jedoch den Zorn des Aikar unterschätzt. Der Angriff auf Yrramis kommt überraschend und durch eine List fällt die Stadt nach kurzen

und blutigen Kämpfen an Attrazan. Getarnt mit den Insignien der getöteten Drughash rückt Attrazan nun auf Lowangen zu, entsendet aber Shardur und die Helden, um heimlich Kontakt mit Urgruuzak aufzunehmen und eine Erhebung der unterworfenen Stämme vorzubereiten.

Lowanger Helden könnten durch Aufklärung von der vermeintlichen Verstärkung für Harkhash erfahren und diese aufhalten wollen, wobei sie auf Attrazan treffen und eine gemeinsame Strategie verabreden können.

WINTERS ENDE

Schließlich gerät Harkhash in eine Falle, aus der es kein Entrinnen gibt: Von Süden nahen Attrazans Kurkhach, aus dem Osten Argleschas Schar. Im Norden liegt Lowangen, im Westen fließt der Svellt. Es sollte der Verdienst der Helden sein, dass sich Menschen, Zwerge und Schwarzpelze zu einem gemeinsamen Angriff koordinieren. Selbst als sich die Burrkuzk erheben, gibt Harkhash nicht auf. Sein letzter Befehl zum Angriff – „*Tairachs Reich gehört nicht den Feiglingen!*“ – wird ihn überdauern. Er selbst wird die Schlacht nicht überleben und die Drughash werden nahezu ausgelöscht. Für manche Orks, die mit der Politik des Aikar unzufrieden sind, wird er dadurch jedoch zum Märtyrer. In den Augen dieser Schwarzpelze hat sich der Aikar mit den schwachen Rassen gemein gemacht, um jene auszulöschen, die den wahren Pfaden Brazoraghs folgen.

Es ist einem Helden bestimmt, jene Waffe zu führen, die den alten Feind zu Tairach schickt. Die Geschichte um den *Winter des Aufstandes* endet mit Harkhashs Tod.

Harkhash Drugh, Oberhäuptling der Drughash

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 17; Dämmerungssicht, Eisem, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund; Jähzorn 8, Rachsucht (gegen Lowangen) 10, Raubtiergeruch *Schwert und Lederschild*: INI 16+1W6

AT 18 PA 17 TP 1W6+5 DKN RS 4

LeP 44 AuP 46 RS 4 WS 11 MR 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

*) Der Schild ist mit einer SCHÜTZENDEN ROTTE (**Zauberrei 162**) belegt und fängt 14 TP aus magischen Angriffen ab.

DER NEUE STATUS QUO

Lowangen behält seinen Status als tributpflichtige, aber freie Stadt. Die Burrkuzk überwachen fortan den Tribut und

dienen als Khezzaras Augen vor Lowangen. Häuptling Urgruuzak wählt einen moderaten Kurs, wodurch sich das Zusammenleben friedlicher gestaltet als unter der Terrorherrschaft der Drughash. Lowangens Handel erblüht wieder (wodurch auch die Tributzahlungen an Khezzara steigen).

Attrazan Ogerschelle wird zum Statthalter von Yrramis ernannt. Unter seinem Blick soll sich kein neuer Aufstand erheben, zudem ist es seine Aufgabe und die seiner Okwach, die letzten Drughash zu bekämpfen. Der stark dezimierte Stammesverband hat sich in die Thaschberge zurückgezogen und hält die südlich von Yrramis gelegene Festung Greyfensteyn. Die Drughash bleiben die brutalen Feinde der Menschen – und durch die jüngsten Ereignisse auch Khezzaras. Von einer Besatzungsmacht und dem zweitgrößten Stammesverband im Svelltal sind sie zu renegaten Räufern geworden, die sich mit ihren brutalen, gezielt geführten Angriffen gegen Menschen und Orks gleichermaßen wenden. Der neue Oberhäuptling wird von offizieller Seite nicht mehr benannt werden und steht dem Meister zur freien Verfügung.

Eine ausführliche Spielhilfe zu Yrramis, der Stadt am Kreuzweg, und den abtrünnigen Drughash finden Sie in der nächsten Ausgabe des **Aventurischen Boten**.

Anzeige

Spiele – Kontor

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr

Sa.: 10.30 bis 16.00 Uhr

- Brett- und Kartenspiele in großer Auswahl
- Rollenspiele / LARP
- Mittelalterliches
- Fantasy & Science - Fiction
- Sammel- und Kartenspiele
- Zinnfiguren / Tabletop

Neue Fahrt - 34117 Kassel - Tel.: 05619204789



regelmäßige Aktionen

DIE ANCONITEN

Von Martin Schmidt

Mit Dank für seine Anregungen an Chris Gosse

Name: Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius
Kurzcharakterisierung: toleranter Magierbund der Weißen Gilde, dessen Mitglieder sich der Heilung und Erforschung neuer Heilverfahren verschrieben haben
Wappen/Symbol: ein stilisiertes Wirselskrautblatt, darunter zwei Hände, die eine Schale bilden (Schriftsiegel)
Wahlspruch: Leben um zu heilen
Tracht: einfache grüne Kutte, Magierstab
Herkunft: 625 BF von Anconius von Baburin gegründet
Bedeutende Mitglieder: Egtor von Vinsalt (Vorsteher des Albenhuser Ordenshauses)
Personen der Historie: Anconius von Baburin (Ordensgründer)
Bedeutende Talismane und Artefakte: Magierstab des Anconius, einige Artefakte aus dem Gebiet der Heilungsmagie
Wichtige Niederlassungen: Albenhus, Baburin, Donnerbach, Salza (Ordenshäuser)
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Mitglieder: etwa 150 (viele Weißmagier, weniger Graumagier, einige nichtmagische Heiler und Laien)
Zitat: »Das hat euch der Dumpschädel aber beide ganz schön erwischt. Aber keine Sorge. Trinkt einen Schluck hiervon und es geht euch bald besser. Und danach werfe ich einen Blick auf eure Kinder. Die Kleinen scheinen ja mit Gänsepusteln übersät zu sein.«
 —ein Anconit, während er eine erkrankte Bauernfamilie untersucht; 1031 BF
Volkes Stimme: »Nette Magier, die sich gut mit Krankheiten auskennen. Die konnten sogar unsere kleine Walpurga heilen, wo selbst der Dorfheiler nicht mehr weiter wusste. Vor allem wollte der Magier gar nichts für seine Tat annehmen. Schön, dass es so etwas bei uns noch gibt.«
Quellen: Wege der Magie 263, Lexikon 22, Unter dem Westwind 163, Feenflügel 11, Aventurischer Bote #125

GESCHICHTE

Die Gründungsurkunde der Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius (eigentlich: *Fraternitas et Sororitas Curativae Anconiis (FCA)*) ist auf das Jahr 625 BF datiert. Anconius von Baburin, ein versierter Heilmagier seiner Zeit, gründete den Orden – so die Legende – weil er sich während der Magierkriege eine schwere Schlachtverletzung zuzog und diese nur durch ein Wunder der Peraine überlebte. Als Dank an die Göttin gründete er die Anconiten, die sich fortan um die Heilung und die Erforschung neuer Heilpraktiken bemühen sollten.

Anconius erkannte früh, dass eine erfolgreiche Heilung bisweilen unkonventioneller Mittel bedarf und so scheute er trotz der Zugehörigkeit seines Ordens zum Bund des weißen Pentagramms nicht den Kontakt zu Elfen und Hexen. Diese Offenheit überdauerte die Zeiten und ist bis heute kennzeichnend für die Mitglieder der Anconiten.

Als unpolitischer Orden treten die Anconiten nur selten öffentlich in Erscheinung. Dazu passt auch ihr – im Verhältnis zu anderen Orden – unscheinbares Auftreten. Es entspricht der Philosophie des Anconius, das sich der Heiler niemals wichtiger neh-

men sollte als seinen Patienten. Als nichtkämpfender Orden spielten die Anconiten in der *Invasion der Verdammten* (1019-1021 BF) auf den ersten Blick keine große Rolle, kämpften sie doch nicht wie die *Pfeile des Lichts* an der Front. Dieser Eindruck täuscht jedoch: In den Lazaretten retteten die Anconiten zahllosen Menschen das Leben und bewahrten sie vor dem sicheren Tod. Parallel dazu kümmerte sich der Orden aufopferungsvoll in den geplünderten und verwüsteten Landstrichen um die notleidende Bevölkerung.

DER ORDE

STRUKTUR

Jedem der vier Ordenshäuser steht eine Spektabilität vor, die die Geschicke des jeweiligen Standortes bestimmt. Dazu gehören vor allem die Aufnahme und Ausbildung neuer Ordensmitglieder und die Aufsicht über die eifrig betriebene Forschung. Die Spektabilitäten der Häuser sind bei Beratungen über die Zukunft des Ordens gleichberechtigt. So darf sich keine Spektabilität in die Leitung eines anderen Hauses einmischen. Gemeinsam bilden sie den *Ordensrat*, der Beschlüsse zur Zukunft des Ordens fassen kann. Dazu bedarf es jedoch der absoluten Mehrheit.

ORDENSNIEDERLASSUNGEN

Die Ordenshäuser der Anconiten sind auffallend kleine Gebäude, da der Großteil der Ordensmitglieder beständig auf Reisen ist. Daher dienen die Niederlassungen in erster Linie der Forschung.

Jedes Ordenshaus besitzt eine Bibliothek, einen Kräutergarten sowie ein Labor für Herstellung von Tränken und Tinkturen. Zusätzlich gibt es immer einige freie Betten, um reisenden Anconiten Unterschlupf gewähren zu können. Ein Siechenhaus oder ein Lazarett sucht man vergebens, allein einzelnen Kranken und Verwundeten können die Anconiten Obdach gewähren.

DIE ORDENSHÄUSER

Das größte Ordenshaus der Anconiten befindet sich *Albenhus*. In dem weitläufigen Haus befindet sich die umfangreichste Bibliothek des Ordens mitsamt eines Scriptoriums.

In *Salza* betreiben die Anconiten eine Druckerpresse. Mit ihr stellen sie kleine Gesundheitspamphlete her und vervielfältigen Mitteilungen, die Informationen zum Schutz vor Krankheiten oder Seuchen enthalten. Die Blätter verkaufen reisende Ordensmitglieder an die Stadt-oberen, auch aber bei Adligen, die Angst vor den Krankheiten des gemeinen Volkes haben, finden die Druckerzeugnisse großen Absatz.

Das Ordenshaus zu *Baburin* ist bekannt für seinen umfangreichen Kräutergarten. Mit viel Mühe und Sorgfalt versuchen die Ordensmitglieder hier auch Pflanzen und Kräuter für Tinkturen und Salben zu züchten, die sonst nur in anderen Gefilden Aventuriens vorkommen. Das *Donnerbacher* Ordenshaus zeichnet sich durch seine enge Zusammenarbeit mit der ansässigen Magierakademie aus. So treten in regelmäßigen Abständen Donnerbacher Absolventen direkt dem Orden bei. Die Anconiten vor Ort stehen mit den Magistern und Zöglingen in regem Gedanken- und Wissensaustausch, von dem beide Seiten profitieren.

MITGLIEDSCHAFT

Die Anconiten nehmen prinzipiell Magier aller Gilden und Laien auf. Jeder Anwärter – ob magisch begabt oder nicht – muss vor seiner Aufnahme eine strenge Prüfung bestehen. Dies gilt auch für Magier der Weißen Gilde, wenngleich deren Prüfung deut-

lich wohlwollender ausfällt. Magier der Bruderschaft der Wissenden können theoretisch eine Aufnahmeprüfung absolvieren, doch ist diese derart wenig wohlwollend, dass der Anwärter praktisch keine Möglichkeit hat, die Prüfung zu bestehen.

Da sich der Orden nicht nur auf die einfache Behandlung und Heilung konzentriert, wird in der Prüfung neben profunden Kenntnissen in der Praxis auch die moralische Standhaftigkeit und Überzeugung der Anwärter genauestens begutachtet.

Nach bestandener Prüfung erhält der Anwärter den Status eines *Candidatus*. Die Dauer hängt vom Ergebnis der Aufnahmeprüfung ab. In dieser Zeit macht sich der *Candidatus* mit seinem Ordenshaus und den dortigen Abläufen und Aufgaben vertraut und begleitet einen erfahrenen Anconiten bei kleineren Reisen in die umliegenden Dörfer.

Die Mitgliedszeit der Anconiten ist nicht beschränkt und jedes Mitglied kann den Orden wieder verlassen, wann es möchte. Es kommt jedoch äußerst selten vor, dass Anconiten sich vom Orden abwenden. Die Ordenstracht besteht aus einer einfachen grünen Kutte für die magischen wie nichtmagischen Mitglieder. Bei den Magiern komplettiert der obligatorische Magierstab die Tracht. Die Spektabilitäten sind gut an einem zusätzlichen weißen, Skapulierähnlichen Kragen mit Kapuze erkennbar.

