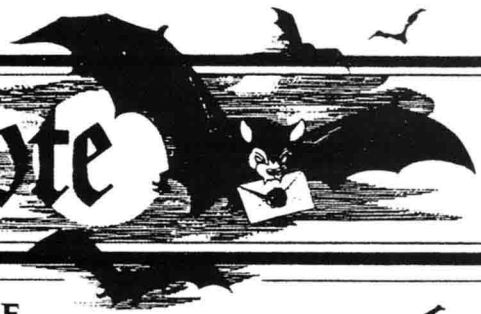


Aventurischer Bote



DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE

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

*Diesmal gilt:
Ob König oder Pfeffersack,
ob Gjalsker oder Ferkinack,
– sogar das Sklavenhalterpack! –
ob Löwenritter, Söldnerhauf,
in jedem Mond und Götterlauf
sie alle klärt der BOTE auf.*

Einzelpreis
2,50 EUR
Ausgabe

Dezember 2008 / Januar 2009

133

Fantholi, Rundra 1051 BF

Als das Schwanenkind die Flügel spann

Von Schatten um Weidener Herzen und göttlicher Fügung

TRALLOP. Was im Frühling des letzten Jahres unter weißem Schneegestöber eine erste dunkle Ahnung versprach¹, sollte nun zur Gewissheit werden: Der stolzen Weidener Herzogsfamilie wird ein gesegnetes Kind entrisen, doch bleibt den Menschen die Hoffnung, dass die Erwählte der Schicksalsmächte gegen größeres Unheil ins Felde ziehen wird.

Es waren die Tage nach der Großen Bärnhatz, der Sommer des neuen Jahres 1031 BF, und großes Treiben herrschte auf der Bärenburg zu Trallop. Die Grünröcke putzten sich heraus, Pferdeknechte, Sternendeuter und Proviantmeister befüllten den Burghof und tauschten ohne Unterlass die neuesten Gerüchte aus. Die Burgarsenale wurden geöffnet, als ginge es daran, einen neuen Heerzug gegen die Schwarzpelze auszustatten und nicht jenen Zug, der an diesem Morgen mit großem Fanfarenhall und Fanfaren-schwall gen Westen aufbre-

chen würde, hin nach Olat und der alten Feste, wo der Finsterbach in den Neunaugensee floss.

Doch was hatte all diese Aufregung, diesen Trubel ausgelöst?

Anfang des Praiosmondes, zum Beginn des jungen Jahres also, war es gewesen, als in Trallop zur traditionellen Großen Bärnhatz gerufen worden war. Die größte Jagdgesellschaft hatte sich um Herzogin Walpurga von Löwenhaupt und ihre beiden Kinder, den mutigen Rittersknapen Arlan und die stille, in sich gekehrte Ifirnsmaid Walbirg im verwunschenen und schaurigen Bärnwald westlich von Menzheim eingefunden, wo Auenfluss und Finsterbach entsprangen und so manche alte Hexe und mancher alter Zornesgeist hausten.



Die Ifirnsmaid, Walbirg von Löwenhaupt

¹ siehe Aventurischer Bote 130, Seite 12

In dieser Ausgabe

Schwanenflug der Ifirnsmaid	S. 1–5
Die Gaben der Allweisen	S. 5
Der Kalif auf Reisen	S. 5
Neues aus dem Süden	S. 7
Bjaldorn frei	S. 8
Der Fuchs und der Löwe	S. 22
»Holzauge sei wachsam!«	S. 27
In aller Kürze	S. 32

Doch nicht nur das: Er ist die Heimat der mächtigen Fee Pandlaril, die dem Auenfluss auch ihren Namen gab und von deren Macht und Zauber viele Weidener Märchen und Sagen berichten.²

Doch tapfere Streiter fanden sich im Gefolge der Herzogin – die junge Balihöer Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund ebenso wie der alte Baron Arbol von und zu Pandlaril. Und so sandte Herzogin Walpurga, bevor sie ins mythische Horn *Fantholi* (nach dem unsere Weidener Gazette benannt ist, wie der Leser weiß) blies und die Jäger zum großen Treiben rief, eine Handvoll Getreuer unter Führung der oben genannten in den morgendlichen Nebel, um der mächtigen Fee ein wertvolles Geschenk der Weidener zu überbringen und sie so mit der Hatz durch ihren verwunschenen Wald zu versöhnen.

Durch besondere Tapferkeit trat in diesem Jahr Hauptfrau Arline von Weißenbrück hervor, die sich furchtlos als Letzte gegen den tollwütigen Schwarzbären auf den Beinen gehalten hatte. Nicht nur war ihr der Pelz des Bären und der Ehrentitel einer Jagdkönigin samt goldenem Stirnreif zuteil geworden. Herzogin Walpurga, vielleicht ob der Ahnung und Vorausschau der noch kommenden Ereignisse (von denen der Leser in den folgenden Zeilen noch erfahren wird), erhob die tapfere Hauptfrau noch am gleichen Abend zur 'Ritterin des Bären' und beschenkte sie, gemäß der Tradition der Bärnhatz, als Jagdkönigin mit dem Titel einer Edlen von Pandlarilsquell.

Und kaum war dies geschehen, da hatte sich die Maid Walbirg erhoben und war an das große Feuer in der Mitte des Festplatzes herangetreten. Ihr Haut leuchtete in feurigem Rot, ihr leichtes Haar wurde wie Rauch von der Hitze umspielt, und Funken stieben, knisterten und schlugen aus, als würden sie einen verspielten oder verzweifelten Kampf gegen ein Schneegestöber fechten, tanzten der jungen Walbirg wie Tausende Glühwürmchen um das Haupt. Diese aber, artig und doch beseelt von göttlichem Funken, griff die Hand der Herzogin und sprach: "Der Tag nahte, da ich meine Flügel ausstrecken und das wärmende Nest verlassen muss. Dieser Tag ist jetzt gekommen, Frau Mutter. Meine Reise wird beginnen."

Ein jeder sah, wie die gute Walpurga auf ihre so wundersame Tochter, die bereits so viel Leid und Schrecken in ihrem Leben gesehen hatte, hinunterblickte und von deren gütigen, im Lichte des Feuers strahlenden Bernsteinaugen Trost fand. Walpurga sank vor der Tochter auf die Knie und drückte sie fest an sich, gleichsam wie

eine Löwin, die ihr Junges gegen alle Fährnisse dieser Welt verteidigen möchte, oder wie eine Schwanenmutter, die mit ihren Flügeln Behaglichkeit und Wärme spenden mag.

Dann erhob sich die Herzogin. Ihr Wapenrock spannte sich und das Schwertgehänge klirrte in der Stille, die alle Anwesenden ergriffen hatte, denn wer empfand nicht Furcht, Trauer und Mitleid ob des unvermittelten Abschieds der Tochter, die – so ahnten es alle – nicht nur Trallop verlassen, sondern womöglich ihren Segen vom ganzen Herzogtum nehmen würde.

Und so setzte sich zwölf Tage später der große Zug der Herzogin in Bewegung und verließ die schützenden Mauern Trallops, die Ifirnsmid auf ihre große Reise zu schicken. Es war ein Fest aus Freude, Hoffnung und Tränen, denn den Weg bis zum Dreileuentor (und noch weit darüber hinaus) säumten die jubelnden Menschen der Herzogenstadt. Abschied aber nahm Walbirg auch von der guten Geweihten Ivrain, die ihr so lange zur Seite gestanden hatte, nun jedoch in den Ifirnstann nach Beonfirn zurückkehren würde. So ward nicht ganz der Segen der Ifirn von Weiden genommen.

Ein ganzes Halbbanner *Grünröcke* unter der frisch gekürten Ritterin des Bären, Arline von Weißenbrück, begleitete den Zug der Herzoginnentochter. Und so viel Bedeckung war auch dringend geboten, hatte doch die junge Walbirg als ihr erstes Ziel das düstere Nebelmoor auserkoren. Dort, so hatte die ifirnberührte Prinzessin verlauten lassen, wollte sie nach der *Grauen Wacht* suchen, jenem legendären Ort, an dem sich das Grab des berühmten Isegrein des Wanderers befinden sollte. Dessen Geist soll ihr bereits im letzten Frühling erschienen sein³, und von ihm, dem Wanderer, erhoffte sie sich nun wohl Hinweise, wohin die Götter ihre Füße zu lenken gedachten.

Fünf Tage zog der gut fünfzigköpfige Tross seiner Wege – alle in Demut zu Fuß, die Pferde an den Zügeln führend, nur das Töchterlein Walbirg, gewandt in eine weiße-silberne blinkende Reiserobe, wurde hoch zu Ross auf einer schneeweißen Stute den kleinen Pfad entlang des Neunaugensees geführt.

Es war die dritte Praioswoche, als man *Olats Feste* verließ und den Finsterbach überquerte, nun zusätzlich begleitet von der Herzogin Schwägerin, Gräfin Walderia, und ihrem Gefolge. Am späten Abend schließlich war der südliche Rand des Nebelmoors erreicht, der gesamte Zug kam an einer klei-

nen morschen Brücke, die über ein schwarzfauliges Rinnsaal führte, zum Stehen.

Die Prinzessin auf ihrem weißen Pferd aber ritt weiter, überquerte die schmale Brücke. Schon ging ein Raunen und Zeigen umher, und die Grünröcke wollten nacheilen, da kam der Schimmel auf der anderen Seite zum Stehen, und Walbirg stieg ab. „Bis hierhin habt ihr mich gebracht, tapfere Leute, gute Mutter. Doch den Rest meiner Reise werde ich allein bestreiten. Und ich bitte euch – versucht nicht, mich umzustimmen. Es ist mein Weg, mein Schicksal. Ihr aber haltet Wacht hier und seit Weidens Trutz für jetzt und immerdar.“

Wie groß war das Erstaunen aller, die dort am Rande des finsternen Moores standen und zwischen sich und den verkrüppelten, nebelumschwebten Büschen und schwarzen Bäumen nur die ganz in Weiß und Silber gekleidete Ifirnsmid standen sahen. Lächelnd. Tapfer. Gefasst. Die Blicke gingen zur Herzogin Walpurga, doch auch sie stand eisern und gab ihrer erst zwölf Winter zählenden Tochter keine Widerworte. Statt dessen reckte sie das Kinn heraus – und hob nur die Hand zum Abschiedgruß. Da erst verstand ein jeder, warum die gute Herzogin Walpurga all die Tage mit bitterem, wenn auch stolzem Gesicht und stets dicht bei ihrer Tochter marschiert war: Sie hatte bereits geahnt oder gar gewusst, dass der Schutz der jungen Walbirg an den Grenzen Weidens enden würde.

„Weiden wird dich nicht länger schützen können“, hob da Walpurga an, auf dass es der gesamte Zug hörte, „und die Götter wissen, dass keine Mutter ihr Kind in tödliche Wildnis, in eisige Gefahren, in ein unbestimmtes Wildnis weit jenseits der schützenden Mauern schicken kann. Doch ein jeder wusste, dass dieser Tag einst kommen würde, und so lasse ich los.“

Niemanden gab es jetzt wohl, den nicht Bitterkeit und Wehmut erfasste, und einander trösteten sich Kämpen, Gesinde und stolze Weidener.

„Aber gewähre deiner Mutter einen letzten Wunsch.“, sprach Walpurga weiter. „Lass mich dir ein einziges tapferes Schwert mitgeben.“ Auf diese Worte hin trat niemand anderes als Ritterin Arline von Weißenbrück hervor – in voller Rüstung und mit Schild und schwerem Reisegepäck auf den Schultern. Einen Raunen ging durch die Menge. Arline aber stand stumm vor dem Zug und blickte nach Walbirg. Als diese zustimmend nickte, huschte ein Lächeln über das Gesicht der einstigen Hauptfrau der Grünröcke, und stolz schritt auch sie, ein gepanzertes Streitross bei sich führend, über die kleine Brücke.

In diesem Augenblick aber waren aus dem dunklen Nebel des Moores die Hufschläge und das Schnaufen eines Pferdes zu hören. Schon zog Ritterin Arline das Schwert,

² Einer dieser Sagen können Helden im Abenteuer *Falkenherz* in dem Anthologieband *Märchenwälder, Zauberflüsse* (2008) nachgehen.

³ Diese Ereignisse können nacherlebt werden im Abenteuer *Strom der Feinde* im Anthologieband *Wetterleuchten* (2008).

und auch auf der anderen Seite des Ufers hielt man den Atem an.

Ein dunkler Reiter schälte sich aus dem Nebel, von grauen Schwaden im fahlen Mondlicht umwirbelt. Als wenn sie ihn erwartet hätte, schritt Walbirg in ihrem weißen Kapuzenmantel auf den Fremden zu, der kurz vor dem Mädchen das schnaubende Pferd zum Halten brachte und ebenfalls abstieg. Arline war bereits schützend hinter Walbirg getreten, doch als sie sah, wie sich der Fremde tief vor dem Mädchen verbeugte, hielt sie inne.

„Seid ihr bereit, Eure Schuld einzulösen und mich mit Eurem Leben zu schützen?“, fragte Walbirg den unheimlichen Streiter. „Ein Leben für ein Leben.“, raunte der Fremde, und schlug nach der Verbeugung seine Kapuze zurück.

Schreck und Gefahr erfasste alle, die es sahen! Es war Darwolf! Der Grafenmörder! Die Adligen und tapferen Streiter des Trosses hatten ihre Klingen bereits gezogen, als sie die Prinzessin aus herzoglichem Geblüt vor jenem stehen sahen, der nicht davor

zurückgeschreckt hatte, eigenes Blut zu vergießen⁴. Doch nach dem ersten Aufruhr hob Walpurga selbst die Hand: Das Urteil war längst gesprochen worden, die Acht aufgehoben. Niemand sollte auch jetzt Hand an ihn legen.

Doch wie hatte er sich verändert! Ein grimmer Gesell mit dichtem Bartschatten war aus ihm geworden, mit tief in den Höhlen liegenden Augen und einem stieren Blick. Seine Satteltaschen waren dicht gepackt, für eine sehr lange Reise, so schien es. Sollte es sein, dass nun die Zeit gekommen war, seinen Lebenspfand einzulösen?

Da trat Ritterin Arline auf die weiße Maid zu und beugte das Knie vor ihr: „Ich bin jederzeit bereit, Euer Leben mit dem meinen zu schützen.“ Als Walbirg ihr diesen Eid abgenommen hatte, erhob sich die Rit-

⁴ Der Räuberbaron *Darwolf* von *Binsbüchel-Glückshaus* hatte seinen Rivalen, den Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Haubereich, ermordet, wurde aber durch Walbirgs Gnade vom Tod befreit, siehe *Aventurischer Bote* 120, Seite 3f. Sie entließ ihn mit den Worten: „Ein Leben für ein Leben.“

terin, und ihre Augen funkelten zornig dem Räuberbaron entgegen.

Dann nahmen sie die Pferde bei den Zügeln und schritten zu Fuß in das Nebelmoor, ohne sich noch einmal umzuwenden.

Und jeder fühlte mit der Herzogin und fragte sich bekümmert, ob es das Letzte sein würde, das Weiden je von seiner weißen Prinzessin sah.

Ferling Okenheld

MW, mit Dank an Daniel Simon Richter

Welchen Gefahren und Hindernissen die junge Walbirg auf ihrer viele Monate andauernden Queste durch den Norden Aventuriens begegnen wird, werden wir bewusst offen lassen. Im kommenden **Aventurischen Boten 134** werden wir Ihnen aber in einer kleinen Spielhilfe einige wichtige Wegmarken und Spielvorschläge präsentieren, um den *Schwanenflug der Weißen Prinzessin* in Ihre aktuelle Spielrunde einzubinden.

Xeledonischer Spiegel, Perraine 1051 BF

Die Gaben der Allweisen – Teil I

Der Umbilicus

Anmerkung der Redaktion: In dieser und den folgenden Ausgaben des *Aventurischen Boten* präsentieren wir eine Artikelreihe über die heiligen Artefakte der Allweisen Herrin Hesinde. Diese Artikel sind zuvor in dem Kusliker Blatt *Xeledonischer Spiegel* erschienen und werden uns freundlich zur Verwendung gestellt.

Es ist das oberste Gebot unserer Herrin Hesinde, das Wissen zu bewahren und die Suchenden zu unterrichten. Um das Wesen der Schlangengleichen besser zu verstehen, möchten wir zusammen mit dem geneigten Leser einen Blick auf ihre heiligsten Artefakte werfen, die sie den Menschen anvertraute, um mit ihrer Hilfe die Welt und den Kosmos zu ergründen. Bevor wir uns in der nächsten Ausgabe mit der *Krone der Allweisen* beschäftigen, die das Haupt der Erhabenen Magisterin der Magister schmückt, um uns dann den Artefakten der Erzheiligen zuzuwenden, beginnen wir mit der rätselhaftesten Ihrer Gaben: dem Umbilicus.

»Wer vermag schon zu sagen, was dieser Stein ist? Vielleicht liegt genau in diesem Rätsel seine Kraft.«

—Ammarantes, Konservator der Halle des Drachen

Seit über zwei Jahrzehnten ruht der Umbilicus auf einem goldenen Dreifuß in der Halle des Drachen. Diese ist einer der größeren Räume in den Hallen der Weisheit zu Kuslik und beherbergt einen Hort des *Heiligen Drachenordens*. Dieser Hort untersteht der Jurisdiktion des Inneren Zirkels und hält den Kontakt des Ordens zur Magisterin der Magister. Die Wichtigkeit dieses Hortes wird dadurch unterstrichen, dass Ihre Erhabenheit *Haldana von Ilmenstein* den Umbilicus in die Verwahrung der Dracooniter gab.

Der Umbilicus ist ein schwarz glänzender Stein von 10 Fingern Durchmesser. Seine Oberfläche ist völlig eben, verschmutzt nie und zeigt keine Spuren von Gebrauch oder Abnutzung. Es heißt zudem, der Stein sei unzerstörbar.

Wer dieses Artefaktes ansichtig wird, meint im ersten Moment eines der legendären Schwarzen Augen vor sich zu sehen – und wo, wenn nicht im Besitz der heiligen Kirche der Hesinde, würde man einen solch mächtigen Zaubergegenstand erwarten. Doch hier irrt der Betrachter! Der *Xeledonische Spiegel* ließ sich versichern, dass dem Stein keinerlei Zauberkraft innewohnt. Auch weiß man von keinerlei Wunderwerk zu berichten, das von ihm ausgeht. Was macht den Umbilicus also zu einem derart wichtigen Kultgegenstand, und wieso pil-

gern allwöchentlich die Gläubigen zu ihm, wenn die Halle des Drachen am Rohalstag ihre Pforten öffnet?

Der Umbilicus wurde im Jahre 1011 BF am Yaquir während einer Heiligen Queste geborgen, über die nicht viel bekannt ist. Es war das Jahr der Gründung des Heiligen Drachenordens, das Jahr in dem *Erynnion Quendan Eternenwacht* und seine fünf Gefährten von ihrer zehnjährigen Suche nach der *Tafel der Erzheiligen Canyzeth* erfolgreich zurückkehrten. Der spätere Abtprimas Eternenwacht und die Erhabene von Ilmenstein höchstselbst sollen in diesem Jahr den Umbilicus gefunden und nach Kuslik gebracht haben.

»Dieser Stein ist ein Stein. Ich habe ihn selbst oft genug analysiert, um Euch das versichern zu können. Es gibt Zwerge, die sind magischer als dieser Stein. Auch soll kein göttlicher Funken in ihm eingeschlossen sein. Ergo: ein Stein. Jetzt seht Euch um, wo wir uns befinden, und beantwortet mir die Frage: Glaubt Ihr wirklich, was Ihr seht?«

—Magister Valberto von Syrdalok, Lehrmeister aus Brigonis

Es heißt, der Umbilicus habe sich bereits zu Zeiten von Dalida-Horas im Zentrum frühhesindianischer Verehrung am Yaquirmund befunden, ehe er während der Dunklen Zeiten spurlos verschwand. Sein bospara-

nischer Name bedeutet schlicht 'Nabel' und benennt, was er ist: das Symbol für den Mittelpunkt der hesindianischen Glaubenswelt. Und sein Geheimnis wird hoffentlich noch viele Generationen dazu anhalten, sich in den Gaben der Allweisen zu üben.

*Sanya Serpolet
für den 'Xeledonischen Spiegel'
(Michael Masberg,
mit Dank an Daniel Simon Richter)*

Geheimnisse des Umbilicus'

Aufbewahrungsort: Halle des Drachen (Kuslik)

Gestalt: Der Umbilicus ist ein schwarz glänzender, völlig ebener Stein von 10 Fingern Durchmesser. Seine Oberfläche verschmutzt nie und zeigt niemals Spuren der Abnutzung.

Hintergrund: Bisher konnte weder genau geklärt werden, ob der Stein geformt oder bearbeitet wurde, noch woher genau er stammt. Die Vermutungen sind weit rei-

chend und bisher hält sich jene These am hartnäckigsten, die in ihm einen gefallen Stern sieht. Manche vermuten eine Verbindung zur Eisenkugel *Draakundas*, über die Apep in seinem Hort wacht (siehe *Draachenodem*).

Apokryphe Quellen beschreiben ein ähnliches Artefakt im ersten Tempel der Hesinde am Yaquirmund, das jedoch wie so vieles während der Dunklen Zeiten verloren ging. Jahrhunderte lang suchten die Erhabenen der Kirche nach dem Umbilicus, bis er wie im Artikel beschrieben 1011 BF unter geheim gehaltenen Umständen am Yaquir geborgen wurde.

Der Umbilicus im Spiel: Bisher ist nicht bekannt, dass dem Stein besondere Kräfte innewohnen und es gibt auch keine Liturgie, die mit ihm in Verbindung steht – wie wohl er durchaus bei wichtigen Zeremonien als liturgischer Gegenstand Verwendung findet. Tatsächlich scheint es, dass seine Geschichte den Umbilicus zu einem Kultgegenstand gemacht hat, der eine besondere Verehrung erfährt.

Er ist das fassbare Symbol für den Nabel der Glaubenswelt und Legitimation für die Jahrtausende umspannende Geschichte der Hesinde-Kirche.

Der Umbilicus wird im Rahmen der *Draachenchronik* eine Rolle spielen, bis dahin kann ihn der Meister als Abenteureraufhänger benutzen. So kann ein hesindgläubiger Held zum Umbilicus nach Kuslik pilgern oder der Konservator der Draconiter, *Ammarantes* (*964 BF, 1,87, silbergraues Haar; erkonservativ, aber freundlich, fasst Bücher nur mit Handschuhen an), stößt auf Hinweise über eine verborgene Schriftensammlung aus den Dunklen Zeiten, in der er mehr über das Mysterium des Stein zu erfahren hofft.

Die Suche danach führt die Helden in ein Abenteuer, in dem sie auf vergessene Geheimnisse stoßen – nur der Umbilicus wird weiter ein Rätsel bleiben und eine Projektionsfläche für den Gläubigen.

Neuer Magister kümmert sich um das Seelenheil verwirrter Magier

PERRICUM. Der Abteilung für Geistesverwirrungen bei astral begabten Patienten steht ein neuer Leiter vor. Die Berufung von Perdan Weißenwacht ist in der Weißen Gilde umstritten – dies wurde schon bei der äußerst kurzen Antrittsvorlesung des neuen Magisters deutlich.

Durch einen Zufall erfuhr die Redaktion des Salamanders, dass in der Kaiserlich Garthischen Lehranstalt der Magie wider Geister und transphärischen Wesenheiten zu Perricum ein Wechsel in der Führungsriege bevorstand. Im wahrhaft letzten Augenblick gelang es uns einen Korrespondenten nach Perricum zu entsenden.

Unbemerkt sowohl von der Öffentlichkeit als auch von großen Teilen des Bunds des Weißen Pentagramms hatte sich Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels dazu entschieden, einen neuen Leiter für die Abteilung für Geistesverwirrungen bei magiebegabten Patienten einzusetzen. Fortan kümmert sich Perdan Weißenwacht als neuer Magister ordinarius um all jene verwirrten Seelen, die in dem geschlossenen Trakt der Akademie der Austreibung untergebracht sind.

Magister Weißenwacht tritt somit die Nachfolge von Alvina Viburnian-Crassula an, die

Salamander

während der Invasion der Verdammten den Schergen Borbarads zum Opfer fiel. Die Stelle eines neuen Leiters blieb über Jahre hinweg vakant, galt die gefallene Alvina doch als Schützling Seiner Spektabilität. So oblag es über mehrere Jahre hinweg der Stellvertreterin der Akademie und wechselnden Gastdozenten, sich um die Betreuung der besonderen Patienten zu kümmern. Warum die Position gerade jetzt neu besetzt wurde, bleibt das Geheimnis des Akademieleiters. Umso offenkundiger ist jedoch die allgemeine Überraschung, die die Berufung Magister Weißenwachts in der Weißen Gilde hervorrief.