ALLTAGSLEBEN

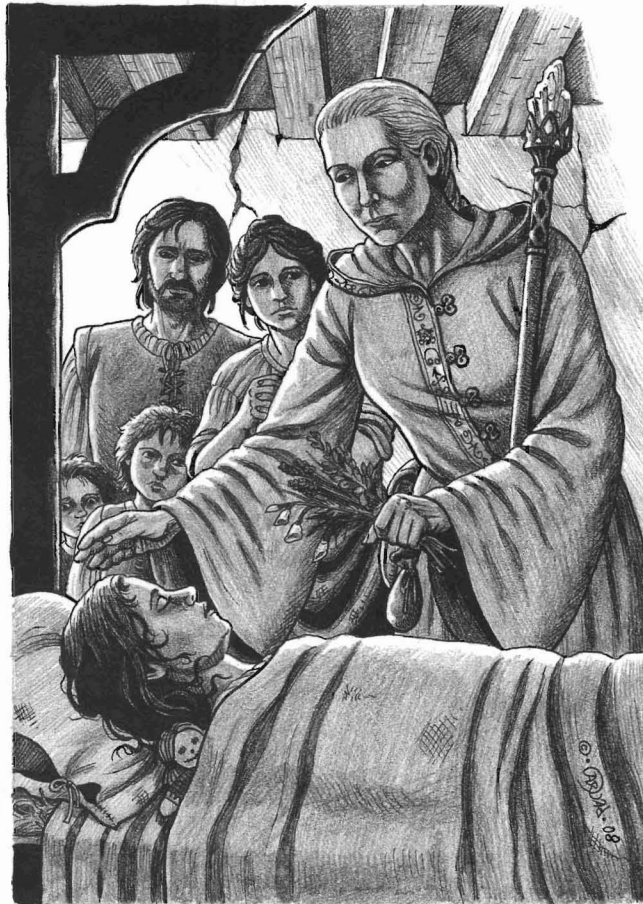
Der Ordensgrundsatz der Anconiten prägt und bestimmt das Leben der Ordensmitglieder. Dennoch ist das Leben eines praktizierenden Anconiten alles andere als eintönig. Den Großteil des Jahres und ungeachtet der Jahreszeit ziehen sie von ihren Ordenshäusern aus, um den Menschen Linderung und Heilung von ihren Krankheiten und Gebrechen zu bringen.

Die Dauer der Reisen ist höchst unterschiedlich, ebenso die Zahl der Pflege- und Hilfsbedürftigen. Auch bei Gesunden sind die Anconiten gern gesehene Gäste, doch verweilt ein Anconit nie länger an einem Ort, als es zur Behandlung und Pflege der Kranken notwendig ist. Die wenigen Heiler und Laien des Ordens gehören üblicherweise fest einem Ordenshaus an und vollziehen dort dieselben Tätigkeit wie die magisch begabten Ordensmitglieder.

Anconiten, die länger in einem der Ordenshäuser weilen, sind in den Ablauf der jeweiligen Häuser eingebunden. Die Pflege des Kräutergartens ist dann ebenso ein Be-

standteil des täglichen Lebens wie die Herstellung von Salben und anderen Heilmitteln.

Auch die Besonderheiten der einzelnen



Häuser bestimmen den Ordensalltag maßgeblich mit: In Baburin verbringen die Mitglieder einen großen Teil des Tages im Kräutergarten, während in Salza die Handzettel nicht nur gedruckt, sondern auch verteilt werden. Die Albenhuser Spektabilität sucht immer eifrige Hände, die im Scriptorium Bücher handschriftlich duplizieren. In Donnerbach ziehen immer wieder Anconiten aus, um von den Elfen die Geheimnisse der elfischen Heilkunst und –magie zu erfahren.

GEHEIMNISSE DES ORDENS

Die Anconiten sind fähige Heiler, die über ein enormes Wissen über Krankheiten und den menschlichen Körper verfügen. Aber Wissen benötigt Forschung. Doch welche Grenzen Forschung hat oder ob sie überhaupt Grenzen haben darf, dazu gibt es verschiedenen Meinungen. Schon so mancher Anconit probierte heimlich ein neues Heilmittel an einem Kranken aus, um die Wirksamkeit der neuen Arznei zu testen – ohne genau zu wissen, welche Wirkung es hervorruft.

Ungeklärt ist bis heute die Aufteilung des Ordens in vier verschiedene Häuser. Weder im Testament des Anconius noch in den

Chroniken des Ordens oder denen der Weißen Gilde ist der Grund schriftlich niedergelegt. Der Öffentlichkeit wird gerne erklärt, die Aufteilung in unabhängige Häuser sich-

ere den Menschen eine bessere Versorgung zu, doch intern kursieren unter den Archivaren die verschiedensten Gerüchte. Das hartnäckigste handelt von einem Streit zwischen den Ordensältesten nach Anconius' Tod, der zum Schisma innerhalb des Ordens führte.

Das bekannteste Geheimnis innerhalb des Ordens ist der Magierstab des Anconius, dem nach dem Peraine-Wunder immer noch ein Hauch göttlicher Macht innewohnen soll. Der Stab wird in jedem der Häuser für jeweils ein Jahr aufbewahrt und wie eine Reliquie verehrt. Jede neue Spektabilität darf einmal versuchen, den Stab zu führen, doch bislang gelang es niemanden, den Stab an sich binden. Was in einem solchen Fall passiert, steht in einem uralten Pergament, dessen Verbleib jedoch nur einer alter Archivar kennt, der sein Geheimnis sorgfältig hütet.

DER ORDEN IM SPIEL

◆ **als Spielercharakter:** Ein Anconit ist ein toleranter Magier, der auch Hexen und Elfen gegenüber aufgeschlossen ist, um von ihnen neue Zauber und Heilverfahren zu lernen. Als Heiler sind Anconiten den Kontakt mit einfachen Menschen

gewohnt und legen daher weniger Standsdünkel an den Tag als manch anderes Mitglied der magischen Zunft.

Anconiten sind in ganz Aventurien anzutreffen, bisweilen in den entlegensten Gebieten. Die Ordensmitglieder reisen durch den ganzen Kontinent, um Krankheiten zu erforschen und ihre Heilkenntnisse zu verbessern. Ein Anconit kann sich einer Expedition in den meridianischen Dschungel anschließen, um eine seltene Heilpflanze zu suchen oder in der Eiswüste einen alten Folianten suchen, der Rezepturen fast vergessener Heiltinkturen enthält.

Durch ihre Tätigkeit und den engen Kontakt zur Peraine-Kirche erwerben nicht wenige Anconiten früher oder später die Akoluthen-Würde des Peraine-Kultes. Für einen Akoluthen bieten sich somit bis zu einem gewissen Grad Aufträge an, die er für die Kirche erfüllt, wobei sich diese häufig mit denen des Ordens überschneiden. Schließlich kann er auch in einem eher weltlicheren Sinne unterwegs sein, wenn die empfindliche Druckpresse in Salza beschädigt ist und ein kundiger Mechanicus gesucht werden muss, der die Apparatur reparieren kann. Ebenso möglich ist eine Reise ins Liebliche Feld, um von den dorti-

gen Meistern tiefere Kenntnisse der Dru-
ckerkunst zu erlernen.

◆ **als Meisterfigur:** Tolerante Heilmagier,
die Menschen aufopferungsvoll und ohne
zu fragen helfen und in ihrer Heilkunst
nur noch von den Geweihten der Peraine
übertroffen werden – Anconiten genießen
besonders in der einfachen Bevölkerung ein
hohes Ansehen, setzen sie ihre magische
Begabung doch ausschließlich zum Nut-
zen aller ein.

Dem hohen Ansehen der Anconiten in der
Bevölkerung steht ein eher geringes Anse-
hen in der weißen Gilde gegenüber. Dort
gelten die Ordensmitglieder nicht selten und
trotz aller heilkundlichen Erfolge als einfa-
che Magier, die sich sehr zum Bedauern der
Gilde nur äußerst wenig um ihr Ansehen
kümmern. Ebenfalls verbreitet ist die An-
sicht, die praktisch veranlagten Anconiten
würden sich nur ungern mit magietheore-

tischen Aspekten befassen. Stattdessen, so
der Vorwurf hinter vorgehaltener Hand,
befänden sich die Ordensmitglieder nur auf
Reisen und kümmerten sich ausschließlich
um obskure, wenn auch ungemein erfolg-
reiche Heilverfahren. Hinter all dem steckt
jedoch nicht selten der Neid vieler Magier,
sind die Anconiten in Bereich der curativen
Magie ausgewiesene Experten und gleich-
zeitig beim Volk beliebt.

DIE "GROßE TOBRISCHE WARENMESSE" ZU YOL-GHURMAK

von Uli Lindner

mit Beiträgen von Andreas Aigner, Marc Jenneßen und Joachim Stellhorn

Vom 1. bis zum 7. Rondra 1031 BF findet
in Yol-Ghurmak die 'Große Tobrische Wa-
renmesse' statt, die erste derartige überregi-
onale Veranstaltung in den besetzten Lan-
den seit der Invasion Borbarads. Im Fol-
genden finden Sie eine Spielhilfe zur Aus-
gestaltung dieser Warenschau.

Die Organisation der Messe Hintergründe

Ausgerichtet wird die Warenmesse von Her-
zog Arngrimm von Ehrenstein, dem
schwarzen Herren von Transsylvien. Dieser
versucht schon seit Jahren seiner Herrschaft
einen Anstrich von Legitimität zu verpas-
sen und will in dieser Absicht mit der Wa-
renschau fremde Händler in sein Reich lo-
cken, um ihnen zu zeigen, dass eben nicht
an jeder Ecke Dämonen lauern und dass
hier genau so gut und profitabel gehandelt
werden kann wie in den freien Landen.
Weiterhin hofft er einen Keil in die Reihen
seiner Feinde treiben zu können und Zwi-
tracht zu säen, da bestimmt einige mittel-
reichische Händler von ihrer Gier getrieben
nach Yol-Ghurmak reisen werden - etwas,
was zu Streit und Misstrauen zwischen den
Händlern des Reiches führen mag, wenn
nicht ganz klar ist, wer wirklich in Yol-Ghur-
mak war und wem dies nur nachgesagt
wird. Die ebenfalls an der Ausrichtung be-
teiligte Heptagon-Akademie verfolgt hin-
gegen eigene Interessen, bei denen es sich
vor allem um jene des Balphemor von Pun-
in handelt. Der verrückte Leonardo hinge-

gen interessiert sich kaum für die Gescheh-
nisse in 'seiner' Stadt, obwohl durchaus ei-
nige seiner Waren auf der Messe feil gebo-
ten werden.

REGULARIEN

Um einen reibungslosen Ablauf der Veran-
staltung zu gewährleisten, hat Arngrimm
strengste Strafen für jene angeordnet, die
Besuchern der Messe schaden. Er will sein
Land von der besten
Seite zeigen und sorgt
daher für den Schutz
der Besucher. Auch mit
dem Nekromantenrat
und sogar Haffax hat
er hierfür Abkommen
geschlossen, so dass
auch diese gegen den
üblichen Zoll freies Ge-
leit für jeden Besucher
der Messe garantieren.
Söldner zum Schutze
größerer Handelszüge
können günstig angewor-
ben werden, und Patrouil-
len des Herzogs bewachen alle
größeren Straßen. Kurz und gut:
Arngrimm hat Sorge dafür getragen, dass
alles trotz des ungewöhnlichen Ortes einen
möglichst 'normalen' Gang geht.

Der Ort der Messe

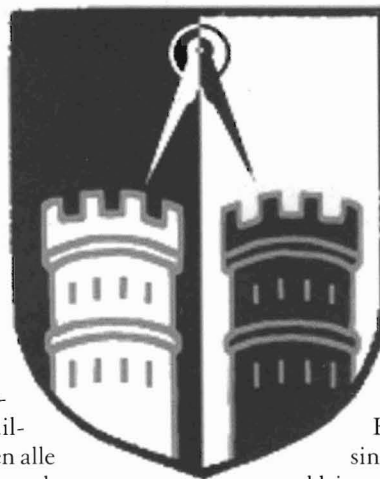
Da Yol-Ghurmak keinen Platz aufweist, der
alleine genommen groß genug für die Mes-
se ist, gibt es mehrere verschiedene Stellen,
an denen die Händler ihre Zelte und Stän-

de aufschlagen können. Die reichsten und
prächtigen Zelte sind in der Stadt selbst
zu finden, teilweise gar inmitten der Grube,
aus der sich einst die Fliegende Festung
erhob. Für die vielen kleineren Stände ist
hingegen vor den Toren der Stadt am Ufer
des Ysli-Sees ein Gelände eingerichtet wor-
den, wo sich Zelt an Zelt reiht und außer-
dem eine Art Jahrmarkt mit Gauklern und
Barden aus vielerlei Herren Länder zur

Belustigung des Volkes
und der Gäste stattfin-
det. Aber selbst in den
Straßen Yol-Ghurmaks
drängen sich manche
Stände, die so dass die
gesamte Stadt während
der Woche viel geschäf-
tiger scheint als sonst.
Selbst manche Einhei-
mische verlieren ihre
sonst so große Zurück-
haltung und Angst, da
die Regeln während des
Besuchs der fremden

Händler deutlich gelockert
sind, und bauen Buden und

kleinere Verkaufsstände in den Gas-
sen auf, wo sie die Fremdlinge mit Nah-
rung und eigenen Handwerksgütern ver-
sorgen.