Der 989 BF in Wehrheim geborene Perdan Weißenwacht absolvierte seine magische Ausbildung an der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth. Seine Ausbildung beendet er nicht als Jahrgangsbester, aber dennoch mit Auszeichnung für – nicht

näher genannte – besondere Dienste. Aus jenen Tagen stammt das verzierte Magierpapier, das der neue Ordinarius stets an seiner Seite trägt. In den folgenden Jahren besuchte er das Institut der Arkannen Analysen zu Kuslik, wo er sich eingehend mit der Auswirkung magischer Phänomene auf den menschlichen Geist befasste, ehe sein Weg ihn nach Perricum führte.

Zunächst als Magister minor tätig, erregte Perdan Weißenwacht durch unkonventionelle und riskante Therapie- und Behandlungsmethoden schnell die Aufmerksamkeit der Akademieleitung. Schenkt man den Gerüchten Glauben, so gipfelte die Diskussionen über die Vorgehensweise Weißenwachts in lautstarken Disputen. Dennoch scheint es, als schätze Seine Spektabilität von Gareth-Rothenfels den neuen Magister ordinarius als Querdenker, der sich nicht scheut, seine bisweilen höchst unbequemen Ansichten zu vertreten. Weißenwachts Erfolge, die nicht zuletzt auf das enorme Wissen und den brillanten Geist des Magisters zurückzuführen sind, gewähren ihm innerhalb der Akademie einen großen Freiraum, der jedoch mitnichten zu einem guten Ruf innerhalb der Weißen Gilde beitrug.

Dass ihm seine Lehrverpflichtungen nicht sonderlich gefallen, daraus macht Magister Weißenwacht keinen Hehl. Seine Vorlesungen sind unter den Scholaren gefürchtet, erweist sich er sich bei Wissenslücken nicht annähernd so verständnisvoll oder geduldig wie andere Lehrmeister. Wenn es denn eben geht, überlässt Weißenwacht das Abhalten von Vorlesungen oder die Betreuung der höheren Jahrgänge seinen Hilfs-Lehrkräften, während er selbst sich in dem gesicherten Trakt zur Beobachtung der Patienten aufhält. Gleiches gilt für „normale“ Fälle, die er am liebsten den in der Akademie ansässigen Noioniten oder anderen Kol-

legen übergibt. Magister Weißenwacht konzentriert sich lieber auf all jene Sujets, die seine Aufmerksamkeit erregen.

Entsprechend kurz hielt der neue Leiter der Abteilung für Geistesverwirrungen bei astralmächtigen Patienten auch seine Begrüßungsrede vor der Akademieleitung, den Scholaren und zugereisten Vertretern der Weißen Gilde. Letztere empfanden besonders die

Kernaussage seiner Ansprache, wonach einer erfolgreichen Therapie keine Hindernisse oder Beschränkungen im Weg stehen dürften, als Affront. Dies gelte, so Weißenwacht, auch für die selbstauferlegten Rest-

riktionen der Weißen Gilde. Was genau er damit meinte, darüber darf getrost spekuliert werden.

Erst die besänftigenden Worte von Spektabilität von Gareth-Rothensfels konnten die aufgebracht Gemüter wieder beruhigen. Weißenwacht äußerte in der hitzigen Diskussion kein einziges Wort, während er distanziert das Hin und Her der Stimmen beobachtete. Beim abschließenden Festmahl mit der Akademieleitung blieb Weißenwacht fern und weilte – den Aussagen einiger Scholaren nach – alleine in seinem Studierzimmer.

Martin Schmidt

Der Kalif auf Reise durch Thalusionien

Ein Reisebericht des Perricumer Händlers Riesmar Klande aus den Jahren 1030 und 1031 BF

Zum Geleit: Dieser getreuliche Bericht, angefertigt in der Zeit vom Ingerimm-Mond 1030 BF bis Hesinde 1031 BF, erlaubt dem geneigten Leser einen Einblick in die politischen Verhältnisse und Ränkespiele des Kalifates von Unau – einem Reich, das den Lesern des Abenteuerischen Boten bestens bekannt ist, aus der Berichterstattung zum Khomkrieg vor nunmehr 21 Jahren und von Meldungen über Angriffe wilder Stammeskrieger gegen almadanische und horasische Ortschaften. So sei auch dieser Bericht, eine Zusammenstellung mehrerer Tagebucheinträge, der die neuesten Ereignisse und ihre Hintergründe offenlegen will, allen Lesern des Abenteuerischen Boten anempfohlen.

14. Ingerimm 1030 BF

Wie eine Krone thront Unau, die auf einem Fels errichtete Stadt des Kalifen, über der Wüste. Von weitem sichtbar sind die weißen Mauern der Paläste und die im Schein der Sonne glänzenden Dächer – sie weisen den erschöpften Karawanenreisenden den Weg.

Jeder Schritt den Felsen hinauf schmerzt in allen Gliedern, doch kaum habe ich das Tor zur Oberstadt erreicht, fällt der staubige Alltag der Novadis – die abgemagerten Bettelkinder, die stinkenden Kamele, die aufdringlichen Straßenhändler – von mir ab wie getrockneter Dreck. In der Oberstadt, der Heimat der einflussreichsten Familien Unaus, sind die Wege gepflastert, die Wände sauber geweißt, hier wachsen üppige Blumenhecken. Bei meinem Gastgeber, dem ehrenwerten Händler Abu Sulaman, finde ich ein komfortables Quartier.

15. Ingerimm 1030 BF

Derzeit beherrscht ein Thema die Gespräche hier in Unau: die Seeschlacht zwischen

dem Horasreich und der Schwarzen Allianz (siehe AB 128). Erst kurz vor mir traf die Nachricht von der Niederlage der Alanfaner beim Kalifen ein und es wurde spontan ein Freudenfest gegeben. Die Rivalität zwischen den Novadis und den Alanfanern ist noch 20 Jahre nach dem Khomkrieg jeden Tag spürbar. Doch die Freude hatte einen aktuellen Anlass: In den Monaten zuvor hatten die Alanfaner versucht, die



Herrschaft über die gesamte charyptische See zu erlangen, was die Novadis überaus besorgte. Denn Unau ist auf den Handel angewiesen, das nahegelegene Kannemünde und die bornländischen Handelskontore waren von den alanfanischen Umtrieben bedroht.¹

So wurde die Niederlage der alanfanischen Kriegsflotte mit großer Erleichterung gefeiert. Aber in Gesprächen mit Stadtbürgern und einigen Amtsträgern bekomme ich hinter vorgehaltener Hand zu hören, dass der Kalif sehr besorgt über die Bündnistreue einiger seiner Emire sei. Die Emire sind hohe

¹ das Ringen um die Vorherrschaft in der Charyptik können Sie im Abenteuer Klar zum Entern erleben.

Beamte des Kalifen und müssen ihm Rechenschaft ablegen. Sie herrschen in der Regel über gefährdete Regionen am Rande des Kalifats – dort, wo der Kalif einen möglichst großen Einfluss ausüben will. Man kann die Emirate daher mit Markgrafschaften vergleichen.

6. Travia 1031 BF

Nach vielen Wochen werde ich Unau verlassen, doch ich verlasse nicht die Novadis. Ich werde mit dem Kalifen Malkillah auf Reisen gehen. In der Zeit meines Aufenthalts in Unau habe ich mich ein paar Mal mit ihm persönlich unterhalten können und als er in diesen Tagen seine Reise vorbereitete, bat ich darum, den Zug begleiten zu dürfen. Mein Gastgeber Abu Sulaman wird den Reisezug ebenfalls begleiten.

Malkillah hat seine treuen Stammeskrieger der Beni Shadif zusammengerufen. Etwa 300 Reiter sind seinem Aufruf gefolgt. Sie werden den Zug bewachen, neben den rund 50 Elitesoldaten der Murawidun, der Leibgarde des Kalifen. Es handelt sich nicht um einen Kriegszug, sondern vielmehr um Repräsentation. Denn neben den Kriegern und Reitern bilden etliche Höflinge und Lakaien das Gefolge. Die Reisenden mussten bereits heute die Kamele satteln und antreten, damit der Wesir den Zug in Augenschein nehmen kann. Einigen Mitreisenden wurde befohlen, bis morgen für ordentliche Garderobe zu sorgen. Am morgigen Tag soll die Reise durch die östlichen Emirate beginnen.

17. Travia 1031 BF

Als unsere Karawane heute nach El'Dhena eintritt, mit bunten Wimpeln an den Lanzen und dem Banner des Kalifen vorweg, empfing uns bereits der hiesige Emir, der Rechtsgelehrte Umran al'Bakiri, vor den

Toren der Stadt. Er warf sich dem Kalifen zu Füßen und dankte ihm für dessen Besuch. (...)

Am Rande des Festmahles bekam ich heute Gelegenheit, mit dem Emir Umr al'Bakiri zu sprechen. Er ist ein gelehrter Mann und sprach mit mir viel über den Handel, der am Emiratum zu seinem Leidwesen vorbeiführt. Die Bornländer aus Kanne- münde beanspruchen die Mündung des Dhenanto-Flusses, an dem auch der Ort El'Dhena liegt, für sich. Sie haben vor langer Zeit die Siedlung Aymar Dhenanet erobert und lassen diese seither verfallen, damit sie nicht zur Konkurrenz für Kanne- münde heranwachsen kann.

Emir Umr bat den Kalifen um Hilfe, die Siedlung an der Mündung zurückzuerobern und dort eine Festung und einen Hafen zu errichten. Auch meine Familie bat er um Unterstützung für den Bau. Er stellte Handelsprivilegien für die Schiffe meiner Familie in Aussicht, geringe Zölle und preiswertes Trinkwasser, wenn die Hafenstadt einmal neu errichtet sein wird. Ich weiß nicht, ob das den Bornländern gefallen wird, doch deren Macht ist seit dem Konflikt mit Al'Anfa auch nicht mehr unbestritten.

Der Kalif scheint Emir Umrans Bitten wohlwollend zur Kenntnis genommen zu haben, aber er wird sich gewiss absichern, sollte er dadurch einen Konflikt mit den Bornländern heraufbeschwören.

28. Travia 1031 BF

Völlig unerwartet kam es heute zu einem Gefecht. Ich hatte bislang gedacht, die vielen Stammeskrieger seien nur ein Schutz gegen die thalusischen Räuber, die sich hier in Banden von teilweise bis zu 100 Köpfen herumtreiben, doch am heutigen Tage kam es im Tal des Thalusim, südlich von Thalufurt, zu einem Scharmützel mit Söldnern des Sultans von Thalusa. Wir waren auf eine Gruppe Kämpfer der Löwen von Thalusa gestoßen, die hier bei den Bauern Steuern eintrieben, sie regelrecht eines Großteils ihrer Habe beraubten. Wir sind umgehend weiter geritten, in Richtung Ronishagen, doch ich fürchte, dass wir ihnen auf dem Rückweg noch einmal begegnen werden. Die Lanze Reiter, die der Emir von El'Dhena zur Bedeckung mitgeschickt hatte, bleibt zurück, um den Pass durch das Thaluss-Massiv zu sichern.

2. Boron 1031 BF

Der einst so prunkvolle Reisezug ist nicht mehr wiederzuerkennen. Das Regenwetter und einige gefährliche Erdrutsche haben uns den Weg nach Ronishagen erschwert. Auch müssen wir fürchten, dass Dolguruk der Schwarze, der Sultan von Thalusa, Soldaten gegen unsere Karawane schicken könnte. Aber der Kalif beharrte auf dem

Besuch hier beim Bey von Ronishagen. Er muss wichtige Gründe haben. (...)

Der kurze öffentliche Empfang beim Bey hat mir die Bedeutung des Besuches anschaulich vor Augen geführt: Der Bey hatte erst vor kurzem die Steuern eingesammelt und war offenbar in Begriff, diese dem Sultan von Thalusa zu überreichen. Dem ist Kalif Malkillah zuvorgekommen; er forderte mit strenger Stimme die Unterwerfung des Beys unter seine Herrschaft und ließ die Steuerkasse durch seine Leibgarde konfiszieren. Seit drei Sommern hatte der Bey keine Steuern mehr an den Kalifen gezahlt.

Direkt im Anschluss verließen wir Ronishagen wieder, mir schmerzen die Knochen vom vielen Reisen. Eigentlich müsste der Kalif auch hier eine Festung errichten und loyale Soldaten entsenden, doch Ronishagen, ein durchaus prosperierender kleiner Hafen am Perlenmeer, liegt derart ungünstig zu Unau, dass es wohl kaum möglich ist, hier eine dauerhafte Herrschaft zu etablieren – zumal die Straße nach Thalusa weit besser begehbar ist als der mühsame Passweg.