Handelswaren

Im Folgenden finden Sie eine knappe Aus-
wahl von auf der Ware erhältlichen Waren.
Diese ist natürlich nicht vollständig, son-

dern zeigt nur einige charakteristische Handels­güter, die hier im Gegensatz zu vielen anderen Orten erworben werden können.

- ◆ Traditionelle tobrische Waren wie Schaf­wolle, Es­lamsbrücker Spitze, Ysilische Mes­ser und so weiter.
- ◆ Dämonische Substanzen und Parapher­nalia.
- ◆ Alchemika und Gifte jeglicher Art, auch solche die überall sonst verboten oder au­ßerhalb der Schwarzen Lande gar nicht bekannt sind.
- ◆ Plündergut der Piraten aus der Blutigen See
- ◆ Theriak und Untote aus der Warunkei.
- ◆ Maraskanische Exotika und Pflanzen, die auf dem Festland sonst nur schwer zu bekommen sind.
- ◆ Magische Metalle und vielerlei kleinere Artefakte.
- ◆ Apparaturen aus den Werk­stätten von Leonardo dem Me­chanikus.
- ◆ Und vieles mehr.

AUSGEWÄHLTE STÄNDE UND PERSONEN

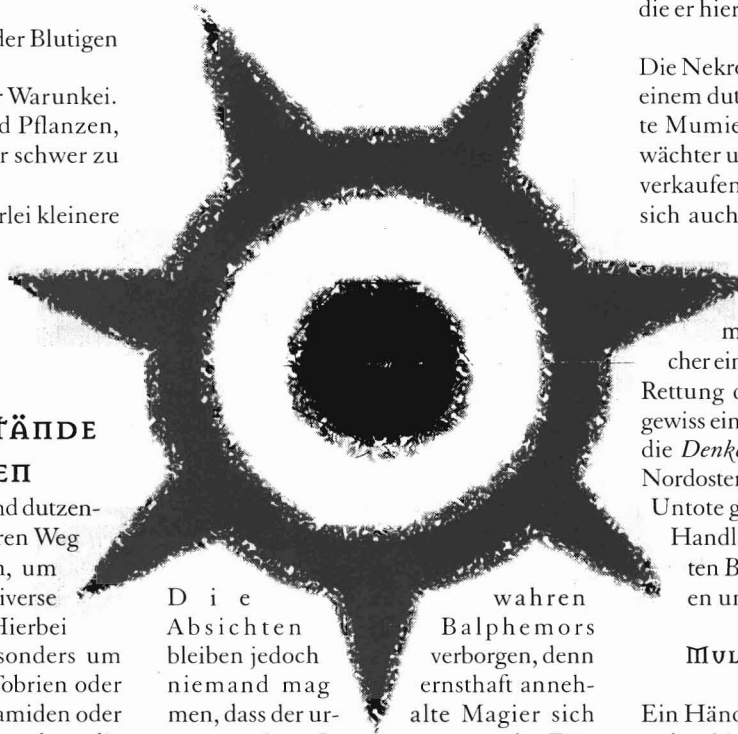
Viele größere Handelshäuser und dutzen­de kleinere Händler haben ihren Weg nach Yol-Ghurmak gefunden, um ihre Waren feilzubieten oder diverse Kostbarkeiten zu erstehen. Hierbei handelt es sich natürlich besonders um Händler aus dem besetzten Tobrien oder Maraskan, aber auch viele Tulamiden oder Kaufleute aus Meridiana besuchen die Messe. Im Folgenden finden Sie einige mar­kante Parteien und Personen zur Ausgestal­tung der Messe.

DIE STÄNDE DER HEPTAGON-AKADEMIE

Als Mit-Ausrichter der Warenschau hat sich die Heptagon-Akademie, hinter der der mächtige Magier Balphemor von Punin steht, einen der prächtigsten und protzigsten Verkaufsstände gesichert. Den ganzen Tag über finden auf der großen Bühne am Seeufer Präsentationen von Artefakten oder Zauberformeln (auch am lebenden Objekt) statt, werden Alchemika angepriesen und allerlei magische Dienstleistungen beworben. Besonders kleinere Artefakte dämoni­scher Natur wechseln wiederholt für mit­telgroße Summen den Besitzer, das wahre Interesse der Magier scheint jedoch im Aus­tausch mit den in größerer Zahl angereis­ten gildenlosen, schwarzen und gar grau­en Magiern zu liegen.

Hier werden magische Erkenntnisse aus­getauscht, Zauberformeln gehandelt und Theorien gesponnen. Offensichtlich liegt es der Heptagon-Akademie daran, sich stär­

ker der Erforschung der magischen Phäno­mene der Heptarchien zu widmen und weg vom starr auf die Ausbildung von Magiern für die Armee des verstorbenen Galotta fi­xierten Lehrplan zu kommen. Sofern es Agenten der freien Lande nicht gelingt es zu verhindern, können hier wertvolle Kon­takte geknüpft und einige Thesen oder gar wichtige Lehrbücher im Austausch gegen magische Kristalle aus den Kavernen unter Yol-Ghurmak oder Apparaturen Leonar­dos gewonnen werden.



Die wahren Absichten Balphemors bleiben jedoch verborgen, denn niemand mag ernsthaft annehmen, dass der uralte Magier sich nur aus reinem In­teresse an der För­derung der Wissenschaft an dieser ganzen Angelegenheit beteiligt. Viel eher scheint er gezielt nach Informationen zu Kristallo­mantie und Zeitmagie zu forschen sowie Mittel für seine eigenen Forschungen zu den Geheimnissen tief unter Yol-Ghurmak erlangen zu wollen.

DIE LOGE DER HOFLIEFERANTEN ZU WARUNK

Einige besondere Kostbarkeiten bieten die Händler der Loge der Hoflieferanten an, die eine eigene kleine und gut bewachte Zeltstadt auf dem Messegelände unterhal­ten. Ihr Anführer *Parel Notgelf* höchstselbst hat sich auf den Weg nach Yol-Ghurmak gemacht, um der gut betuchten Kund­schaft ihr Gold aus den Rippen zu leihen. Mitsamt der Loge sind auch einige Vertre­ter des Nekromantenrates und der verrück­te Alchemist *Aluris Mengreyth* (der kein Gold als Bezahlung für seine potenten Mixturen akzeptiert, sondern stets nach mächtigen neuen Ingredienzien verlangt) angereist, um ihre Waren anzubieten.

Um auch nur in das Lager der Loge vorge­lassen zu werden, muss man eine Gebühr

von fünf gildenenen Dukaten errichten – so soll „das Gesindel fern gehalten werden“. Doch viele Händler, Magier und Heptar­chendiener sind gerne bereit diesen Preis zu zahlen, munkt man doch, dass auf der Messe die wundersamsten Dinge zum Ver­kauf stünden. Das wichtigste Gut der Loge ist sicherlich das grünlich schimmernde Theriak, das Blut Sumus. Nach der Ver­nichtung Rhazzazors ist ein wichtiger Käu­fer entfallen, so dass Parel Notgelf nun hän­deringend nach neuen Abnehmern sucht – die er hier auch reichlich findet.

Die Nekromanten hingegen haben in über einem dutzend Särgen kraftvoll verzauber­te Mumien mitgebracht, die sie als Leib­wächter und Beschützer zu hohen Preisen verkaufen. Unter diesen Mumien befindet sich auch diejenige einer alten norbardi­schen Priesterin, die erst kürz­lich in einem alten Hügelgrab gefunden wurde. Nicht nur manche Norbardensippe hätte si­cher ein Interesse an der Vernichtung oder Rettung dieser Mumie und würde dafür gewiss eine Heldengruppe anheuern – auch die *Denkerin*, selbst eine Mumie, die im Nordosten der Warunkei ein freies Reich für Untote geschaffen hat, mag menschliche Handlanger brauchen, um die 'gefessel­ten Brüder und Schwestern' zu befrei­en und zu ihr zu bringen.

MULZIBERS MARASKANISCHE MONSTROSITÄTEN

Ein Händler von der fernen Giftinsel Ma­raskan bietet wahrhaft Außergewöhnliches an. Sein Stand ist großzügig von Zäunen umgeben, die wiederum einzelne Stallun­gen bilden. Jeder dieser Zäune ist mit dor­nenbewehrten Schlingpflanzen behangen, damit ihn die eingepferchten Tiere nicht mit ihrer schieren Körpermasse einfach niederrennen können. Denn Mulziber bietet keine Rinder oder Tuzaker zum Kauf an, sondern die Wesen, für die seine Heimat mittlerweile berühmt ist: Chimären und Monstrositäten.

So gibt es in den Pferchen einen Schlan­genesel, der über Schuppenhaut verfügt und keinerlei Schwierigkeiten mit dem maraskanischen Dschungel hat, einen Nas­hornkäfer (im wahrsten Sinne des Wortes), den man als veritable Belagerungswaffe nutzen kann, und vieles mehr. All diese Neuzüchtungen werden von Alchimisten aufgekauft, die sie eingehender untersuchen möchten. Sie wollen herausfinden, ob mit den neuen Gattungen auch neue Heilmittel, Waffen oder Gifte entstanden sind. Es gibt auch einige pflanzliche Chimärenwesen zu bestaunen, beispielsweise den Schweinebaum. Dessen Stamm besteht unter der Borke aus Schweinefleisch und verlangt nicht mehr als täglich mit Blut

getränkt zu werden. Gerüchten zufolge soll es in der Nähe von Tuzak schon eine kleine Plantage dieser Bäume geben, die langfristig die Nahrungsmittelprobleme der Schwarzen Lande lösen sollen.

Doch das größte Geheimnis betrifft Mulziher persönlich. Er verlässt seinen Stand nie, verhandelt nur dort und bewegt sich äußerst seltsam. Wie man herausfinden kann, hat er eine besonders innige Verbindung zu seinem Stand: Seit er eines Tages ein seltsames Tal in der Maraskankette besuchte, ist er mit seiner Ausrüstung verwachsen. Ab und an verwächst seither ein neues Stück Holz mit ihm, das der Maraskaner versehentlich berührt hat.

XERDRAS, DER SPIÖN DES GOLDENEH HAUSES

Ein derart großes Ereignis wie die Warenschau zieht Besucher aus den gesamten Schwarzen Landen an. Auch das Goldene Haus schickte einen Gesandten. Der Paktierer Xerdras soll im Auftrag des Erzdämons Tasfarel die Geheimnisse der Heptarchen stehlen, erhandeln oder auf andere Wege in seinen Besitz bringen. Gleichzeitig prahlt er mit einem Diebeszug im Goldenen Haus. Dieser Raubzug hat zwar stattgefunden, doch der Dieb wurde erwischt und musste einen Pakt mit dem Herrn der Gier eingehen.

Er berichtet jedem davon, wie einfach es ist, ins Goldene Haus einzudringen und Xeraans Schätze zu stehlen. Man müsse nur kommen und sich nehmen was einem beliebt. Er behauptet (und kann dies auch mit allerlei dämonischem Gold belegen) dass er dort sein Glück gefunden hat. So bringt er manches Geheimnis der Herrscher Transysylliens an sich und führt viele Wagemutige in Versuchung. Doch diese Seelen und die Geheimnisse sind nur eine Seite seines Auftrages!

Der Paktierer versucht die Beschwörungsformel für einen gewaltigen Golem aus reinem Gold zu erlangen, die sich im Besitz der Magier der Heptagon-Akademie befinden soll. Denn das Goldene Haus und der in ihm hausende Dämon sind an einen Ort gebunden. Das auf unheilige Weise beseelte Gebäude möchte dorthin, wo es seinen Reichtum vermehren kann - nach Gareth, Festum oder Al'Anfa. Die dort versammelten Reichtümer sind das wahre Ziel des goldenen Hauses, denn Reichtum trachtet danach sich zu vermehren. Und so bietet der Paktierer alles, um in Besitz der Zaubersformel zu gelangen.

Er ist immer dort anzutreffen, wo wichtige Verhandlungen geführt werden, und versucht für seinen erzdämonischen Herrn

Seelen und blutiges Gold zu gewinnen. Und wenn er die Formel für den Goldenen Golem findet, so wurde Xerdras versprochen, würde seine Seele wieder ihm gehören und der Pakt gelöst.