9. Boron 1031 BF

Wir haben den kleinen Ort Khalim im Tal zwischen den Unau-Bergen und den Aschubim erreicht. Der Kalif erwartete, hier den Emir von Ongalo zu treffen, doch selbiger blieb der Verabredung fern. Ich konnte belauschen, wie Kalif Malkillah einen Botenreiter beauftragte: „Richte dem Emir aus, dass er seine Pflicht sträflich vernachlässigt. Er möge sich bis zum Ersten Rastulahellah, dem 5. Tsa, in Mherwed einfin-

den und dort Steuern und Rechenschaft abliefern. Trifft er nur einen Tag zu spät ein, wird er seines Amtes enthoben und vor Gericht gestellt.“

Abu Sulaman erklärte mir, dass der gegenwärtige Emir die frühere Unterstützung des Kalifen zum Bau eines Palastes verwendet habe und nun nicht mehr Herr über die Räuberbanden und Söldner der einzelnen lokalen Potentaten sei. Man soll ihn sogar aus seinem eigenen Palast vertrieben haben.

12. Boron 1031 BF

Nach einem Monat im Sattel haben wir endlich Mherwed erreicht. Hier besitzt der Kalif eine Sommerresidenz. Als erstes habe ich einen Barbier und ein Badehaus aufgesucht und anschließend einem Schneider Besuch abgestattet.

14. Hesinde 1031 BF

Vor seiner Abreise hat Kalif Malkillah noch eine wichtige Entscheidung getroffen. Der Emir Mhanadistans, der ebenfalls seit einigen Jahren keine Steuern mehr geleistet hat und als Räuber Handelskarawanen ausraubt, wurde mit einem Bann belegt. Wer seinen Kopf dem Kalif zu Füßen legt, wird reich belohnt werden und kann damit rechnen, zum nächsten Emir ernannt zu werden. Wie ich hörte, hat der Sultan der Beni Erkin bereits seine Söhne ausgeschiedt, damit sich den Thron des benachbarten Emirats zu sichern.

Ich jedoch bleibe in Mherwed zurück, werde hier Verhandlungen führen und mich dann wohl Richtung Fasar wenden. Es war eine beeindruckende Zeit! Lebwohl, Löwe der Wüste!

cg

Anzeige

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

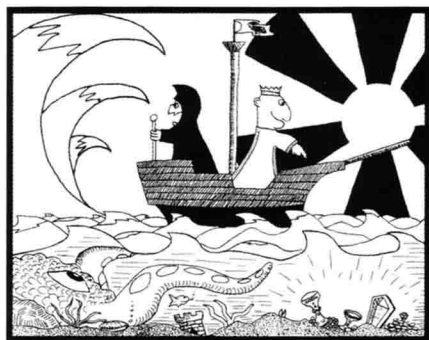


Keht der Zauberkönig Morda nach Aventurien zurück?

König Mizirion und Brabaker Akademie von Gerüchten fasziniert

BRABAK. Viel unglaubliches Seemannsgarn kommt dem Reisenden zu Ohren in den Tavernen und Kaschemmen der südlichen Hafenstädte, und klug sollte er abwägen, was er für bare Münze hält oder besser ins Reich der Sagen verweist.

Alles begann in den Frühlingstagen des letzten Jahres, als die Brabaker Hafenmeisterei die Rückkehr der längst verschollenen geglaubten *Tapferkeit* meldete, einer der drei



Die Expedition aus Sicht der Brabaker Bilderpostille

Karavellen König Mizirions. Diese war vor zwei Jahren auf Expedition ins Südmeer geschickt worden (in Richtung des geheim gehaltenen König-Mizirion-Atolls, wie allgemein vermutet wurde), aber bereits im letzten Winter zurückerwartet worden.

Nicht nur, dass in der Stadt schon bald wegen des fast völlig zerstörten und bis zur

Hälfte vollgelaufenen Schiffs gescherzt wurde, dass der König nun endlich wieder „all seine Reichtümer beisammen habe“, nein, es wurde ausgiebig gemunkelt, was der *Tapferkeit* denn wohl zugestoßen sei. Bald schon hieß es, dass die Karavelle bei der Rückreise durch einen furchtbaren Sturm sehr weit nach Westen abgetrieben worden sei. Dort, jenseits aller Küsten, wäre sie in ein „unheimliches Spektakel unter der Wasseroberfläche“ geraten, in dessen Verlauf sich nicht nur das Wasser „in einem Malstrom bis zum Meeresboden senkte“, sondern gleichsam „magisch güldenes Leuchten den Blick auf große Schätze“ preisgab.

Von der Mannschaft dagegen hatte man seit der Rückkehr nichts mehr gesehen. Manch einer wollte gar wissen, dass sich schon beim Einlaufen des Schiffs in den Hafen gar niemand mehr an Bord befunden hätte. Auf die Frage, wer denn dann die Geschichte über die Sturmfahrt hätte berichten sollen, redet sich der eine damit heraus, dass er es auch nur von anderen gehört habe, ein anderer wies klug auf das (inzwischen wohl von Großadmiral Hjalmar Hammerfaust beschlagnahmte) Logbuch der Karavelle hin.

Schon einen Mond später hatten diese Ge-

rüchte nicht nur in allen Spelunken und Tavernen der Hafenstadt die Runde gemacht und waren dabei mit immer leuchtenderen Details ausgeschmückt worden (ein Matrose der *Tapferkeit* soll gar den Satz „Ich dachte schon, der Zauberkönig Morda sei wieder von den Toten auferstanden!“ ausgesprochen haben), nein, nun hieß es auch bald, dass der König mit der *Großer Mysob*

eine neue Expedition in die ganz und gar unbekannten Gewässer ausschicken wolle, um nach den „auf dem Meeresgrund entdeckten Schätzen“ zu suchen!

Doch damit nicht genug – offenbar hatte sich nicht nur der stets nach jeder Gold versprechenden Planke im weiten Ozean greifende König von den Geistergeschichten der *Tapferkeit* anstecken lassen: Auch die *Dunkle Halle der Geister* will dieser Expedition arkanes Personal an die Seite stellen! Von Seiten Ihrer Spektabilität Terbyssios bekamen wir nur kurz angebunden zu hören: „Dort sind vermutlich Mächte erweckt worden, die unsere Anwesenheit erfordern.“ Und so nimmt es nicht Wunder, wenn auch die *Brabaker Bilderpostille* wie üblich nur wenig Worte für das ganz und gar verrückte Vorhaben fand.

Aldario Salmoranes
(MW)



Selemmer Ausrücker, Traavia 1051 BF

Seidlix' Ätherischer Dissonator

Bei einem meiner frühen Aufenthalte in der alten Stadt am Selemgrund machte ich mir ein Bild von den bisweilen unheimlichen, aber oft faszinierenden Dingen, welche das bunte Völkergemisch anbietet, das nach mancherlei Irrfahrten an der Mündung des Szinto eine zumindest zeitweilige Heimat gefunden hat. In einer düsteren Seitengasse unweit des Wegs der Schlingmacher entdeckte ich dabei den Stand eines Zwergen namens Seidlix, Sohn des Barbosch.

Meister Seidlix erwies sich als Kunsthandwerker, der manch wunderliche Dinge für den alltäglichen Gebrauchs führte; etwa ein Kristallglas zum Schutz der Augen vor dem Praiosschein oder eine selbstlöschende Nachtkerze. Meine Aufmerksamkeit errang jedoch eine andere Erfindung: Er offerierte eine Reihe fünfeckiger, handtellergröße

Gebilde aus verschiedenem Holz, die er „Ätherischer Dissonator“ nannte. Auf meine Frage, was diese Vorrichtung bewirke, erläuterte der Angroscho: „Magier und andere Zauberkundige kennen das Problem der lästigen Mindergeister, die als Nebeneffekt ihrer Kunst auftreten. Der Dissonator vertreibt diese Erscheinungen verlässlich.“ Wenig wusste ich von solchen Problemen, doch diese Erfindung schien mir sinnvoll zu sein.

Meiner Bitte, mir das Artefakt vorzuführen, kam Seidlix auf für mich erschreckende Weise nach: Flink stach er sich mit einer Nadel in den kleinen Finger und presste einen Tropfen Blut daraus, den er auf die Spitze eines der Vierseiter rinnen ließ. Fast augenblicklich erhob sich ein dünnes, aber höchst unangenehmes Singen und Stottern, Wimmern und Jammern, Winseln und

Klagen, das nicht nur jeden vielleicht in der Nähe befindlichen Geist vertreiben mochte, sondern auch einen Bettler rasch zum Weiterhumpeln brachte, der zuvor neben dem Stand gesessen hatte.

Ich rang einen Augenblick mit mir, überwand den Drang zur Flucht aber doch vorerst und wollte wissen, wozu es denn des Bluts bedürfe. „Ach, das ist das Donarium für den Daimon, den ich in den Dissonator gesperrt habe“, gab der Handwerker an. Daraufhin lupfte ich eilig meinen Hut und machte, dass ich mich anderswo umsahe. Mit diesem finsternen Artefakt wollte ich mich keinen Augenblick länger abgeben. Und solltet Ihr, geschätzter Leser, in Selem auf den Stand des Zwergen Seidlix stoßen, benutzt Eure Füße dazu, wozu sie Phex Euch gegeben hat!

Wolf-Ulrich Schnurr

»Vergeht tausendfach, ihr dämonischen Eismächte!«

Die Weiße Wacht erstrahlt in neuem Glanz über Nordaventurien! Die Götter mit uns!

BJALDORN. Hört von der freudigen Kunde aus dem Norden! Bjaldorn ist befreit und hat endlich seinen verlorenen Baron zurück! Die Eishexe ist vernichtet! Und die alveranischen Mächte von Schnee und Kristall, von Milde und Gnadenlosigkeit gegen die schwarzen Klauen, die an den Festen der Welt zu kratzen versuchen, haben uns ein strahlendes Zeichen gesandt! Nicht ein einziger Schwertstreich hatte erfolgen müssen, um die einst 'Weiße Wacht' Bjaldorn, stets stolze Stadt im äußersten Norden des Landes zwischen Born und Walsach¹, aus den Klauen der Eishexe Glorana zu befreien. Der stolze Heerzug, den Junker Fjadir im Rahja letzten Jahres ins Schwarze Eis geführt hatte, hat die Stadt wider aller dunklen Omen und schlimmer Befürchtungen erreichen und entsetzen können! Adelmarschall Ugo von Eschenfurt soll in Festum spontan zu einem Umtrunk „auf seinen tapferen Rüstmeister Fjadir“ geladen haben, wo man freudig auf den Bjaldorner Baronssohn und seine Kämpen anstieß.

Viele Monde hatte man nichts von den Adligen, Rittern, Kämpfern und Abenteurern vernommen, die sich in Todesmut und getrieben von rondrianischen Idealen gegen die gloranischen Außenposten warfen und diese – nach allen Berichten, die uns erreichen – wie flüchtiges Diebespack immer weiter vor sich hertrieben, sie aus ihren Stellungen lockten und ihre dämonischen Kräfte im verfluchten Nornja brachen, so dass *Trautemanns Hus* erreicht war, noch bevor das Jahr zu Ende ging. Und kaum hatte Praios das neue Jahr mit seiner Kraft erfüllt, da flohen nicht nur die gloranischen Schergen nach Norden an den Rockzipfel der niedergehenden Eiskönigin – nein, auch das Eis selbst wich vor unseren tapferen bornländischen Kämpen, zerfloss unter deren eisernen Schritten und schmolz vor den göttlichen Kräften, die Fjadir und seine tapfere Heerschar begleiteten.

Und so mag es auch niemanden verwundern, dass sich, als der Heerzug endlich Bjaldorn erreicht hatte, die Kunde von der

Streitmacht bis zu den gloranischen Statthaltern – finsternen Eisbarbaren, Schwarzkünstlern und Kreaturen der Niederhöhlen – gedungen war, die sodann die Stadt noch vor Eintreffen der Heerschar aufgaben und sich zur eiligen Flucht begaben, um ihre räudigen Leben zu retten. Mögen sie keine Gnade unter der Götter Antlitz finden!

Als dann wurden sie alle unter Tränen der Freude willkommen geheißen, unsere tapferen Bornländer: die Gräfin Thesia, die Grafen Wahnfried und Tsadan, und natürlich unser Rüstmeister Fjadir, der sie alle unter bunten Wimpeln angeführt hatte. Selten soll man so viel Lachen, Glückseligkeit und Erleichterung gesehen haben wie an jenem Tag, als Bjaldorn befreit wurde. Wie leicht ist es sich deshalb auch auszumalen, wie die Bjaldorner ihren zurückgekehrten Baronssohn haben hochleben lassen. Sein erster Weg soll ihn zur alten, im Kampf und der folgenden Gewaltherrschaft der dämonischen Schergen stark

gelittenen Burg seines Vaters geführt haben, um all den einst Gefallenen zu gedenken und gleichsam die neue Herrschaft über Bjaldorn auszurufen! Endlich, so kann es nun verkündet werden, hat die Weiße Wacht wieder einen Baron – und es ist unser Rüstmeister Fjadir von Bjaldorn!