DERSCHWARZE SCHMETTERLING

Die Herren Transysylliens haben keine Kosten und Mühen gescheut um sich in möglichst gutem Licht vor den zahlreichen Gästen aus nah und fern zu präsentieren. Und so warb man den bekanntesten Barde den Schwarztobriens an, der sich selbst *Der Schwarze Schmetterling* nennt. Er singt in seinen düsteren und epischen Liedern von der Einsamkeit, die man als Dämonenpaktierer verspürt, von verllorener Liebe, einem ominösen dunklen Turm an der tobischen Küste und seiner Auseinandersetzung mit einem blutsaugendem Schmetterling, der angeblich seinen Körper übernommen hat.

Bei den Gästen finden die Lieder sehr guten Anklang und auch Zuhörer aus den Zwölfgöttlichen Landen sind begeistert. Während der Warenschau hält der Musiker zahlreiche Konzerte ab, bei denen er stets gleich auftritt: Mit bleicher, weiß geschminkter Haut, geschwärtzten Augen, rasiertem Schädel und wallenden schwarzen Gewändern singt er mit klarer Stimme seine Lieder vor begeistertem Publikum. Zu Dutzenden singen die Zuhörer seine dunklen Lieder im Chor mit und wissen eigentlich gar nicht genau, was sie da singen. Manche der Lieder sind in Bosparano abgefasst und könnten durchaus Schmähungen der Zwölfe und geheime Beschwörungen beinhalten. Trotzdem finden sich einige Händler aus den freien Ländern, die ein gutes Geschäft wittern und ihm Auftritte in Gareth, Al'Anfa und anderen Städten anbieten.

Der Barde wird von den Herren Schwarztobriens angehalten, dämonische Propaganda in seine Lieder einzubauen, um so auf andere Weise in die Köpfe der Zwölfgöttergläubigen einzudringen. Doch obwohl sie ihm damit drohen, seiner Geliebten *Syrax* (angeblich eine Vampirin) etwas anzutun, verweigert sich der Barde diesem Ansinnen. Und so könnte er bald wackere Helden gebrauchen, die ihm bei seiner Flucht aus Yöl-Ghurmak helfen.

DIE FEILSCHER

Auch die Grolme aus den Beilunker Bergen sind natürlich auf der Messe zu finden, wenngleich sie nicht geladen waren und die Wachen sogar ausdrückliche Order hatten, sie nicht aufs Gelände der Warenschau zu lassen. Doch als die Feilscher plötzlich dennoch durch ihre Magie inmitten des großen Geländes auftauchten,

wagte niemand mehr die Konfrontation zu suchen und sie zu vertreiben - zu groß war die Angst vor größeren Komplikationen. So kommt es, dass die Feilscher ihre Waren (vor allem magische Metalle, aber auch manche Alchemika oder Paraphernalia) zu mehr als übersteuerten Preisen an den Käufer bringen - ohne dass sich diese später erklären können, warum sie solch hohe Summen gezahlt haben.

Für Gerede sorgt auf dem Markt auch, dass sich der Anführer der Feilscher, ein hutzeliges Männchen namens Pruklutuk, mehrere Male mit dem aufgeregten Leonardo traf, der gar einmal das magisch gesicherte Zelt der Grolme betrat und für zwei Tage nicht wieder herauskam. Bald machen Gerüchte von großen Plänen des Heptarchen und neuen wahnsinnigen Maschinen die Runde, die auch manche Spione des Mittelreiches auf den Plan rufen.

AUSGEWÄHLTE HANDELSHÄUSER

Auch manche Händler aus den zwölfgöttlichen Landen haben sich in Yöl-Ghurmak eingefunden, aus gänzlich unterschiedlichen Motiven. Während die Norbarden-Sippe *Ragaschoff* seit jeher skrupellos mit jedem handelt, achtet das *Haus Ilumkıs* aus dem Bornland peinlich genau darauf, dass ihre Vertreter im Hintergrund bleiben. Relativ offen treten die großen südaventurischen Handelshäuser auf. Die *Gerbelssteins* aus Mengbilla haben einige Unterhändler entsandt (unter einem Decknamen, um die Beziehung zum Mittelreich nicht unnötig zu belasten; die wahren Hintermänner sind jedoch jedem bekannt).

Das alanfanische *Haus Kugres* verzichtet gar völlig auf jegliche Tarnung, ebenso wie die *Zeforikas* aus Chorhop. Während der eigens angereiste *Salix Kugres* jedoch nur auf seinen Vorteil bedacht ist und manchen Händler der Heptarchien übers Ohr haut, hat *Adnan Zeforika* seine findige Tochter *Falena* entsandt. Der Auftrag der Phex-Geweihten ist es, unter dem Mantel der Handelsreisenden den Heptarchen so gut wie möglich zu schaden - und dabei noch genug Profit für die Zeforikas herauszuholen.

Aus den Tulamidenlanden sind erstaunlich viele Handelshäuser angereist, besonders aus Fasar und Khunchom. Auf der Messe macht bald sogar das Gerücht die Runde, dass der berühmte *Ruban ibn Dhachmani* in Verkleidung angereist sei, um mit Witz und Verstand den Heptarchen ihre Kostbarkeiten abspenstig zu machen.

SZENARIOANSÄTZE

Da die Messe inmitten der Schwarzen Lan-

de stattfindet, dürften viele Gruppen ein Problem haben, aus eigenem Antrieb die Veranstaltung aufzusuchen. Daher bietet es sich an, sie mit einem speziellen Auftrag oder für eine bestimmte Organisation dorthin zu senden, um beispielsweise den Feind auszuspionieren, Informationen über verräterische Kaufleute einzuholen, die Bemühungen der transsylvanischen Machthaber zu unterminieren oder schlicht einige Exotika der Messe zu erstehen.

Besonders staatliche Stellen des Mittelreiches (Reichsgrößenrat Rondrian Paligan, der Herzog von Tobrien) und diverse Orden (Draconiter, Mada Basari, Schlange der Erkenntnis, Rohalwächter, Graue Stäbe, Schatten) interessieren sich für die Messe, aber auch manche gottesfürchtige Kaufleute wollen in Erfahrung bringen, ob ihre Konkurrenten dem Ruf nach Yol-Ghurmak folgen. Sollten Sie Ihre Gruppe hingegen in eher zwielichtigem Auftrag im Gefolge ernsthaft interessierter Händler an den Ysli-See reisen lassen wollen, so bietet es sich an, sie ins Gefolge eines der Handelshäuser aus Südaventurien oder den Tulamidenlanden einzureihen.

Im Folgenden finden Sie einige Szenarioansätze, um die Helden nach Yol-Ghurmak zu bringen und sie dort ins Geschehen während der Messe einzubinden.

SKLAVEN FÜR DAS MITTELREICH?

Die Machthaber Yol-Ghurmaks lassen sich zu einer perfiden Provokation gegenüber den Ländern des Mittelreichs hinreißen: Wohl wissend, dass dem Aufruf ihrer 'frei zugänglichen' Handelsmesse auch Spione des Feindes folgen werden, bieten sie auf einer Auktion Gefangene dieser Länder als Sklaven zum Verkauf an. Dabei kündigt man die 'Verkaufsobjekte' offen und plakativ als mittelreichische Verbrecher an, die sich der Götterdienerei oder der Spionage schuldig gemacht haben. Man kalkuliert, dass neben den „professionellen“ Händlern sklavenhaltender Länder vor allem diejenigen Messebesucher Interesse bekunden werden, die in Wahrheit dem Mittelreich dienen. Sofern also die feindlichen Spitzel ihre Maskerade aufrecht halten möchten, müssen sie sich zumindest kurzfristig als Sklavenhändler ausgeben. Auch wenn der praktikable Nutzen dieses Spielchens für Yol-Ghurmak eher gering ist, so bietet es den Herrschern dennoch ein gewisses Maß an vergnüglicher Befriedigung.

Diese Idee würde sich als eigenständiges Szenario oder als zusätzliche Erweiterung eines primären Abenteuer szenarios anbieten, das auf der Messe in Yol-Ghurmak angesiedelt ist: Sollten die Helden als be-

auftragte Spione, Begleitschutz etc. vor Ort sein, könnten sie die gefangenen Mittelreicher entdecken und nun ihren Ursprungsplan um deren Befreiung ergänzen. Empfehlenswert wäre hierbei eher der 'Kauf' der Sklaven als dessen 'Rettung', auch wenn das mit dem Verlust aller finanzieller Ressourcen einhergeht. Möglicherweise neigen manche Helden aber dennoch zu ungleich riskanteren Brachialmethoden oder heimlichen Nacht- und Nebelaktionen? Na dann, viel Glück!

DIE FÄHRTE DES FUCHSES

Emmeran Stoerrebrandt, der reiche Handelsmagnat, wirbt die Helden an, um für ihn zur Tobrischen Handelsmesse zu reisen. Die Recken sollen inoffiziell in Erfahrung bringen, wer von seiner Konkurrenz dort handelt, welche Waren im Umlauf sind, und so weiter. Dazu schickt er die Gruppe nach Zorgan, von wo aus sie in Begleitung einer Karawane des Großhändlers Abu Tulef in die Schwarzen Lande reisen werden. Der dickliche Aranier und alte Handelspartner Emmerans ist der Einzige, dem Stoerrebrandt die wahre Mission der Helden preisgibt. Doch Emmeran ahnt nicht, dass der prunksüchtige Abu Tulef in



den letzten Götterläufen sein Haus in den Rand des Ruins gebracht hat. Er sieht in der Handelsmesse seine letzte Chance, seine Schulden zu begleichen.

Sefira, seine liebeizende, 16 Sommer junge Tochter, ist die Einzige, die ihn noch zum Lächeln zu bringen vermag. Auch sie birgt ein Geheimnis: Als eine geheime Novizin des Phex spioniert sie auf der Handelsmesse im Auftrag ihrer Kirche. Dazu horcht sie die Helden, die ihr verdächtig sind, nach Kräften aus. In Yol-Ghurmak laufen die Geschäfte Abu Tulefs verdächtig gut. Während die Helden ihrem Auftrag nachgehen, verschwindet Sefira oft für einige Stunden.

Dann, am letzten Messetag, ist Sefira plötzlich wie vom Erdboden verschluckt und die Helden werden geschickt, um sie zu fin-

den. Währenddessen wird Abu Tulef wegen schweren Betruges abgeführt und zur Stadtwache gebracht. Auf verschlungenen Pfaden gelangen auch die Helden hierher, wo Sefira die Wachen heimlich vom Dach aus belauscht. Sie und die Helden werden Zeuge, wie Abu Tulef brutal gefoltert wird. Da bietet er seinen Peinigern einen Handel an: Im Tausch gegen sein Leben verrät er die wahre Identität der Helden. Die Recken müssen schnellstmöglich die Flucht antreten, doch Sefira bittet sie verzweifelt, ihren Vater zu retten ...

ARKANOMANIE

Ein spektakuläres Gerücht sorgt im Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik für Aufregung: Angeblich plant die Heptagonakademie auf der Handelsmesse die Präsentation einer magisch hochpotenten Gerätschaft, die in der Lage ist, jedwede Wirkungsmatrix eines Artefaktes zu duplizieren und auf ein zweites Objekt zu übertragen.

Genug Anreiz, um die neugierig gewordenen Kusliker Magier vom Institut der Arkanen Analysen in Aktion zu setzen. Da man sich in dem Institut ganz der Kooperation zwischen den Gilden verschrieben hat, finden sich rasch drei Magier, die als selbsternannte Vertreter ihrer jeweiligen Gilde eine Mission inkognito ins Leben rufen - als vermeintliche Handelsreisende. Die gemeinsame Zielvereinbarung sieht vor, die mögliche Existenz der Apparatur zu ergründen. Alles was man noch benötigt, ist ein kampferfahrener Begleitschutz - die Helden.

Nach der von erstaunlich laschen Kontrollen geprägten Anreise erreicht die Gruppe das Messegelände Yol-Ghurmaks. Dort üben die Helden sich im Auftrag der Magier in Alibi-Handlungen und der Erkundung extraordinärer Güter, bis schließlich die Präsentation der Heptagonakademie stattfindet - und ein voller Erfolg ist.

Die Helden können entdecken, dass der schrankgroße Duplikator seine Macht nicht den Transsylvanern verdankt, sondern diese aus einem alten Kristall speist, den die drei Magier nun um jeden Preis stehlen wollen. Aber jeweils passend zu ihrer Denkschule (weiß, grau, schwarz), haben alle unterschiedliche Absichten mit dem Kristall (präventive Zerstörung, Erforschung oder eigennützige Verwendung). Noch ehe die Streitigkeiten eskalieren, zeigt sich per Zufall, dass die Anwendung des Duplikators auch eine von den Erbauern unerwähnte Nebenwirkung hat - nämlich die zeitverzögerte Zerstörung sowohl vom Ursprungs- als auch vom Zielobjekt. Ein ernüchterndes Ende ...

Gareth und Märker Herold,
Ingerimm 1050 BF

Tsas Tränen

HARTSTEEN. Die Fehde um die Grafschaft Hartsteen ist um ein bedeutsames Ereignis reicher. Bereits im Winter 1030 BF hatten die Kontrahenten im Ringen um den Grafenthron mit den Vorbereitungen einer handfesten Auseinandersetzung begonnen. Während Luidor von Hartsteen seine Ritter um sich versammelte, um den von Kriegsherren der Wildermark besetzten Norden der Grafschaft Hartsteen zu befrieden, warb sein Widerpart Geismar II. von Quintian-Quandt ein schlagkräftiges Söldnerheer an und verstärkte die Verteidigungsanlagen seiner Feste *Feidewald*.

Im Peraine brachen die Gefolgsleute des Hauses Hartsteen, denen sich Ritter aus der befreundeten Grafschaft Reichsforst, Geweihte aus der Traviemark und Bannstrahler aus Eslamsgrund angeschlossen hatten, gen Appelhof auf, eine einst idyllische Ortschaft inmitten von Apfelhainen, die unter der Herrschaft des umtriebigen und niederträchtigen Schwarzmagiers Tharleon zu leiden hatte.

Während die Hartsteener Ritter in erbitterten Scharmützeln über die Galotteska triumphierten, nutzte Geismar die Gunst der Stunde und eroberte mehrere strategisch wichtige Orte und Burgen entlang der Reichsstraße, um seinen Einfluss auf die zuvor von Luidor von Hartsteen beherrschten Gebiete zu vergrößern.

Die Siegesfeier vor Appelhof fiel kurz aus, und der Triumph über die Schergen des Bösen verblasste vor dem Ringen um die Herrschaft in Hartsteen. In einem strammen Marsch zog Luidor von Hartsteen mit

seinen Anhängern durch den Feidewald direkt vor die Feste Geismars, wo sie bereits von kampfbereiten Söldnern erwartet wurden. Beide Seiten formierten sich zur Schlacht, die vielleicht die Herrschaft über die Grafschaft hätte entscheiden können. Doch während die Kämpfer noch auf das Angriffszeichen warteten, fielen erst vereinzelt, dann so stark wie ein Frühjahrsregen, bunte Blütenblätter vom Himmel auf das Schlachtfeld herab und eine in regenbogenfarbigen Gewändern gekleidete Frau trat zwischen die beiden Parteien. Es war Thuronia, die einstige Gräfin zu Hartsteen! In eine Gloriole gehüllt forderte sie im Namen Tsas ein Ende des Bruderkrieges.

Vom Erscheinen der Botin der jungen Göttin zutiefst erschüttert, ließen beide Seiten die Waffen sinken und schworen die Kampfhandlungen für einen Götterlauf einzustellen, auf dass sich die unter der Fehde ächzende Grafschaft erholen könne.

Am Kaiserhof gab man sich erleichtert über das Verhindern des Blutvergießens. Wen sie allerdings als Graf von Hartsteen zu beständigen gedenke, ließ die Kaiserin offen.

Jürgen Suberg

Mit Dank an Björn Berghausen,

Marcus Friedrich, Philippe Mindach und

Elias Moussa

Gareth und Märker Herold,
Tsa 1052 BF

„Praios lo vult!“

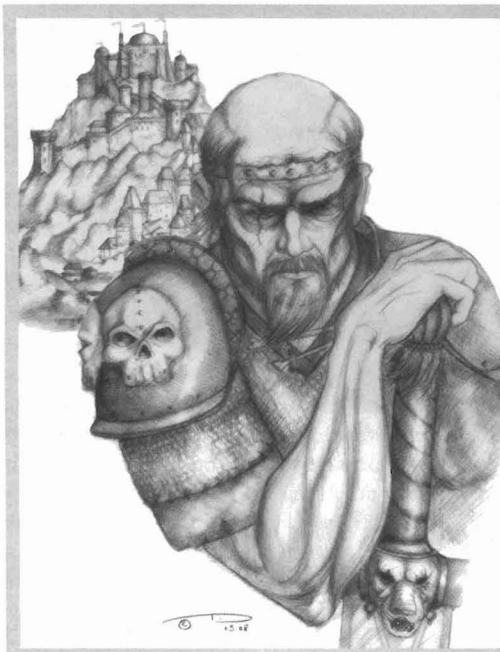
ESLAMSGRUND. Die mit dem Geschehen in Fremmsfeld befassen Magier, der **Aventurische Bote** 130, berichtete auf Seite 10, waren es Leid, Tag für Tag ermahnt zu werden, dass sie leichtfertig mit Kräften hantieren würden, die die Grafschaft Eslamsgrund in den Magierkriegen übel ver-

heert hätten. Kaum jemand wird bestreiten, dass die Folgen der Untaten aus jener Zeit bis in die Gegenwart Schauer hervorrufen, aber die selbstbewussten Magier vertreten die unbeirrte Anschauung, dass sie die Macht der Magie kontrolliert wie ein Werkzeug einsetzen könnten.

Im Hesinde 1032 BF verstummten die gegen die Gildenpräsenz gerichteten Tiraden. Der Bannstrahl-Orden sammelte sich bei der Festung Lichtenneck um Graf Siegeshart von Ehrenstein ä. H.. Der Graf von Eslamsgrund soll erhebliche Mittel darauf verwendet haben, außer seinen Getreuen auch entwurzelte Veteranen der Reichsarmee und landlose Ritter unter dem weißen Banner zu sammeln. Er unterstützt seit Jahren die Praios-Kirche dabei, Beilunk zu versorgen, auch sandte er Söldner und Handwerker nach Weißtobrien. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, er habe bei dieser gewaltigen Anstrengung seine Grafschaft ruiniert, die im Jahr des Feuers einigermaßen glimpflich davon gekommen war. Im Spott zieht man Vergleiche zu dem irrsinnigen Baldur Greifax.

Doch der herrliche Auszug im Tsa hat all diese niederträchtigen Gehässigkeiten vergessen lassen. Inmitten von Weiß und Gold strahlte die Wehr des Grafen wie die eines leibhaftigen Alveraniars. Selbst die Schabracke seines Schlachtrosses war mit Goldfäden durchwoben und zeigte kunstvolle Ornamente. Der Graf führt die Lanze seines Urahnen Yerodin des Großen, Herzog in Tobrien vor vierhundert Jahren. Schon in seiner Jugend hatte Siegeshart das kostbare Stück aus der Sammlung des zwergischen Grafen Ingramm vom Schlund, seines Nachbarn, erworben.

Mehrere hundert Bewaffnete, Adlige wie Gemeine, darunter der Erbprinz der Nordmarken Hagrobald Guntwin vom Großen



ADRAM VON ASCHENFELD

Adram war ein Rondra-Geweihter, der Answin als Retter des Reiches verehrte und Borbarad, bei dessen Rückkehr, auf Rulat die Stirn bot. Borbarad zwang ihn zum bedingungslosen Dienst. Adrams linke Brust umschließt seither eine eiserne Klammer, die Borbarad hinterließ, als er das Herz des Geweihten entnahm.

Nach dem Ende des Gero von Hartheide (**Aventurischer Bote** 83, Seiten 4f.) übernahm Adram das Kommando über Schwarze Reiter. Er formte jene, die der Warunkerei treu blieben, zu Knochenrittern und wurde vom Nekromantenrat zum Grafen mit Anspruch auf die *Knochenmark* am Golf von Perricum erhoben.

In der *Festung Drileuen*, einer von einem entweihten Rondra-Tempel gekrönten, imposanten Anlage auf einer Steilklippe, hält Adram Wettkämpfe ab und erweist sich als überaus großzügig bei der Vergabe von Preisen an die Sieger. Jeder kann dort antreten. Wer jedoch eine Herausforderung ablehnt, den zerreißt die anwesende Meute.

Der skurrile Grafen Hof kann als düstere Parodie von Feudalordnung und religiösen Orden inszeniert werden, wenn die Helden an diesen Schauplatz vordringen. Die Abläufe innerhalb dieser morbiden Gesellschaft sind seltsam und zwanghaft. Derjenige, der Adram auf dem Schlachtfeld oder in der Arena in Stücke schlägt und ihn somit für immer besiegt, erlangt zeitweise die Herrschaft über die westliche Mark Beilunk. Adram von Aschenfeld sein von Borbarad geraubtes Herz zurückzubringen, damit er geläutert sterben kann, wäre jedoch eine wahre Heldentat.

Auserkoren

Der Bornländer Praiodan von Weißfels wird Hochmeister des Ordens vom Bannstrahl Praios¹

Fluss, streiften mit dem Segen des Boten des Lichtes die weißen Wappenröcke des Ordens vom Bannstrahl Praios¹ über - für die meisten verbunden mit einer zeitweiligen Verpflichtung für die Dauer des Schwertzugs.

Nur ein bitterer Zug um die schmalen Lippen des Grafen kündete von der Trauer um seine Angetraute, die vor einigen Monden Opfer einer Bluttat geworden war. Seine Absicht, das Böse dort zu stellen und zu besiegen, wo es sich offen zeigt, wurde verstärkt.

Der Orden des Donners unter Wunnbald Herntaler von Ehrenstein m.H. begleitete den Schwertzug ebenso wie Almadaner aus der Gefolgschaft des Grafen von Ragath, Brandil von Ehrenstein ä.H.-Streitzig. Bereits auf dem Boden Garetiens kam es zu Scharmützeln mit Reichsfeinden.

Während sich die Nordmärker in Perricum mit Ziel Beilunk einschifften, drangen die Reisigen um den Grafen über den Arvepass in den Landstrich westlich des Radrom vor und machte sich daran, den Westen der Mark Beilunk dem Griff des Bösen zu entziehen. Gegenwärtig soll der Landweg in die Stadt Beilunk passierbar sein - eine starke Eskorte vorausgesetzt.

In der Grafschaft Eslamsgrund will man seit dem Abzug des Grafen verstärkt Oger gesichtet haben, die sich ungewöhnlich weit aus dem Raschtulswall hervorwagen. Aus mehreren Baronien am Raschtulswall fehlt jedes Lebenszeichen. Die wohlhabende Reichsstadt Eslamsgrund, die vor 1031 BF die städtische Gerbaldsgarde den Tobriern zur Unterstützung entsandte, wirbt nun Söldlinge an, um die Handelsrouten zu sichern.

Philippe Mindach

Mit Dank an Chris Gosse,

Björn Berghausen und Mark Wachholz

MARK BEILUNK. Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon hat in Praiodan von Weißfels den Erwählten¹ erkannt. Die Beschirmer² des Ordens vom Bannstrahl Praios¹ bestätigten diese Erkenntnis.

Zumeist nämlich ist es Aufgabe der Beschirmer, den Hochmeister zu ernennen. Es gab allerdings in der Ordengeschichte immer wieder Ausnahmen von dieser Regel. So war es einst Priesterkaiser Gurvan Praiobur I., der in Amelthona „die-von-Praios-selbst-erwählte“ erkannte. Mit der eigenständigen Führung durch die erste Hochmeisterin und spätere Priesterkaiserin erlangte der Orden eine Bedeutung, die über die Organisation von religiösen Hilfstrophen hinaus ging. Auch wenn Amelthona und ihre Gefolgschaft in Hitze und Sand der Khôm vergingen, so überdauerte ihr übermütiger Stolz die Zeiten.

Seit sich der Orden im alten Caldaia - einer almadanischen Grafschaft, die später ins garetische Eslamsgrund und ins almadanische Ragath zerteilt - aus eigener Kraft wieder erhob, begriff er sich nicht nur als Rückgrat der Praios-Kirche, sondern häufig auch als ihr mahndendes Gewissen, der Reinheit des Glaubens verpflichtet. So verwundert es nicht, dass einige Priester des Götterfürsten den Orden als anmaßend wahrnehmen, während ihn andere als nützliches Werkzeug betrachten.

¹ traditioneller Titel des Bannstrahl-Hochmeisters

² Ordensmeister, die den Bannstrahlern einer ganzen Region vorstehen

Als die Ordensführung 870 BF durch die Kirche eingesetzt wurde, glaubten viele, dass der Orden sich künftig darauf beschränken solle, der Heiligen Inquisition als gepanzerter Arm zu dienen. Hochmeister Ucurian Jago (1001 BF - 1026 BF) brach mit dem Dienst im schweigendem Gehorsam und äußerte stets offen, wenn er einen Makel zu bemerken glaubte. Auch sein Nachfolger Rapherian von Eslamshagen war nicht eben für seine Kompromissfähigkeit bekannt. Seit dessen Tod im Peraine 1027 BF war der Orden ohne Führung und zeigte zusehends Zerfallserscheinungen. Darin wollten manche das Wirken des Boten des Lichtes sehen. Ihm schreibt man zu, dass er bereitwillig auf die Hochmeister verzichten wolle und die direkte Bindung des Ordens an die Heilige Inquisition wünsche.