Doch all diesen wunderbaren Berichten zum Trotz sollte das wahre Wunder für Bjaldorn (und damit die gesamte Nordgrenze des Bornischen Reichs) erst noch folgen. Nach einschlägigen Berichten erster Boten und Barden, die Fjadirs Heerzug bis nach Bjaldorn begleitet hatten und nun vor dem einbrechenden Winter nach Festum zurückgekehrt sind, wurde man hoch im Norden Zeuge des direkten Fingerzeigs der alveranischen Mächte.

Denn das Heer des Rüstmeisters hatte nicht nur Hoffnung und Schwerterstahl nach Bjaldorn geführt, sondern auch die heilige *Eisrose von Jarlak*, die vor zwei Jahren² in den neu eingesegneten Norburger Ifirn-Tempel gebracht worden war und nun die Stadt vom Griff des Schwarzen Eises befreien sollte. Viele wollen auch wissen, dass

es die nach dem letzten Winter nicht mehr geschmolzene Eisrose war, die – vor dem Heerzug hergetragen – das dämonische Eis des Nordens brach und zerfließen ließ.

Jene ifirnheilige Kristallblüte aber wurde offenbar eilig in den Bjaldorner Wintertempel des Weißen Mannes gebracht, der seit zehn Jahren von einer festen Mauer aus Eis umschlossen war. Wer erinnert sich nicht an die schreckliche Schändung des Tempels während des Borbaradkriegs, als die berühmte Kristallkuppel zerbarst durch schändliche Macht, und erst Firun selbst die Flüchtigen im Tempel durch eine wundersame Eisbarriere zu schützen vermochte? Zwei Wochen oder länger sollen nun

die Geweihten und Firun-Gläubigen in dem Tempel ausgeharrt haben, um die Macht des eisigen Jägers und seiner milden Tochter anzu-rufen und die Rückkehr des seit den Tagen Borbarads verschwundenen Weißen Mannes zu erleben.

Dann, in einer Nacht und ohne Vorwarnung, wurden die Gebete erhöht. Berichtet

wird, dass sich ein alveranischer Choral in sternenklarer Nacht über Bjaldorn erhob und die verkrustete, verhärtete Eisbarriere um den Tempel von göttlicher Macht und unter großer Erschütterung zerschlagen worden sein soll! Eisblaues Licht, so heißt es, sei aus dem Tempel gedungen, brach alsdann den schrittdicken Eispanzer in tausende Splitter! Einzig eine neue Kuppel aus Eis und Kristall blieb zurück – strahlender und prächtiger als je zuvor. Klar wie ein Polardiamant und doch das Licht in ungezählten Schneekristallen brechend, das Kuppelhalbrund geformt aus den Blütenblättern einer über dem ganzen Norden strahlenden Rose aus Eis!

In diesem *Kristallfirmwunder* im Travia das Jahres 1031 BF ward Bjaldorn, die Weiße Wacht des Nordens, endlich wiedergeboren! Weh' Dir, Glorana, Dich haben die Götter zerschmettert! Mehr aus Paavi werden wir bald erfahren, wenn uns erst die ersten Berichte unseres Schreibers Gorki Tannhauser erreichen, der sich bereits auf die gefährvolle Reise nordwärts gemacht hat.

Bonaro Marnion
(MW)



¹ Die Zuordnung Bjaldorns zum Bornland, die der aventurische Schreiber hier so unbefangen vornimmt, ist ein immer noch schwelender Streitpunkt unter den bornischen Adligen und Rechtsgelehrten – und führte zum Beispiel bei der letzten Adelmarschall zu großen Diskussionen (siehe *Aventurischer Bote* 125, Seite 8).

² siehe *Aventurischer Bote* 126, Seiten 16-21

Was geschieht in Gloranien?

Ein Blick in die redaktionellen Zukunftspläne für den Hohen Norden

»[...] Der Mann aus Eis hält Wacht in schwarzer Kaverne. Es ist das erste Zeichen. Ifirns Eisrose ist erblüht und wird nicht mehr vergehen in der Stadt aus Holz. Es ist das zweite Zeichen. Weitere werden folgen. Der Stillstand wird zu einem Ende kommen. [...] Hinter einem kristallinen Schleier aber ... da stand sie. Ich sah sie nicht, verzerrt und gebrochen war das Licht. Doch sie sah mich. Sie sah mich.«

—aus den Vision Walbirgs im Ifirstamm, Phex 1030 BF

»Das Eis zerspringt vor Kälte. Unsere Herzen zerspringen mit ihm. Geh, Feyiamal!«

—Oiodin Schattentanz, berichtet von Ifir-niane Raskirdottir, Ifirn-Geweihte aus Olport, neuzeitlich

Nicht nur die oben zitierten Voraussetzungen der jungen Ifirnsmaid Walbirg von Löwenhaupt weisen auf große Veränderungen im Lande Gloranien hin. Seit dem Frühling 1030 BF trafen immer mehr seltsame Berichte von den Grenzen des dämonischen Eisreichs ein: Unter den Nivesen verbreitete sich die Kunde von einem neuen Frühling (siehe **Aventurischer Bote** 132, Seiten 6-8), Thorwaler unter der Hetfrau Marada Gerasdottir entdeckten während ihrer Herferd während des Jahreswechsels 1030/1031 BF eine eisfreie Passage gen Osten und stießen auf eine verlassene Theriak-Förderstation (siehe **Aventurischer Bote** 131, Seiten 1-5), und auch der zeitgleich aufgebrochene Heerzug zur Befreiung Bjaldorns ließ schlussendlich keinen Zweifel mehr zu: *Das Schwarze Eis schmilzt!*

Überblick zu den Ereignissen

Die genauen Ursachen all dessen werden zunächst ungeklärt bleiben – und erst in der für Ende 2009 geplanten Regionalspielhilfe zu **Gloranien und dem Hohen Norden** vollständig enthüllt. Zusätzliche Hinweise und Gerüchte lassen sich aber bis dahin weiter im **Aventurischen Boten** verfolgen und werden die ersten Eindrücke noch weiter verdichten.

Doch mit der 'Befreiung' Bjaldorns (siehe Seite 10, »*Vergeht tausendfach, ihr dämonischen Eismächte!*«) und dem beginnenden *Schwanenflug* der Weidener Ifirnsmaid (Seite 1, *Als das Schwanenkind die Flügel*

spann) sind die Spielfiguren für die Zukunft des Hohen Nordens gesetzt. Sie werden die wichtigsten Hauptakteure im weiteren Kampf gegen die Eishexe sein und ihre Kräfte mit ihr messen. Für Ihre eigene Spielrunde dienen sie als Ansprechpartner und als Material zur Belebung des Hintergrunds, um derzeit eigene Abenteuer im Hohen Norden (die nicht zwangsläufig etwas mit der Heptarchin des Eises zu tun haben müssen) auszugestalten.

Zum Hinweis: Die in diesem Zeitraum stattfindenden Ereignisse werden nicht mit offiziellen Abenteuerpublikationen begleitet. Dennoch muss keine Gruppe, die aktuell im Hohen Norden spielt, Angst haben, etwas 'zu verpassen': Wie sich in vielen Handlungssträngen zeigt, stellen sich derzeit auch den wackeren Heroen um den neuen Baron Fjadir oder den Nivesen um Dermot von Paavi keine herausragenden Bedrohungen – im Gegenteil: Der Wandel scheint fast wie von selbst stattzufinden ...

Doch noch aus einem anderen Grund ist zunächst noch keine Heldenbeteiligung „in vorderster Schlachtreihe“ von Nöten: Die Entwicklungen im Hohen Norden sind redaktionell stark darauf ausgerichtet, viele offene Plotfäden zu verknüpfen und in ein stimmiges Gesamtbild zu bringen, das dann in Zukunft zur Bühne für Ihre Helden wird, um zwischen Bjaldorn und Paavi, zwischen der südlichen Eisgrenze und den unentdeckten Geheimnissen viel weiter im Norden spannende Abenteuer zu erleben.

Im Folgenden finden Sie einen umfangreichen Überblick zur aktuellen Lage im Eisreich (Stand: 1031 BF) und zu den mittelfristigen Entwicklungen der wichtigsten künftigen Meisterfiguren. Dazu gibt es für Sie Hinweise und Tipps, wie Sie die Ereignisse, die sich zur Zeit im Hintergrund abspielen, als Kulisse für Ihre eigenen Spielrunden im Hohen Norden nutzen können.

Stimmung und Atmosphäre

—Sollten Sie aktuell im Hohen Norden eigene Abenteuer gestalten, deuten Sie den Wandel langsam und zunächst kaum bemerkbar an und bauen Sie ihn dann – unabhängig von Ihrem eigenen Abenteuer – nach und nach im Hintergrund auf. Die Ereignisse kommen 'auf leisen Sohlen', of-

fenbaren sich aber schließlich unmissverständlich – und lassen noch mehr drängende Fragen zurück.

—Nutzen Sie die Berichte und Kurzgeschichten in den **Aventurischen Boten** 125 bis 133 gezielt als Stimmungsbilder zur eigenen Ausgestaltung des Wandels aus der Perspektive verschiedener Kulturen und Regionen. Je nachdem können Helden von den Ereignissen im Ewigen Eis auf den Drachenschiffen der Thorwaler, in den Zelten der Nivesen oder aus dem Blickwinkel der Kämpen aus dem Bornland erfahren und diese miterleben.

—Die Zeit bis Ende 1032 BF (Ende 2009) ist geprägt von einer großen Ungewissheit und Ratlosigkeit, was die seltsamen Vorgänge im Hohen Norden betrifft. Spielen Sie bewusst mit diesem erzählerischen Element der 'trügerischen Ruhe', der 'Windstille' und schildern Sie die vorrangigen Gefühle der Menschen, die sich darauf abteilen: aufkeimende Hoffnungen auf der einen, Warnungen und düsteren Prophezeiungen auf der anderen Seite.

—Diese 'Anti-Dramatik' sollte deshalb auch nicht Hauptzweck eines Ihrer Abenteuer sein (weshalb wir auch bewusst darauf verzichtet haben, Ihre Helden zum Beispiel mit Fjadir's Heerzug gen Bjaldorn zu schicken), sondern viel mehr nur als Kulisse für eigene Szenarien dienen.

—Wir empfehlen Ihrer Runde ebenfalls, zunächst mit etwas zeitlichem Abstand die Ereignisse im Hohen Norden einzubinden und so durch noch folgende Informationen in kommenden **Aventurischen Boten** und später in der Spielhilfe über den aktuellen Status quo informiert zu sein. Planen Sie deshalb lieber mittel- als kurzfristig, Ihre Helden nach Paavi zu schicken – nicht etwa, weil diese sonst redaktionelle Hintergrund-Handlungen gefährden könnten, sondern weil die zu ihren Erlebnissen passenden Informationen erst noch folgen werden.

—Bedenken Sie zudem, dass zwischen Bjaldorn und Paavi oder zwischen dem Blauen See und Paavi trotz der großen Schmelze noch immer schrittdickes Eis zu finden ist, das seinen Griff um den Hohen Norden fest geschlossen hat. Derzeit sind es nur die weiten Ausläufer im Süden (Nornja und Grenze zum Bornland), Westen (Nivesenlande) und Norden (Firnstraße und Bernsteinbucht), bei de-

nen sich das Eis auffällig stark zurückzieht. Eestiva, Lettjaskaja und selbst Norntal sind nach wie vor nur unter schwersten Entbehrungen zu erreichen.

Gerüchte und Vermutungen

In den ewigen Eisweiten des aventurischen Nordens breiten sich selbst Gerüchte und Vermutungen nur sehr langsam aus – manchmal dauert es Monate, bis Gerede oder halbwegs handfeste Informationen von Eestiva nach Norntal dringen. Jeder Ort, an dem heute noch Menschen leben, ist eine von der Außenwelt nahezu völlig abgeschottete Insel im ewigen Eis des Nordens.

So basieren viele der folgenden Gerüchte auf reinen Spekulationen, einige wenige wiederum enthalten zumindest einen wahren Kern, und wieder andere mögen der Wahrheit eher zufällig und unbewusst nahe kommen. Fühlen Sie sich deshalb auch frei, neben den folgenden Vorschlägen weitere auszuspinnen – die Zeit der Unklarheit wird nicht ewig andauern, also nutzen Sie sie!

—Die mit Abstand größte Befürchtung, die die Menschen in der Gegend um Bjaldorn umtreibt, ist, dass das Eis im Winter mit aller Macht zurückkehren wird. Einige wenige vermuten sogar einen gezielten Schlag Gloranas gegen Fjadirs Heerzug, um diesen in Bjaldorn im kommenden Winter in den dämonischen Eistod zu schicken!

—Andere wiederum sind der festen Überzeugung, dass Glorana tot ist – ob gerichtet von den Göttern, an ihren eigenen Dämonologien zugrunde gegangen oder besiegt durch einen mächtigeren Feind. Nichts davon lässt sich bestätigen, doch kann auch niemand das Gegenteil beweisen. Auch nach einem oder zwei Monaten des Wartens gibt es nirgends Berichte, dass Glorana ihre Handlanger sammelt oder gar selbst irgendwo in Erscheinung getreten ist.

—Nach einer Weile geht das Gerücht um (angeblich von einem Händler, der es von Eestiva nach Bjaldorn geschafft hat), dass es in der Nähe von Paavi (aber nicht in der Stadt selbst) einen blutigen Kampf gegen einen unbekannten Gegner gegeben haben soll, der von Seeseite aus zuschlug. In diesem Kampf soll Gloranas derzeitiger Heerführer und Favorit den Tod gefunden haben. Auch das „magische Eisschwert“, mit dem dieser Heerführer (dessen Name im offiziellen Aventurien als Antagonist für Ihre Spielrunde freigehalten wurde) kämpfte, soll in die Hände des Siegers gefallen sein.

—Einige wollen gar gehört haben, dass Paavi „sich selbst überlassen wurde“, ohne dass es zu Kämpfen oder Auseinandersetzungen kam. Unklar bleibt, welche Situation dort genau vorherrscht. Es deutet vieles darauf hin, dass Gloranas Statthalterin Geldana II. (die Schwester des Herzogssohns Dermot von Paavi) weiterhin über die Stadt gebietet.

—Ein gänzlich anderes Gerücht wird dagegen nur im Flüsterton weitergegeben: Das Eis habe sich nur deshalb zurückgezogen, weil die Eishexe ein neues dämonisches Eisschloss errichtet habe und sich nun das Eis nicht mehr in der Breite, sondern statt dessen in der Höhe sammle. Dort, auf einem Thron aus schwarzen Eiskristallen, throne sie nun über ihr Reich. (Von Bjaldorn aus könne man den Turm noch nicht sehen, aber auf der Höhe von Eestiva würde er bereits über den Horizont ragen.)



Die Situation in Bjaldorn

Sicherung und Schutz der Stadt

Der bornländische Heerzug um den neuen Baron Fjadir von Bjaldorn und Gräfin Thesia von Ilmenstein wird zunächst zum Schutz in der Stadt verbleiben, um diese nach und nach von den Resten dämonischer Schrecken zu säubern und zu versuchen, die 'Weiße Wacht' zu einem stabilen Brückenkopf auszubauen. Dies wird nach

ersten Schätzungen mindestens ein Jahr in Anspruch nehmen.

Insbesondere die Verpflegung der vielen zusätzlichen Streiter dürfte sich spätestens bereits zum kommenden Winter (der zudem die Angst schürt, dass das Schwarze Eis mit großer Macht zurückkehren könnte) als ernsthaftes Problem erweisen. Aus diesem Grund schickt man in den nächsten Monaten unter der Führung von Fjadirs Schwester **Liwinja von Bjaldorn** mehrere große Handelszüge mit Lebensmitteln und Ausrüstung vom Bornland gen Bjaldorn.

Die Hilfszüge werden mit dem Geld der Grafen Wahnfried und Tsadan (die bald wieder nach Ask und Norburg zurückkehren werden) finanziert. Wenn die Helden einen dieser Konvois sicher in den Norden geleiten möchten, werden sie nur sehr wenig gefordert – außer gelegentlichen Begegnungen mit sewerischen Räubern,

Goblins oder gefährlichem Waldgeetier verlaufen die Fahrten ruhig. Die Abenteuer warten deshalb eher unvermittelt am Wegesrand – unter einst gefrorenem Boden oder in Höhlen, die bis dato von Schnee bedeckt waren. Nehmen Sie diese Beispiele als generelle Anregung, wie sich bei der derzeitigen Lage im Hohen Norden ein Abenteuer entwickeln könnte: Die Helden werden unvermittelt von Routineaufgaben abgelenkt und in gänzlich andere Geschichten – den eigentlichen Abenteuerplot – verstrickt.

Die Geweihten von Firun und Ifirn

Nachdem die *Eisrose von Jarlak* den Bjaldorner Wintertempel im *Kristallfirnwunder* wieder neu erstrahlen ließ, hat der firungläubige **Bernik von Bjaldorn** seinen Anspruch unterstrichen, auch weiterhin Hüter des Tempels und neuer Wächter der eiskristallinen Rose zu sein. Die Bjaldorner sehen in dem hageren Jäger einen Heiligen, hat er doch in den letzten Jahren die Stadt und ihre Einwohner immer wieder vor den dämonischen Mächten Gloranas geschützt. Auch Ihren

Helden sollte es schwer fallen, den eigensinnigen Jäger zu durchschauen.

Die junge Norburger Ifirn-Geweihte **Nidaria Schwanenflug** dagegen hat sich im Geheimen Fjadir anvertraut, dass ihr Bernik unheimlich sei. Sie warnt den neuen Baron von Bjaldorn davor, einem Mann großen Einfluss auf die Stadt zuzugestehen, dessen Vergangenheit niemand so recht kennt. Nidaria selbst will mit der *Eisrose* ins Bornland zurückkehren und im Wintertempel von Festum und in Norburg

von den Vorgängen in Gloranien berichten. Allerdings zieht sie damit den Unmut vieler Bjaldorner auf sich, die glauben, nur die *Eisrose* würde ihre Stadt weiter vor Gloranas Macht schützen. In einem 'Gerangel um die Rose' können vielleicht nur Ihre Helden die Entscheidung herbeiführen.

In der Stadt ist man fest davon überzeugt, dass der **Weißer Mann** in Paavi eisige Rache an Glorana genommen hat. Unklar bleibt dennoch sein Verbleib, und tatsächlich kehrt der höchste Firun-Geweihte Aventuriens – trotz aller Hoffnung – in den Wochen und Monaten nach dem Firun-Wunder zu Bjaldorn nicht in die Stadt zurück. Gerüchte kommen auf, dass ein neuer Auserwählter des Wintergottes seinen Platz einnehmen könnte, ja sogar dringend sollte ...

Die Rondrianer

In Bjaldorn haben sich durch Fjadirs heroischen Aufruf, die Stadt zu befreien und gegen Glorana zu ziehen, eine Handvoll Rondra-Geweihte zusammengefunden. So finden sich Einzelkämpfer vom *Orden der Heiligen Zorns* (weltlicher Wächter gegen dunkle Mächte) und dem *Orden der Schwerter von Gareth* (vornehmlich Schutz des Mittelreichs) vor Ort. Dauerhaft aber wird es Aufgabe der Senne des Nordens der Rondra-Kirche unter der Meisterin des Bundes, Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, sein, Bjaldorn zu schützen und das Eisreich Gloranas weiter zurückzudrängen. So hatten sich dem bei *Trautemanns Hus* lagernden Heer bereits kurz nach den Namenlosen Tagen 1030 BF zwei Ritter vom *Orden der Wahrung von Rhodenstein* (Chronikführung rondragefälliger Taten und Schlachten) angeschlossen, die persönlich von ihrem Ordensvorsteher Brin von Rhodenstein ausgesandt waren, um dessen engen Freund und Weggefährten Fjadir zu unterstützen. Weitere Unterstützung aus Donnerbach soll folgen.

In den kommenden Monaten erwartet man zudem ein Lebenszeichen jener Rondra-Geweihten, die einst vom *Orden der Hohen Wacht* in den Norden gesandt worden waren. Doch vom grimmigen Lanzenführer **Leugrimm von Festum** und seinem Dutzend verwegener 'Eisritter', die wiederum in kleinen Gruppen und angeblich sogar gemeinsam mit Nivesen, Firnelffen oder gar Wölfen durch den eisigen Norden ziehen sollen, fehlt seit einigen Jahren jede Spur. Möglicherweise sind sie dem zurückweichenden Eis bereits von ihrer unbekannten Niederlassung aus weiter in den Hohen Norden gefolgt – und kehren hoffentlich bis zum Beginn des kommenden Winters aus der trostlosen Einöde nach Bjaldorn zurück.

Ausblick: Thesia drängt weiter

In den kommenden Monaten muss Fjadir durch Tatkraft und sichtbare Erfolge beweisen, dass seine Rückkehr auch langfristig ein Segen für die Stadt ist (und nicht nur, wie manche munkeln, ein falscher Hoffnungsschimmer bis zur Rückkehr des Schwarzen Eises). Doch damit nicht genug – gleichzeitig drängt Thesia von Ilmenstein (mitunter wie von inneren Ängsten getrieben), dass man keine Zeit verlieren dürfe, weiter nach Norden vorzudringen, um das Geheimnis Gloranas brechender Macht aufzuspüren.

Doch Fjadir ist der Schutz und Aufbau der Stadt wichtiger, und so stellt er der Gräfin keine weiteren Streiter des Heerzugs zur Seite. Helden, die in diesen Monaten in die befreite Stadt gelangen, finden eine Thesia vor, die ein eigenes 'Eis-Banner' (etwa 50 Kämpfer) zusammenstellt – und damit spätestens nach dem nächsten Winter (im Frühling 1031 BF) aufbrechen möchte ...

Die Situation in Paavi und im Hohen Norden

Was ist aus Paavi zu hören:

Aus Paavi dringen derzeit noch keinerlei sichere Meldungen an die Grenzen des Eisreichs – allenfalls Gerüchte (siehe oben) breiten sich in den kommenden Monaten langsam über Eestiva nach Bjaldorn oder über die Karenwege der nach und nach zurückkehrenden Nivesen aus. Erste handfeste Informationen werden wohl erst durch den erfahrenen Berichterstatter **Gorki Tannhauser** die Öffentlichkeit erreichen, der sich derzeit – trotz aller Warnungen – auf den gefährvollen Weg nach Paavi gemacht hat.

Wo sind Dermot und Kailäkinnen:

Auch Paavis Thronerbe, der nivesischstämmige **Dermot von Paavi**, der ebenso wie Fjadir seit Jahren zum Kampf gegen Glorana und seine Schwester Geldana II. ruft, hält sich derzeit noch bedeckt. Zuletzt sahen ihn die Thorwaler von Maradas Flotte, als er mit dem Tempelschiff des Thorwaler Efferd-Geweihten Goswyn Orezarson die Verfolgung eines Ungetüms im Eismeer aufnahm. Im Lager der *Lieska-Kangerluk* an den eisigen Ufern der Bernsteinbucht kuriert er nun Wunden aus den vergangenen Kämpfen aus – und von dort aus gedenkt er bald, die **Nivesen** und **Firnelffen** für den Kampf gegen das schmelzende Eisreich zum Bündnis zu bitten.

Während der große Nivesenschamane **Kailäkinnen** verschunden bleibt, obliegt es **Mido von den Toivoa-Leddu**, die Zeichen auf dem Weg in die nunmehr freien Lande

zu deuten. Sie besucht bis Ende 1031 BF alle Sippen ihres Stammes, von denen etwa jede zweite in die Brydia-Steppe zurückkehrt.

Iloinen und das Ifirnsrudel

Weitere Hoffnung liegt auch auf der göttlichen **Iloinen Schwanentochter** und ihrem machtvollen wölfischen **Ifirnsrudel**. Man muss diese ewigen Kämpfer gegen das Schwarze Eis derzeit hoch im Norden vermuten – und tatsächlich ist auch die götterberührte Iloinen von den unbekannten Vorgängen in und um Paavi überrascht worden. Über kurz oder lang aber wird es sich nicht vermeiden lassen, dass sich ihre Wege mit denen Ihrer Helden und der anderen Protagonisten der Ereignisse kreuzen werden – und dann ist hoffentlich endlich eine machtvolle Allianz geschmiedet, um die Eishexe endgültig zu vernichten.

Ausblick: Walbirgs Schwanenflug

Der *Schwanenflug* der jungen Ifirnsmaid **Walbirg von Löwenhaupt**, die nur von ihren beiden hartgesottenen Begleitern aus Weiden geschützt ist, wird sich etwa ein Jahr hinziehen. In dieser Zeit muss das Mädchen im Nebelmoor, im Rorwhed und später auch auf ihrem Weg gegen Gloranien viele Gefahren überstehen. Sie wird dabei nicht nur endlich einen Blick hinter die ominösen Prophezeiungen werfen, die sie seit ihrer Geburt umgeben, sondern auch einige der noch ungelüfteten Geheimnisse Gloranas enthüllen und schließlich jene Seelenverwandte finden, die ihr Schicksal teilen muss: die Druidinnentochter **Bishdara**. Doch wohin hat es diese seit ihrer letzten Begegnung verschlagen? Genauere Vorschläge zur Ausgestaltung dieser Reise finden Sie im nächsten Boten.