Wenn dieser Tage Gwidühenna von Faldahon flankiert von den Büsten des ersten Priesterkaisers Aldec Praiofold II. und seines Sonnenmarschalls Praioslob von Selem dem künftigen Hochmeister Praiodan von Weißfels feierlich das vor Beilunk geborgene traditionelle Richtschwert des Ordens übergibt, so wird ein Teil der Kirchenordnung wiederhergestellt, wie er über hunderte Jahre Tradition wurde. Aber es stellt sich auch die Frage, welche Überzeugungen der neue Mann im Amt vertritt.

Man kann nicht umhin, den Beschirmer Hagen von Föhrenstieg zu bedauern, einen Weggefährten Ucurian Jagos, der wacker die Tempelfestung Auraeth gehalten und sich gewiss schon berechnete Hoffnungen auf seine Ernennung zum Hochmeister gemacht hatte. Allerdings war sein Anspruch durch eine ordensinterne Ermittlung des Geheimen Inquisitionsrates Anshelm Horninger in der Wildermark geschwächt worden. Die Resultate jener Untersuchung deuteten auf eine Häresie innerhalb des Ordens hin. Da man die Beschuldigten nicht festzusetzen vermochte, sammelten sie sich um den ehemaligen Illuminatus von Wehrheim, Albuin den Ketzler³. Seither tun sich bei der Verteidigung Auraeths empfindliche Lücken auf, und der Beschirmer ist gezwungen, sich mit Herz und Seele dem Schutz der Tempelfeste zu widmen.

Philippe Mindach

Mit Dank an Chris Gosse und

Mark Wachholz



³ Albuin von Bregelsaum, Kriegsfürst der Wildermark. Siehe Schild des Reiches, Seiten 120, 159, M181f.

Die Praios-Kirche im Wandel der Zeiten

Teil 2: Die Heilige und Unteilbare Reichskirche der Klugen Kaiser

Das Ende der Horaskaiser führte nicht zum Untergang des Praios-Kultes, veränderte ihn aber von Grund auf. Im *Eid auf den Zinnen Bosparans* (0 BF) teilten *Raul von Gareth*, der Heerführer, und *Yarum Wehrheimer*, als „von Praios selbst Erwählter“ Sprecher der Priesterschaft, den vollkommenen Machtanspruch der Hela-Horas zwischen Kirche und Kaiserreich auf: Raul erhielt als Kaiser (als „Gesandter Praios zu den Sterblichen“) die weltliche Macht, Yarum als Heliotan (als „Gesandter der Sterblichen zu Praios“) die geistliche Macht. Der Legende nach stieg daraufhin ein Greif vom Himmel und kränzte Raul mit zwölf goldenen Federn, die sich über Nacht in eine Krone verwandelten, die bis heute als Raulskrone vom Gareth Kaiser getragen wird. Damit war das *Heilige Neue Kaiserreich vom Greifenthron zu Gareth* geboren, und ebenso die *Heilige und Unteilbare Reichskirche des Götterfürsten Praios*.

Das leibhaftige Eingreifen ihres Gottes in der Zweiten Dämonenschlacht und die Förderung durch den Kaiser beschränkte der Praios-Kirche gewaltigen Zulauf. Privilegien, Pfründe, Landschenkungen und teure Weihgaben flossen dem Kult reichlich zu, vor allem vom Kaiserhaus, aber auch von Adligen und Bürgern, die durch den Fall Bosparans und die Neuaufteilung Aventuriens vermögend geworden waren. Und die Geweihten des Götterfürsten taten umgekehrt ihr Bestes, um den noch jungen Staat und den frisch erkorenen Kaiser zu stützen. Sie erfüllten damit ihre Glaubenspflicht, die Ordnung zu befördern und den Menschen ein geregeltes Leben in Rechtssicherheit und Schutz zu ermöglichen, aber es wurde auch der Grundstein für eine Verquickung von Politik und Religion gelegt, die 300 Jahre später in die Herrschaft der Priesterkaiser mündete.

Unter den ersten Boten des Lichts entwickelte sich die strenge Hierarchie der Praios-Kirche, die sich bis heute erhalten hat. Aventurien wurde – wie im

Neuen Kaiserreich – zerteilt in Kirchenprovinzen mit dort fest über den Tempelvorstehern installierten *Wahrern der Ordnung*. Die von der Geweihten *Gryphon* (der späteren Lichtbotin *Praiosmin II.*) in den Monaten vor Bosparans Fall für den Zug ins Liebliche Feld wiederbelebte *Sonnenlegion* Kaiser Oluks wurde zur Streitmacht ausgebaut. Unter dem Eindruck der Schlacht von Brig-Lo wuchs die Legion zur vollen Stärke von acht Kohorten aus je acht Lanzen mit je acht Kämpfern – einer beachtlichen Anzahl. Der legendäre erste Sonnenmarschall *Aurentian* soll auf einem Greifen reisend durch die Lande gezogen sein, um Streiter für die Garde zu rekrutieren (siehe *Aventurischer Bote* 113, S. 22-24).

Unter dem *Heliotan* Yarums (ihrer Amtszeit als Lichtbotin) wurde die *Calendaria Nuntiorum Luminis Illuminatorum* begonnen, das Goldene Buch der Praios-Kirche, indem alle Boten des Lichts seit dem Fall Bosparans verewigt sind und gezählt werden. Lichtbotin *Alda Praiolieb I.* ließ 75 BF erstmals die *Gesta Aurea Heliotami* schrift-

lich niederlegen, die „*Goldenen Lebensgeschichten der Heiligen Lichtboten*“, die wie das *Rondrarium* der Ronda-Kirche immer weiter fortgeschrieben und jeweils zwölf Jahre nach dem Tod eines Heliotams um ein weiteres Kapitel ergänzt werden.

Nach Bosparans Fall: Die Kirche des Götterfürsten

0-17 Yarum Praiofold I. Heliotan, „Der von Praios selbst Erwählte“, 1. der Heiligen Lichtboten, geboren in einem namenlosen Weiler im Wehrheimer Land (31 v.BF? - 17 n.BF), ist als *Yarum Wehrheimer* ein einfacher Praios-Diener, bevor ihm der Legende nach – an der Stelle, wo heute die Bannstrahler-Burg Auraeth steht – der Götterfürst höchstselbst erscheint und ihn nach Gareth sendet, der Priesterschaft seinen Willen zu verkünden: Dass nämlich Hela-Horas, die Schöne Kaiserin, nicht länger die Heilige Herrin über alle derischen Kreaturen sei. Nach dem Fall

Bosparans teilen Geweihte und Adlige die symbolischen Szepter göttlicher Gewalt: Yarum erhält als Heliotan, als Bote des Lichtes, das linke Szepter, Raul als Kaiser das rechte. Mal tritt der Lichtbote als unbequemer Mahner bei Hofe auf, mal als willfähriger Helfer des Kaisers: Raul verbietet die Anbetung des Erzheiligen Horas, und erst unter den Priesterkaisern wird dieses Verbot wieder aufgehoben. Unter Yarum und Raul kommt es auch zur ersten Hexenjagd: Der *Bosparanischen Hexenverfolgung* (um 3 BF) fallen die meisten Zauberer des Liebllichen Feldes zum Opfer. Yarums früher Tod wird mit seiner Nähe zum Götterfürsten und der Größe seiner Visionen begründet – zu viel, als dass dies ein sterblicher Mensch lange auf Deren ertragen könne. Yarum zählt zu den Hochheiligen der Kirche.

17-26 Linai Praiosmin I. Heliotai, „Die voller Ehrfurcht Dienende“, 2. der Hl. Lichtboten, als *Linai von den Winden* zu Beilunk geboren (38v.-26n.), Hochgeweihte des Gareth Sonnenentempels und (später) Wahrerin der Ordnung Tobrien, versteht sich als de-

Der Orden der Göttlichen Kraft

In manchen Punkten ein Mysterium bleibt der *Orden der Göttlichen Kraft*. Den meisten ist nicht bekannt, dass der Vorläufer der Heiligen Inquisition bereits 42 BF vom Lichtboten Anselmo Praiotin I. gegründet wurde. Erklärtes Ziel des Ordens war die Erhaltung der kanonischen Lehre des Praios- und Zwölfgötterglaubens, und er brachte einige bemerkenswerte Kirchenlehrer und Prediger hervor. Im Laufe der Zeit wurde der Orden jedoch radikaler und unerbittlicher; gleichzeitig gelangten seine Mitglieder zu mehr und mehr Einfluss und erhielten teilweise offiziell richterliche Befugnisse innerhalb der Kirche.

Schließlich erweiterte Illuminatus *Aldec vom Greifenfurter Tempel* 335 BF den Orden um einen militärischen Arm, den *Orden vom Bannstrahl vom Herren Praios*, der die Richter auf ihren gefährvollen Reisen schützen sollte. Dies wurde rasch zur Notwendigkeit, denn der Orden der Göttlichen Kraft richtete unter den Priesterkaisern über jeden – innerhalb und außerhalb der Kirche. So war der Orden die treibende Kraft hinter den großen Hexen- und Ketzerverfolgungen. Nach dem Ende der Priesterherrschaft stürzte der Orden für lange Jahre in die Bedeutungslosigkeit, bis er 865 BF in der neu konstituierten *Heiligen Inquisition* aufgeht. Damit verschwindet er offiziell aus der Geschichte. Aber ist dies bereits die ganze Wahrheit? Zumindest in seiner Frühzeit war der Orden eine streng verschworene Gemeinschaft mit unterschiedlichen Weihe- oder Erleuchtungsgraden. Aus den Annalen kennen wir Titel wie „Erleuchteter Tempelmeister der Zwölf Gebannten Sigula“, „Erleuchteter und Geheimer Tempelmeisterin“ und „Erleuchteter Tempelmeister der Sieben Flammenden Szepter des Rechtes“. Prinzenbruder *Thorgrein von Weiden* (30-72 BF) gehörte zu den Oberen des Ordens und nach ihm viele hohe Geweihte bis hin zu den Lichtboten *Holdec Praiotin III.* (74-149), *Luitperga Praiogund I.* (259-321 BF) und (wenn auch unrechtmäßig) *Viburn Praiolan (III.)* (181-240). Spekulativ, aber durchaus vorstellbar ist ein kleiner verschworener Zirkel innerhalb der Praios-Kirche, der noch heute die alten Traditionen, Geheimzeichen und Rituale pflegt.

Wilden Gerüchten zufolge war der Orden Hüter eines göttlichen Talismans, des *Buches der Allseitigen Offenbarungen*, verfolgte (oder verbarg) die Erben des legendären *Ucui-Funkens* oder besaß Zugang zu geheimen Meditationen, welche den Blick und das Gedächtnis aufs Äußerste schärfen konnten. Vielleicht stützte sich die Macht des Ordens auch nur auf Berge von Verhörprotokollen, Geständnissen und Stadtgardeberichten. Mafia Vella spricht in ihrem Verschwörungsalmanach *Wahn der Verfolgung* jedenfalls von Erkenntnissen, „die Blinde sehend und Narren weise machen“, alles aufbewahrt im Geheimarchiv des Ordens. Dieses aber sei verschollen und unauffindbar, seit es kurz vor dem Sturz der Priesterkaiser „an einem sicheren Ort“ verborgen worden sei.

Quanion der Lichtbringer

Nach dem Fall Bosparans waren die ältesten Tempel des Götterfürsten teils von Hela-Horas entweiht, teils von Goblins besudelt. Ohne die Kraft des Ewigen Lichts konnten neu errichtete oder entweihte Tempel nicht mehr geweiht werden. Im Jahr 104 BF machte sich der junge Quanion, Sohn eines Beilunker Steinmetzes, auf, das Ewige Licht wieder zu finden, um den Beilunker Praios-Tempel weihen zu können.

Seine Queste führte Quanion von den Ruinen Bosparans über das Orakel von Balträa bis ins Land der Ersten Sonne. Über hundert Jahre nach dem Verschwinden des Lichtes war er der Erste, der weder die Hoffnung aufgab noch auf dieser gefährlichen Suche sein Leben verlor. Nach acht Jahren Suche kehrte er 112 BF triumphal mit dem Ewigen Licht zurück.

Zum Geweihten des Praios erhoben, brachte er vielen Tempeln die göttliche Gabe, bevor das Ewige Licht schließlich nach Gareth gebracht wurde und dort verblieb. Nach seinen vielen Reisen zog sich der zeit seines Lebens bescheidene Quanion um das Jahr 126 BF herum in eine Eremitenklause in den Goldfelsen zurück. Er musste sie jedoch wieder verlassen, als er viele Jahre später zum Boten des Lichts erwählt wurde. Für acht Jahre befohl ihn Praios an die Spitze seines Kultes, bevor er ihn zu sich nach Alveran holte.

mütige Dienerin ihres Herrn. Aus ihrer Hand sind zahlreiche Lebensregeln überliefert.

26-32 Gryphonias Praiosmin II. Helioidai, 3. der Heiligen Lichtboten, übernimmt als Erste aus Ehrerbietung den Beinamen einer Vorgängerin und verschreibt sich deren Wahlspruch „Voll Ehrfurcht Dienen“. Zuvor wirkte Gryphonias (42v.-32n.), deren *Geburtsname* von ihr selbst aus den Tempelbüchern getilgt wurde, als wehrhafte Predigerin in Greifenfurt. Sie versammelte und führte die *Legion der Sonne*, einen Kämpferbund im Namen Praios', der die Priester auf dem Marsch nach Bosparan schützte. Erst mit 42 Jahren empfing sie die Weihe, nachdem ihre beiden Söhne bei den Kämpfen gegen die Schöne Kaiserin Hela-Horas umgekommen waren. 9 BF übernahm sie als *Erleuchtete* die Führung der *Greifenmark*, eines *Illuminats* (Besitz der Praioskirche) im Grafschaftsrank mit der Hauptstadt Greifenfurt. In dieser Rolle und später als Lichtbotin förderte sie die Besiedlung und Urbarmachung des Landes durch klösterlich lebende Gemeinschaften von Peraine- und Praios-Laienpredigern unter dem Schutz der Sonnenlegion.

33-63 Anselmo Praiotin I. Helioidai, „Der auf des Gottes Geheiß Befehlende“, 4. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Anselmo Berlinghan* in Methumis (11v.-63n.), flieht als Knabe nach Balträa, wo er in die Mysterien des Greifenkultes eingeweiht wird. Als Wahrer der Ordnung zu Havena wie als Helioidan ringt er mit den Kaisern Raul und Debrek um die Abschaffung der Protektorate, die seine liebfeldische Heimat knechten (was er 56 BF erreicht); er stützt in Einigkeit mit dem Schwert der Schwerter den Theaterorden und ruft den *Orden der Göttlichen Kraft* ins Leben (42 BF).

63-82 Alda Praiolieb I. Helioidai, „Die vom Herrn der Sonne Geliebte“, 5. der Heiligen Lichtboten, Enkeltochter Yárum Praiofolds I. (14-82), hochgebildet, hebt neben Greifenfurt die Tempelsprengel Wehrheim und Balträa als *Lichte* (Illuminat) hervor und lässt die *Gesta Aurea Helioidani* erstmals schriftlich niederlegen.

82-84 Hal Praiotin II. Helioidan, 6. der Heili-

gen Lichtboten, wird als ältester der Wahrer (7v.-84n.) Lichtbote, als sich das Kolleg nach Aldas Tod nicht auf einen Nachfolger einigen kann.

84-109 Losan Praiolan I. Helioidan, „Fürchtepraio“, 7. der Heiligen Lichtboten, genannt „der Moha auf dem Greifenthron“ (48?-109), Tempelmeister zu Höt-Alem, nur kurz Wahrer der Ordnung Südlande, erweist sich als unnachgiebiger Kirchenfürst.

109-138 Dimiona Praiodai I. Helioidai, „Die Seine Tochter Seiende“, 8. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Dimiona Ussaretis* (70-146), Wahrerin der Ordnung Tulamiden, wird von Zeitgenossen als anmaßend und selbstgerecht beschrieben.

138-146 Quanion Praiopold I. Helioidan, „Der-von-Licht-Erfüllte“, 9. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Quanion Steinhauer* in

Beilunk (79-146). Quanion fand das Ewige Licht wieder auf, das beim Fall Bosparans verloren gegangen war; der fünfte Hochheilige der Kirche.

146-149 Holdec Praiotin III. Helioidan, 10. der Heiligen Lichtboten, zuvor Geheimer Tempelmeister vom Orden der Göttlichen Kraft (74-149), wird von Orks erschlagen.

149-173 Lechdan Praiotin IV. Helioidan, 11. der

Heiligen Lichtboten, Bruder Holdec (81-173), widmet sich dem „Kampf gegen den Unglauben“: Seine erste Bulle schleudert den Bann gegen die Ver ehrer von Ork- und Gobl ingötzen, die zweite betont die Einheit von Angrosch- und Ingerimm-Kult, die dritte, „*In Daimoniones Saurium*“ richtet sich gegen die Echse ngott heiten und befürwortet die zwölfgöttergefällige Besiedlung Maraskans; die letztgenannte Bulle wird später von den Priesterkaisern gegen die Tsa-Geweihten ausgelegt.

173-200 Gwynna Praiolill I. Helioidai, „Die Praios Ehrende“, 12. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Gwynna von Windehag* (124-200), Erzieherin des Prinzen Gerbald und Beraterin (manche munkeln, auch Geliebte) des späteren Kaisers (der von 172-213 regierte); der von ihm nach Gwynnas Tod gestiftete „Gerbaldspalter der Heiligen Praiolill“ (202 BF) enthält 144 Stunden- und Festtagsgebete, die aus der Hand der

Lichtbotin stammen. Wie seine Vorgänger stützte Kaiser Gerbald seine Herrschaft vor allem auf die Praios-Kirche, weswegen er den mächtigen Rondra-Orden der Theaterritter 177 BF mit dem Bornland belehnte und so das Interesse der Ritter von den Kernlanden auf wilde Grenzregionen lenkte.

200-221 Mirya Praiosmin III. Helioidai, 13. der Heiligen Lichtboten, genannt „Mirya das Findelkind“ (168-221), ist nie eine Wahrerin oder Erleuchtete gewesen; das Orakel erwählt die Tempelmeisterin von Thalusa, worauf die acht Wahrer der Ordnung ausziehen, um sie in der „Wundersamen Prozession“ nach Gareth zu bringen.

221-222 Yasinth Praiolieb II. Helioidai, 14. der Heiligen Lichtboten, Tochter Gwynnas (mit Gerbald?) und Wahrerin der Ordnung Aranien und Maraskan (165-222), stirbt nach nur 13 Monden just vor den Namenlosen Tagen an der Keuche (was vielen als böses Omen gilt).

223-227 Gorbald Praiotin V. Helioidan, 15. der Heiligen Lichtboten, genannt „Gorbald der Wüterich“ (163-227), ist für seine Tobsucht und seinen Zwi st mit Kaiser Menzel bekannt; dieser überlebt ihn aber um dreißig Jahre, denn Gorbald wird nach kurzem Helioidat von einem Boronschlag dahingerafft.

227-232 Yeto Praiolan II. Helioidan, 16. der Heiligen Lichtboten, zuvor als *Yeto Bellentor* Wahrer im Bornland (174-232), verlässt sich ganz auf den „Advisor“ *Viburn vom Osterfelde* (181-240) aus dem Orden der Göttlichen Kraft.

„Sehet, das Licht ist mit mir und in mir!“

Der Bote des Lichts, der höchste Geweihte des Götterfürsten, wird seit Bosparans Fall in einem Orakel von den acht Wahrern der Ordnung gewählt. Diese haben zwölf Stunden Zeit, um einen Geweihten des Kultes zu erheben, andernfalls fällt das Amt dem Ältesten der Wahrer zu, dem *Lumerian* (heute ein bloßer Ehrentitel, in den Dunklen Zeiten Beiname eines Kultführers). Schließlich verkünden zwölf Gongschläge dem wartenden Volk und der Welt, dass ein neuer Lichtbote gewählt wurde.

Am Tag seiner Krönung mit der Heiligen Tiara erfährt der künftige Helioidan die Erleuchtung des Götterfürsten, die sich in zwei Aspekten manifestiert: dem Geist, der sieht, und der Stimme, die befiehlt. Zudem umgibt ihn eine Aura von Macht, Reinheit und Weisheit. Zwölfmal zwölf Gongschläge (ein himmlisches Gedröhne) verkünden den Göttern und allen Menschen, dass der Bote gekrönt ist. Als erste Amtshandlung nimmt der Bote des Lichts einen „Kirchennamen“ an, der zugleich Wegweiser seiner Herrschaft ist. Es ist üblich, dabei auf einen besonders verehrten Vorgänger zu verweisen und den Amtsamen des Vorbilds (in fortlaufender Zählung) zu übernehmen. Mit diesem Namen verzeichnet sich der Bote im Goldenen Buch der Kirche (*Calendaria Nuntiorum Luminis Illuminatorum*) – ‘stellvertretend’ für das Goldene Buch des Götterfürsten – selbst als erwählte Seele.

Allein der Bote des Lichts vermag Wahrer der Ordnung und Erleuchtete zu erheben oder zu entlassen, allein sein Wort ist innerhalb des Kultes unfehlbar. Kein derisches Gericht hat die Macht, ein Urteil über *Seine Erhabene Weisheit* (so lautet die korrekte Anrede) zu fällen. In formellen Briefen und Verlautbarungen firmiert der Helioidan zudem mit folgenden Beinamen: „des Heiligsten Herrn Praios behrester Fürst auf Deren, Nuntius Luminis Sancti, Custos Ordinis Excelsissimus, Lichteslicht, Herr der Hälse und Hände, Prinz der Könige und Fürsten“.

Mehr als einmal hat Praios den Boten des Lichts nicht geheiligt und meist wurde gleich darauf ein neuer gewählt und der andere aus der Stadt des Lichts als unheilig verbannt (was heißt, dass die Wahl nicht in die Kirchenbücher eingetragen wurde).

Nur dem Priesterkaiser *Gurvan Praiobur I.* gelang es, auch ohne die Erleuchtung und Gnade des Götterfürsten allein durch die Gewalt seiner Waffenknechte fünf Jahre lang zu herrschen.

232-239 Malzan Praiogalm I. Heliogan, „Der voller Ehrfurcht Hinaufschauende“, 17. der Heiligen Lichtboten, leidet zeitlebens an Leibschmerzen (183-239); nach vier kurzen Heliogaten liegt die eigentliche Macht in Händen des Advisors vom Osterfelde.

239-281 Algrid Praiadne I. Heliogai, „Die von Praios selbstern Erwählte“, 18. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Algrid von Aldewey* (206-281), Erleuchtete von Beilunk, setzt sich in der Wahl gegen Advisor Viburn durch; dieser ignoriert das Orakel, lässt Algrid festsetzen und erhebt sich selbst zum Lichtboten. (**Viburn Praiolan (III.)** ist der 1. der Unheiligen Gegen-Lichtboten.) Seine Usurpation ist nur von kurzer Dauer: Binnen eines halben Jahres befreien die Wahrer Algrid und lassen Viburn auf dem Scheiterhaufen verbrennen. Algrid erwirbt sich als strenge Reformerin des Praioskultes Ruhm; sie beruft zum ersten Mal die zwölf Hoherichter der Kirche, verhängt harte Strafen gegen Prasserei, Ämterkauf und Korruption und unterwirft selbst den Orden der Göttlichen Kraft der Helioganischen Cassatur. Ihr Heliogad währt stolze 42 Jahre.

281-292 Stipen Praiotin VI. Heliogan, 19. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Stipen von Eberstamm-Aldewey* (237-292), setzt das Werk seiner Tante fort.

292-305 Jobdan Praiotin VII. Heliogan, 20. der Heiligen Lichtboten, zuvor Wahrer der Ordnung Greifenlande. Als *Jobdan Tannentreu* geboren (229-310), hat er als Magistrat und reisender Richter für Kaiser Gerbald II. viele Provinzen bereist, bevor er sich zu einem späten Noviziat entschloss.

305-310 Usvine Praiosmin IV. Heliogai, 21. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Usvine ter Hoorst* in Grangor (248-310). Erwirbt sich als Wahrerin der Ordnung Bosparan Meriten, indem sie die Übersetzung und Rekonstruktion von 24 alten Kultgesängen aus dem Aureliani und spät-altreichischem Bosparano betreibt oder veranlasst und sie damit rettet, darunter der berühmte *Sang von den Lichten Hofscharen* (Ucure) aus dem Jahre 123 v.BF.

310-319 Ardo Praiotin VIII. Heliogan, 22. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Ardo von Aldewey* (259-319), Wahrer der Ordnung Mittelreich, ist der älteste Sohn Stipens und damit der dritte Lichtbote aus dem Hause Aldewey. Das Haus Aldewey gehörte zu den Altvorderengeschlechtern und wurde einstmal in einem Atemzug mit dem Namen Rabenmund, Mersingen und Breghelsaum genannt.

In den Magierkriegen aber fanden die letzten Angehörigen des Hauses ihr Ende, der Stamm erstarb, die Linie ist erloschen.

319-321 Luitperga Praiogund I. Heliogai, „Die vom Licht Erfasste und von dannen Getragene“, 23. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Luitperga von Salthel* (259-321), zuvor Erleuchtete und Geheime Tempelmeisterin des Ordens der Göttlichen Kraft. Luitperga steht zeit ihres Lebens in Konkurrenz zu Ardo von Aldewey, mit dem sie seit dem Noviziat eine Feindschaft verbindet, über deren Ursprung wild spekuliert wird. Obwohl sie nach seinem Tod und ihrer Wahl am Ziel ihrer Wünsche ist, überlebt Luitperga Ardo nur um zwei Jahre.