Und was ist mit den Thorwalern:

Und die **Thorwaler**? Die Oberste Hetfrau Jurga Trondesdottir hat zwar zusammen mit ihrer Konkurrentin Marada in der *Djarken Halla* für das kommende Jahr (1032 BF) eine große Heerfahrt gegen Glorana geschworen, doch werden ganz andere, unvorhergesehene Ereignisse die Nordleute in den Bann schlagen – weiterhin jedoch geschützt durch die Ewige Wacht Trondes in der *Djarken Halla*. Der Schicksalskampf der Thorwaler aber wird in anderen Regionen Aventuriens gefochten werden, und auch dort haben sich schon Schatten unter der Wasseroberfläche zusammengezogen. Doch auch dazu wird es demnächst weitere Informationen geben ... von den Schreibtischen der Redaktion.

Mark Wachholz für die DSA-Redaktion

Die Flamme des Zorns trägt die Wölfin voran

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. Übler Verrat war es, der uns in die Schatten stürzte und der Wölfin ihre bittersten Stunden bescherte¹. Doch Marada, stolze Hetfrau, trotzte dem Schicksal. Genußtuung zu fordern, danach stand ihr der Sinn. Und wir, wir zogen mit ihr.

Auf der *Silvarwulfa*² setzten wir unsere Fahrt fort, zu erfüllen Maradas trotzigsten Eid. Niemand hatte vergessen, was die Hetfrau geschworen hatte, dafür zu sorgen, dass Tula die Hexe Rede und Antwort stehe für ihre Tat. Drei Dutzend Frauen und Männer segelten mit der Wölfin, manch anderer war zurückgeschreckt, sie in dieses Abenteuer zu begleiten – zu schrecklich war der Ruf der mächtigen Seidkona. Auch ich fühlte Furcht, doch sollte nichts mich davon abbringen, den Sang von Maradas Herferd zu vollenden, bei Swafnir.

Geschmeidig glitt der starke Kiel unseres Drachen über die Wellen. Einem jähem Gewitter stemmten wir uns entgegen, Marada führte selbst das Ruder, trotzig brüllte sie dem Sturm ihre Herausforderung entgegen, bis dieser ermattet wich.

Als wir in die Gewässer der Olportsteine gelangt waren, flaute der Wind ab. Wir aber griffen zu den Riemen, und ich stimmte den Sang von Torstor Oms Wettfahrt an. Rau erscholl der Kehrreim über das Wasser, die kräftigen Schläge unserer Ruder trieben uns wacker voran. Kurz nach dem Middag kam Skerdu in Sicht, die schroffen Felsen ragten hell aus der sonnenglitzernden See. Keine Spur von dem berühmten Nebel, der die Insel der Seidkona so häufig umhüllte, keine schattenhaften Gestalten, keine unstillen Ungeheuer, die sich in den Schleiern verbargen. Friedlich lag die Mündung des Fjords vor uns, schmaler und doch nicht anders als die Einfahrt nach Uddahjal, und gerade das, diese Anmutung von Vertrautheit, ließ mich frösteln. Einen Lidschlag vermeinte ich gar den leisen Singsang einer Frauenstimme zu hören, klagende Laute, die der Wind verwehte. Ich sah, wie Marada die

Lippen aufeinander presste und dann fest das Ruder griff, als sie das Schiff in den Fjord lenkte. Es wurde ein wilder Ritt, denn die Strömung war tückisch, doch mit ruhiger Hand meisterte sie dies Fährnis. Rings um uns dräuten hoch die Klippen, als unsere Otta ihren Weg suchte, uner-



Tula von Skerdu

gründlich und tief gurgelte das nachtblaue Wasser um unser Schiff. Hier und da tanzten zarte Schwaden auf den Wellen, unbeirrt vom Gleißn der Sonne, und wieder meinte ich ein Wispern zu hören, fremdartig und kehlig. Ich horchte angespannt, doch es war verschwunden, kaum dass ich es gewahrt hatte.

Firunja Swanhildsdottirs Ruf war es, der mich aus meinen Gedanken schreckte: „Tulasheim!“ Mein Blick folgte ihrem Fingerzeig. Für einen Lidschlag war ich enttäuscht, denn über dem Fjord, in die Felsen geschmiegt, lag eine Ottaskin, nicht anders, wie wir sie kannten: Umfriedet von Wall und Palisade stand dort ein großes Jolskrim, flankiert von zwei kleineren Langhäusern, ein paar Schuppen, ein Badehaus. Eine schwarze Otta war auf den Strand gezogen, gleich neben einem Bootsschuppen. Erst auf den zweiten Blick fiel mir auf, dass sich kein Leben auf dem Gehöft regte. Auch als der Leib unseres Schiffs über den Kies des Strands schabte, kam niemand,

uns zu begrüßen, aber auch niemand, uns zu vertreiben. Festen Schrittes sprang Marada von Bord, mit langen Schritten eilte sie auf die große Halle zu, deren mächtiges Reetdach von altersdunklen Balken getragen wurde. Zwei mächtige Drachenköpfe schmückten die Firstbalken, die mit verschlungenen Schnitzereien verziert waren. Das zweiflügelige Portal an der Stirnseite der Ottaskin war verschlossen, und das war nun anders als daheim, wo man an einem solchen schönen Tag Licht und Luft in die Halle lassen würde.

„Heda, Tula von Skerdu!“, rief Marada mit bronzener Stimme. „Marada die Wölfin aus Uddajhal ist es, die ein Anliegen hat!“ Einen Lidschlag regte sich nichts, doch dann schwang eine Mannpforte auf, und ein Hüne von Mann mit heller, sommersprossiger Haut trat hinaus. Seine Haare, die er zu Schläfenzöpfen gebunden trug, waren feuerrot, seine Arme waren dick wie ein Kinderleib und seine Schultern so breit, dass zwei nicht zu kräftige Männer dahinter Schatten gefunden hätten. Er war in gestreifte, weite Hosen gekleidet, ein kurzes Wams aus Firunsbärenfell spannte sich über der mächtigen Brust und verbarg nur leidlich die verschlungenen Linien eines Hautbildes, das sich quer über seine Brust zu spannen schien. Schwere goldene Ringe schmückten Brauen, Nase und Ohren. „Was willst du, Marada Gerasdottir?“, rief er. „Haben dir deine Vorfahren nicht beigebracht, dass man nicht ungebeten nach Skerdu kommt?“

„Ungebeten mag ich sein, doch nicht unbegründet ist Skerdu mein Ziel. Geh, und sage deiner Herrin, dass die Wölfin gekommen ist, ihr Botschaft zu bringen.“

„Bin ich dein Knecht, dass du glaubst, ich befolge deine Befehle, Marada Gerasdottir?“

„Du kennst mich, Kerl, und das spricht für meinen Ruf. Ich aber kenne dich nicht, und so wird es wohl so sein, dass du die Botschaft zu überbringen hast ...“

Da grinste der Hüne und bleckte seine Zähne, die ehern schimmerten. „Sei froh, Wölfin, dass du mich nicht kennst, denn die, die mich kennenlernen, wünschen sich meist, es wäre nie geschehen.“

Fortsetzung auf Seite 29

¹ siehe die Berichte im *Aventurischen Boten* 130, Seite 24/25, im *Aventurischen Boten* 131, Seite 1-5, und im *Aventurischen Boten* 132, Seite 4-6

² thorwalsch: Silberwölfin



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, Florian Don-Schauen, Momo Evers, Lena Falkenhagen, Tom Finn, Chris Gosse, Stefan Küppers, Daniel Simon Richter, Mark Wachholz und Anton Weste

Mitarbeiter dieser Ausgabe: F. Flüß, M. Masberg, M. Schmidt, W.-U. Schnurr, M. Schwefel, H. Wolf

Illustrationen: Caryad (5), Ina Kramer (1), Florian Stitz (1), Horst Thiele (Blickpunkte)

Motto: Yannic Weber

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2009 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



*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 -
Am Busbahnhof 1
24784 Westerröndfeld

Tel.: 04331 / 8 44 - 0

(MO-DO 08⁰⁰-16⁰⁰ Uhr FR 08⁰⁰-12³⁰ Uhr)

Fax: 04331 / 8 44 - 3 33

Mail:

abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNG

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

Ulisses-Spiele GmbH
Langgasse 3b
65529 Waldems Wüstems

oder bei:

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

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

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per 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 -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von EURO 13,00 (Ausland EURO 15,00) einschließlich Porto und Versand.

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems (bitte den Coupon **n i c h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer: 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 -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld** 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 -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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

Lieber Leser!

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

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

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

Chronologie der Ereignisse im Aventurischen Boten 133:

Travia 1007 BF: Erster Bericht über den „Aetherischen Dissonator“ in Selem

Firun 1030 BF: Der neue bornische Landesvogt Jucho von Elkinen tritt sein Amt an und wird gleich mit seinen ersten Aufgaben konfrontiert.

Praios 1031 BF: Die Ifirnsmid Walbirg von Löwenhaupt verlässt Trallop und zieht mit zwei Begleitern aus, um endlich der ihr verkündeten Bestimmung zu folgen – dem Kampf gegen die Eishexe Glorana. Ihre erste Schritte führen sie ins Nebelmoor zur *Grauen Wacht*, dem mythischen Grab Isegreins des Wanderers.

Rondra/Efferd 1031 BF: Die Thorwaler Hetfrau Marada Gerasdottir fährt mit ihren Getreuen in todesmutigem Trotz nach Skerdu, um die mächtige Hexe Tula von Skerdu vor das Große Hjallding in Thorwal zu rufen.

Anfang Efferd 1031 BF: In Havena beschließt die Efferd-Kirche (motiviert durch eine Prophezeiung Latas), eine Flotte auszurüsten, um nach dem verschwundenen Meister der Brandung im Nordmeer, Goswyn Orezarson, zu suchen.

Mitte Efferd 1031 BF: Der Heerzug des Fjadir von Bjaldorn erreicht nach Strapazen das von Gloranas Handlangern vollständig verlassene Bjaldorn. Ihnen präsentiert sich ein düsteres, trostloses Bild, die Einwohner reagieren verhalten auf die 'Befreiung'.

Die junge Ifirn-Geweihte Nidaria Schwanenflug und der firungläubigen Jäger Bernik von Bjaldorn beginnen kurz darauf, die *Eisrose von Jarlak* in den Wintertempel der Stadt zu bringen, und versuchen, die guten Mächte von Eis und Schnee nach Dere herbeizurufen.

Anfang Travia 1031 BF: Nach mehreren Wochen des Ausharrens zerbricht eines Nachts im *Kristallfirnwunder* der alte Eisschutzwall des Bjaldorner Wintertempels, der zehn Jahre Dämonen und gloranischen Mächten standgehalten hatte. In neuem Glanz erstrahlt über der Stadt die vielfach blendende, neue Eisrosen-Kristallkuppel des Tempels.

Travia 1031 BF: Die Ungewissheit über den Verbleib Gloranas wird Monat für Monat größer. Gerüchte machen die Runde, dass die Eishexe tot oder geflohen sei; andere orakeln, dass im kommenden Winter das Eis mit aller Macht zurückschlage.

Travia bis Hesinde 1031 BF: Der Kalif besucht einige Emire in Thalusion und versichert sich ihrer untertänigen Treue.

Anfang Boron 1031 BF: Der erste bornländische Wagenzug mit Proviant, Ausrüstung und Waffen erreicht Bjaldorn.

Phex 1031 BF: Der berühmte novadische Freibeuter El Harkir gerät während seiner Suche nach den charyptiden Ursprüngen Darion Paligans in Thalusa in Gefangenschaft und wird unter das Richtschwert des schwarzelfischen Sultans Dolguruk geführt.

Ingerimm 1031 BF: Angebliche Berichte über Seebeben und Sichtungen magischer Phänomene im westlichen Südmeer erreichen Brabak und veranlassen sowohl König Mizirion als auch die *Dunkle Halle der Geister*, gemeinsam ein Expeditionsschiff in die unbekannten Gewässer zu schicken.

Praios 1032 BF: Mit der Karavelle *Großer Mysob* schickt das Königshaus Brabak ein Expeditionsschiff aus, um den Berichten über Schätze am Meeresgrund (und ungewöhnliche Ereignisse, möglicherweise arkaner Natur) auf den sprichwörtlichen Grund zu gehen. Auch Magier der Brabaker Magierakademie begleiten die Expedition.