321 Bardo Praiotin IX., Heliogan, 24. der Heiligen Lichtboten, empfängt als Greis (243-321) die Tiara und stirbt schon vier Monde darauf.

321-324 Yarum Praiotin X. Heliogan, 25. der Heiligen Lichtboten, geboren als *Yadail ibn Kushmeti* in Fasar (261-324), verbringt sein kurzes Heliogad in mystischer Kontemplation.

Sein Nachfolger wird der vom Greifen *Seraan* auserwählte Illuminatus *Aldec von Greifenfurt*, der den bedeutungsvollen Namen *Praiofold II.* annimmt.

(wird in einem der kommenden Boten fortgesetzt)

FWB

Anzeige

Liebe Botenleserin, lieber Botenleser,

wir möchten gerne unser Magazin verbessern, um den unterschiedlichen Wünschen und Anforderungen optimal gerecht zu werden. Doch was genau wünscht ihr, liebe Leser, euch am meisten? Das können wir nur raten ... Ihr jedoch wisst es ganz genau und solltet darum die einmalige Gelegenheit nutzen: Nehmt an unserer Umfrage teil und helft uns, ein noch besseres, spannenderes Magazin zu gestalten – denn der Bote ist eure Zeitschrift!

Den genauen Link zur Umfrage findet ihr unter www.dasschwarzeauge.de

Unter den Teilnehmern werden wertvolle Sachpreise verlost. Viel Glück also – und ein herzliches Dankeschön aus der Botenredax.

Britta Neigel

Chefredakteurin, Aventurischer Bote

Anzeige

FACHGESCHÄFT FÜR ROLLENSPIELE



Mariahilferstraße 88a, 1070 Wien
015236434 office@spielerei.at

IN EIGENER SACHE

Intern

MORGENWELT

Markelstrasse 56
12163 Berlin
Mo - Sa: 10 - 20

Telefon: 030 - 797 09 646

<http://www.morgenwelt.org>

Fachgeschäft für DSA
Science Fiction und Fantasy
Rollenspielrunden und Events

RESULTATE DES WARENMESSEN-WETTBEWERBS AUS DEM AVENTURISCHEN BOTEN 130

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

Andreas Aigner, Gero Ebling, Ralf Eming, Martin Groh, Jörg Hagenberg, André Heines, Björn Hinrichs, Michael Höppner, Marc Jenneßen, Tobias Junge, Marie Mönkemeyer, Dennis Rüter, Christoph Schmidt, Tobias Schoug, Joachim Stellhorn, Tobias Unterhuber, Armin Vogel, Marius Zmuda

Trotz der hohen Qualität der Einsendungen konnten es aber natürlich nicht alle in den Boten schaffen. Die Sieger des Wettbewerbs, deren Beiträge in der Spielhilfe ab Seite 22 in dieser Ausgabe des Aventurischen Boten zu finden sind, lauten (in alphabetischer Reihenfolge):

Andreas Aigner, Marc Jenneßen und Joachim Stellhorn

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

Die Jury

Chris Gosse, Uli Lindner und Anton Weste

DSA-SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERB:

GESICHTER AVENTURIENS

Es ist Zeit, die Griffel zu spitzen und die Tastatur anzuwärmen: Der **Aventurische Bote** lädt die Leserschaft ein zum Schreib- und Zeichenwettbewerb! Sei dabei und erwecke eine bekannte aventurische Meisterperson durch Deine Kreativität zum Leben: Zeichne ein Bild oder schreibe eine Kurzgeschichte, einen Botenbericht, eine Spielhilfe oder ein Kurzzenario.

Drei Kategorien warten auf einen Sieger:

Text, kurz: Ein Beitrag von bis zu einer Seite Länge, der sich um eine Meisterperson aus unten stehender Liste dreht. (Format: bis zu 6.000 Zeichen inkl. Leerzeichen, RTF-Dokument)

Text, lang: Ein Beitrag von bis zu vier Seiten Länge, die eine der genannten Meisterpersonen zum Thema hat. (Format: bis zu 24.000 Zeichen inkl. Leerzeichen, RTF-Dokument)

Illustration: Ein Porträtbild, das einer der Meisterpersonen Gesicht verleiht. (Format: schwarzweiß oder Graustufen, Bildseitenverhältnis etwa 1:1,41 hochkant, mind. 300 dpi, geeignet zum Abdruck auf etwa einer Viertelseite)

Die besten Beiträge jeder Kategorie werden im **Aventurischen Boten** veröffentlicht. Die Fachjury besteht aus den langjährigen DSA-Autoren **Lars Feddern** (Rashtuls Atem; Land des Schwarzen Bären; Sphärenkräfte), **Mark Wachholz** (Drakensang; Galotta-Romane; Die Sieben Gezeichneten) und **Anton Weste** (Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen; Herz des Reiches; Schlacht in den Wolken).

MITMACHEN

Teilnehmen am Wettbewerb kann jeder, ausgenommen Mitarbeiter der Fa. **Ulisses Spiel & Medien Distributions GmbH**. Jeder Teilneh-

mer darf sich an beliebig vielen Kategorien beteiligen und beliebig viele Beiträge einreichen.

Wähle für einen Beitrag eine der angebotenen Meisterpersonen und eine Kategorie aus – und los geht's. Schicke Deinen fertigen Beitrag bis zum **Einsendeschluss am 10. Januar 2009** mit einer E-Mail an: anton.weste@dasschwarzeauge.de

Mehr Details und Tipps zur Teilnahme findest Du in der vollständigen Wettbewerbsausschreibung auf ulisses-spiele.de (im Forum) und alveran.org.

DIE GESICHTER AVENTURIENS:

Deine möglichen Kandidaten für den Wettbewerb

Rastar Ogerschreck, Gjalskerländer Barbar
Elcarne Erillion von Hohenstein, Erzmagier
Reno I., Kaiser des Svelltlandes
Golodion Seemond, Maler
Mirhiban saba al Kashbah, Rahja-Geweihte
Salandrion Farnion Finkenfarn, Magiethetheoretiker
Aschepez, Schamane der Finsterkamm-Orks
Gwynna die Hex'
Gilia von Kurkum, Amazonenkönigin
Herbo Ranfel, Fuhrmann
Invher ni Bennain, Königin Albernai
Alrik vom Blautann und vom Berg, kaiserlicher Oberst
Rondrigan Paligan, Markgraf zu Perricum
Magister Melwyn, Hofmagier
Saldor Foslarin, Gildensprecher der Weißen Gilde
Greifwin, Phex-Geweihter
Albrax Sohn des Agam, Hochkönig der Zwerge
Torxes von Freigeist, Schwarzschem
Azaril Scharlachkraut, Erz-Prälatin der Borbarad-Kirche
Selindian Hal, Kaiser
El'Fenneq, maskierter Rächer
Pammi Plotz, Betrügerin
Efferdan ui Bennain, Hüter des Zirkels
Thomeg Atherion, Erzmagier
Malkillah III., Kalif
Dolguruk, Sultan zu Thalusa
Milhibethjida, Hohe Schwester
Skar Shr Shzinth, Achaz-Kristallomant
Lucan Queseda, Schwertmeister
Tonko-Tapam Bohantopa, Hochschamane der Mohaha

WETTBEWERBSBEDINGUNGEN

Geschriebene Beiträge

Schneidere einem bekannten Aventurier aus der Vorschlagsliste einen Text auf dem Leib, der die Figur darstellt und typische Eigenheiten oder Handlungen veranschaulicht. So zum Beispiel:

Kurzgeschichte: Die Figur ist selbst wichtiger Charakter der Erzählung oder steht im engen Zusammenhang mit den geschilderten Ereignissen.

Botenartikel: Ein Bericht im Nachrichtenstil des **Aventurischen Boten** (oder vergleichbarer Gazetten) über Geschehnisse, in deren Mittelpunkt die Figur steht.

Spielhilfe: Ein Hintergrundartikel über charakteristische „Visitenkarten“ der Figur. Zum Beispiel die klassischen Manöver eines berühmten Heerführers, die Experimente und Gebräue eines Alchimisten, das typische Vorgehen einer Meisterdiebin oder die besten Arbeiten eines berühmten Bogenbauers. (Nicht gesucht sind allerdings klassische Personenbeschreibungen.)

Kurzzenario: Ein Szenariovorschlag oder ein kurzes Abenteuer, das sich um die ausgewählte Person dreht.

Gezeichnete Beiträge

Zeichne ein Porträtbild der gewählten Meisterperson, auf dem das äußere Erscheinungsbild und der Charakter der Figur zur Geltung kommen.

PREISE

Wir bedanken uns bei der **Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH** für die Bereitstellung von Preisen für den Wettbewerb.

Vaquirblick, Ingerimm 1031 BF

Droht Almada Ungemach?

PUNIN. Von den Grenzen mit Garetien, dem Kosch und den Nordmarken werden beunruhigende Neuigkeiten gemeldet. Es scheint ein massiver, gegen uns gerichteter Truppenaufmarsch im Gange zu sein. Doch zum Bangen besteht kein Grund. Schon seit Wochen melden Grenzposten, Bewohner der Grenzgebiete sowie Reisende zunehmende und auffällige Truppenbewegungen an unserer Nordgrenze, nun jedoch ist es gewiss: Mehrere Regimenter der Königin Garetien sowie des Herzogs der Nordmarken haben neue, offensive Stellungen bezogen: In Garetien wurden die rot-gold-silbernen Banner des Kavallerieregiments *Goldene Lanze* unlängst in der Grafschaft Eslamsgrund gesichtet. Im Kosch scheint die *Ferdoker Garde* die Grenz-wacht zur Grafschaft Ragath übernommen zu haben.

Der Eisenwald wiederum wimmelt geradezu von nordmärkischen Truppen: Im Flusshafen Twerghausen trafen fünf Banner des Koschwacht-Garderegiments, die bis zum Ende des letzten Jahres noch an der albernischen Grenze standen, ein. An den wichtigsten Pässen wurden die Schlägelschwinger und Schützen des *Bergköniglich Eisenwalder Garderegiments*, auf der Via Ferra Flussgardisten gesichtet. Vergleichbare Truppenbewegungen gab es zuletzt im Sommer 1030 BF.¹ Am Beunruhigendsten ist jedoch eine gemeinsame „Jagd“ des Prinzen Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss und des Kaiserlichen Marschalls der Nordmarken, Turam Sohn des Fanderasch, die die beiden auf die Passburg *Tannwacht* direkt an der almadanischen Grenze führte. In Kaiserlich Phecadien schließlich treffen seit mehreren Tagen Söldlinge aus dem Horasreich ein, um in die gut bezahlten Dienste des Reichsbarrons – Seiner Hoheit Cusimo Garlichgrötz von Grangor – zu treten.

¹ siehe *Aventurischer Bote* 126, Seite 11

Keine dieser Nachrichten ist für sich genommen besonders aufsehenerregend, doch in der Koinzidenz sind sie mehr als beunruhigend für den Frieden im Raulschen Kaiserreich. Denn alles sieht danach aus, als würden unsere kriegstreiberischen Nachbarn gegen uns rüsten! Gerüchteweise soll es eine Verbindung zwischen dem Truppenaufmarsch und der Krönung Irmegundes II. zur Fürstin Darpatiens² geben. Andere Stimmen vermuten einen Zusammenhang mit dem von Rohaja einberufenen Hoftag zu *Weidleth* im Rahja 1031 BF: Es soll einen schändlichen Geheimvertrag zwischen der Herrscherin Garetien und dem Herrscher Nordmarkens geben, um dem wahren Kaiser Selindian Hal von Gareth sei-

² siehe *Aventurischer Bote* 131, Seite 12

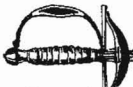
Anzeige

nen Thron zu rauben und die Reichtümer Almadas zu plündern. Etwas rätselhaft ist, warum Rohaja allen Almadanern freies Geleit zum Hoftag garantiert hat. Will sie verhandeln? Was führen die Schwester des Kaisers und ihr nordmärkischer Patron im Schilde?

Aber was auch immer passieren sollte: Bangt nicht, Ihr Almadaner! Der Kaiser behütet uns, die Reihen seiner Garden und Mercenarios stehen treu und fest! An Zahl, an Waffenkunst und erst recht an Götterfurcht und Ehrenhaftigkeit ist Almada seinen Gegnern überlegen, und derjenige, der unser anmutiges Königreich auf dem Felde der Ehre zu bezwingen in der Lage ist, der wurde noch nicht geboren! Vivat Almada!

Heiko Brendel

Wanderer! Deine Suche ist zu Ende.
DSA-Schätze seit 1984 sind in
unseren bayrischen Hallen gelagert.



GAMES-IN®

Dachauer Str. 42, 80335 München
www.games-in-shop.de

GAMES-IN®

Verlag
München