Praios 1032 BF: Der reisende Abenteurer und Botenschreiber Igan Trappenfeld entdeckt in der Schwarzen Sichel Umtriebe des Schwarzmagiers Balphemor von Punin und verfasst dazu einen aufregenden Bericht.

Neuer Magister in Perricum, Seite 4

Perdan Weißenwacht ist in der Weißen Gilde umstritten, auch schon vor seiner Antrittsrede in Perricum.

Dennoch ist er ein Experte auf dem Gebiet der Austreibung, auch wenn viele bei ihm den Sanftmut und die Verständnis vermissen, die Olorand von Gareth-Rothensfels auszeichnen.

Er ist stets darauf bedacht, seine Forschungen voran zu treiben und etwas über die Umstände zu erfahren, durch die ein Patient in seine Abteilung eingeliefert wurde. Es ist daher nicht unüblich, dass Perdan sich der Hilfe von Helden bedient, um mehr über einen Patienten in Erfahrung zu bringen. Währenddessen warten die nicht gerade wenigen Kritiker, aber auch Neider Weißenwachts nur darauf, dass ihm ein Fehler unterläuft. Besonders Magier der Weißen Gilde oder andere vertrauenswürdige Helden können so schneller als ihnen lieb ist in die Intrigen der Weißen Gilde verwickelt werden, bei denen es darum geht, Perdan einen Fehler nachzuweisen. Mancher Magier überlegt währenddessen, ob es nicht einfacher wäre, dem Perfektionisten Weißenwacht nicht einfach einen Fehler unterzuschieben. In einem solchen Fall liegt es bei den Helden, die Intrige aufzudecken.

Der Kalif auf Reise durch Thalusion, Seite 5

Die Unruhe im alananischen Imperium wird in Unau genau zur Kenntnis genommen. Der Kalif befürchtet, dass die Alananer zur Stärkung der Einigkeit und zur Kompensation der jüngsten Niederlagen einen Krieg gegen den alten Erzfeind, das Kalifat, vom Zaun brechen könnten. Malkillah erwartet einen solchen Krieg vor allem im Osten, wo mit Sultan Dolguruk von Thalusa ein Verbündeter der Schwarzen Allianz herrscht. Um darauf vorbereitet zu sein, stattet er einigen seiner Untertanen, den Emiren, einen Besuch ab und möchte sie zur Geschlossenheit aufrufen.

Trotz dieser Bemühungen wird sich offiziell in Thalusion keine größere Änderung vollziehen, denn laut **Land der Ersten Sonne** soll diese Region vor allem Gestaltungsraum für die eigenen Spielrunden bieten. Der hier geschilderte Besuch bei den Emiren soll in erster Linie die Konflikte der Region noch einmal thematisieren und den Blick auf die Spielmöglichkeiten lenken, die sich aus dem Geflecht konkurrierender Interessen ergeben.

Zu den im Reisebericht angesprochenen Ereignissen wird es keine weitere Botenver-

öffentlichung geben, so dass Sie vollkommen frei sind, die Dinge in Ihrer Spielrunde selbst in die Hand zu nehmen. Hierbei bieten sich vor allem folgende Szenarien an:

♦ Der Emir von El'Dhena legt sich mit den bornischen Kauffahrern aus Kanne-münde an und will die Siedlung Aymar Dhenanet neu errichten. Hierbei kann möglicherweise ein Abkommen des Emirs mit dem Perricumer Handelshaus Klande eine Rolle spielen.

♦ Um die Treue des Beys von Ronishagen kann zwischen dem Sultan von Thalusa und dem Emir von El'Dhena ein Konflikt entbrennen. Möglicherweise muss der Bey auch die gleichzeitig eintreffenden Steuer-eintreiber beider Herrscher abwimmeln, um das eingezogene Gold für sich behalten zu können.

♦ Der Emir von Ongalo will seinen Palast zurückerobert. Oder er fällt einer Intrige zum Opfer, die verhindern soll, dass er rechtzeitig dem Kalifen Gefolgschaft leistet.

♦ Auf den Emir von Mhanadistan beginnt eine regelrechte Kopfgeldjagd. Der Emir – im Prinzip ohnehin ein Räuberhauptmann – versteckt sich im Gebirge und spielt Katz und Maus mit den Verfolgern. Möglicherweise konkurrieren auch die Streiter der Beni Erkin und der rivalisierenden Beni Gadang mit unlauteren Mitteln beim Versuch, des Emirs habhaft zu werden.

Weitere Ideen rund um die Region Thalusa finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**, unter anderem zur Einbeziehung der dortigen Ferkinastämme (hierzu lohnt sich auch das Warten auf den Abenteuerband **Unter Barbaren**), zu den Schmugglern von Ronishagen, zu den zahlreichen Lokalpotentaten und natürlich zur Herrschaft des schwarzen Elfen Dolguruk über Thalusa.

Seidlix' Aetherischer Dissonator, Seite 7

Beim „Aetherischen Dissonator“ handelt es sich im Kern um ein dämonisch besessenes Artefakt: Ein der arkanen Wissenschaft bislang unbekannter, niederer Daimon aus der Sphäre der Belkele wurde in einen Tetraeder aus maraskanischen Hölzern gebunden (vielleicht ist die Spitze des Gebildes sogar aus einem Span des legendären Nemezijs). Gefüttert mit dem Blut eines intelligenten Lebewesens gibt das Wesen im Dissonator durchdringende, unangenehme Geräusche und arkane Schwingungen von sich, die tatsächlich die meisten Mindergeister verjagen. Ob dieser Nutzen aber ein Blutopfer rechtfertigt, ist stark zu bezweifeln, zumal sich der Dämon nicht freiwillig in Seidlix' Artefakt befindet und rachsüchtig reagieren dürfte, falls er einmal freikom-

men sollte (beispielsweise durch eine Beschädigung seines hölzernen Gefängnisses).

Die Flamme des Zorns trägt die Wölfin voran, Seite 12 & 29

Tula von Skerdu ist die unangefochtene Herrscherin der Hexen Thorwals, wenn nicht des ganzen aventurischen Nordens. Von ihrer Mannschaft heißt es, dass sich diese ihr mit Leib und Seele verschrieben habe, den Pakt, den sie eingingen, gäbe Tula die vollkommene Kontrolle über ihren Willen, und nur der Tod könne sie daraus befreien – wenn überhaupt. Die, die ihr folgen, sind entweder der Macht der Hexe verfallen oder aber solche, die sie auf ihren Fahrten geraubt hat. So zählen längst nicht nur Thorwaler zu Tulas Mannschaft. Ihnen allen zeugen ist es, dass die Hexe sie in einem blutmagischen Ritual gebunden hat, das Ähnlichkeiten mit der Ottagaldr der Runajasko aufweist, das aber weit wirksamer zu sein scheint. Man sagt, Tulas Macht sei so groß, dass es ihr gelungen sei, mehr als ein Schiff und eine Mannschaft mit der Ottagaldr auf sich einzuschwören.

Tula vor das oberste Hjalding in Thorwal zu laden, ist ein Wagnis ohnegleichen: Nicht nur, weil es bedeutet, die Hexe herauszufordern, sondern vor allem, weil niemand abzuschätzen vermag, was geschieht, wenn sich Tula tatsächlich dort blicken lässt.

Weitere Informationen über die Thorwaler und Glorana finden Sie auch in den Meisterinfos zu *Vergeht tausendfach, ihr dämonischen Eismächte!* auf S. 8 dieses AB.

Der Fuchs und der Löwe, Seite 22

Die Unruhen reißen nicht ab, und auf dem Silberberg versuchen die verschiedenen Parteien, die Umstände für sich zu nutzen. Nareb Zornbrecht zeigt sich nach außen hin immer noch schwer getroffen, arbeitet aber insgeheim daran, seine politischen Gegner auszuschalten und mit Hilfe des erstarkten Dagon Lolonna die Macht in Al'Anfa zu übernehmen. Der Herr von Charypso verspricht sich davon die Kontrolle – oder die Brandschatzung – der konkurrierenden Stadt Sylla. Bislang haben sich die anderen Familien – allen voran Tsaiane Ulfhart, deren Vorfahren eng mit Sylla verbunden waren – dem Begehren des Korsaren widersetzt. Goldo Paligan versucht, Verbündete zu gewinnen, im Hintergrund zieht Irschan Perval die Fäden, während sich die übrigen Fraktionen entweder in lähmende Erstarrung, Rückzug oder verzweifelten Aktivismus flüchten. Gleichzeitig gärt es weiterhin auf den Straßen der Stadt; immer wieder brechen kleinere Aufstände aus, die mit erbarmungsloser Härte niedergeschlagen werden.

Über die weiteren Entwicklungen in

Al'Anfa wird in den nächsten Botenausgaben berichtet.

Beunruhigung in Havena, Seite 32

In den kommenden Wochen wird die Efferd-Kirche zu Havena eine eigene kleine Flotte ausschicken, um nach ihrem verschollenen Glaubensbruder zu suchen. Beflügelt von einer geheimnisvollen Prophezeiung Latas („Wenn der graue Hüter fällt, werden die Fluten entfesselt, und selbst klare Herzen werden sich trüben.“), die befürchten lässt, dass damit Orezarson gemeint ist, machen sich Geweihte aus der Stadt und der näheren Umgebung auf die Suche nach Goswyn.

Die Geschichten, die sich in Havena um die Verschwundenen ranken, sind zumeist Seemannsgarn, von einem zum nächsten üppiger und farbenfroher gesponnen. Unterstadt und Meer fordern Mond für Mond ihre Opfer, und in jüngster Zeit haben Sorglosigkeit und Gier viele unvorsichtig werden lassen. Dennoch verbirgt sich ein größerer Schrecken hinter den Geschichten: Die Mannschaft der *Goldgulden* wurde in der Tat Opfer eines Seeungeheuers, wenngleich auch nicht des Angreifers, den Orezarson verfolgt. Vielmehr handelt es sich um die Seeschlange, die von einem dunklen Kult von Charyptoroth-Anbetern entfesselt wurde (siehe das Abenteuer **Schrecken aus der Tiefe** aus der Anthologie **Stromschnellen**). Die Helden werden den Ereignissen um das Ungeheuer in dem für 2009 geplanten Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters** näher auf den Grund gehen können.

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 Hassel - Tel.: 05619204789



regelmäßige Aktionen

YRRAMIS

HANDELSPOSTEN AM SCHEIDEWEG

eine Spielhilfe von Michael Masberg

mit Dank an Stefan Küppers und Mark Wachholz

Mehr über das Volk der Schwarzpelze und das Land am Svellt lesen Sie ab Ende Februar 2009 in der RSH 11, **Reich des Roten Mondes**.

»In Yrramis hat sich viel getan, seit der alte Harkhash tot ist. Möchte man fast wieder einen sicheren Ort nennen. Außerhalb der Palisade muss man sich in acht nehmen, aber in Yrramis selbst findet man genug Mietschwerter, um auch dem zu begegnen.«

—Herbo Ranfel, Rollkutscher, im Rahja 1031 BF

Einwohner: 430 (davon 60% Schwarzpelze)

Herrschaft / Politik: Hauptmann Attrazan Ogerschelle als Statthalter des Aikar Brazoragh

Garnison: 40 Kurkhach, diverse Söldner

Tempel: Tairach, Kor

Stimmung in Yrramis: Handelsposten in der Wildnis, bestimmt durch ein raues Leben und die Herrschaft der Schwarzpelze

Mit der Besiedlung des Lowanger Svellt um 450 BF entstand recht bald in der Nähe der Flussquelle eine Siedlung. Der Name geht wohl auf eine aufgegebene Binge der Finsterkamm-Zwerge namens Yrram ganz in der Nähe zurück.

In den folgenden Jahrhunderten profitierte Yrramis davon, dass es der einzige Flecken Zivilisation in der Wildnis ist und an einem wichtigen Kreuzweg liegt, an dem sich die Pfade aus Andergast, Greifenfurt und Weiden vereinen und in das Svelltal führen. Als Teil des Svelltschen Städtebundes (seit 654 BF) wuchs Yrramis auf über 800 Einwohner heran.

Mit dem Orkensturm änderte sich alles: Am 3. Namenlosen 1010 BF begann der Angriff der Schwarzpelze, doch die Verteidiger konnten die Stadt – auch dank des Entsatzes vom Greifensteyn – bis zum 6. Praios 1011 BF halten. Ihr Opfer ermöglichte den meisten Bewohnern die Flucht nach Andergast und Greifenfurt. Einen Tag später fiel auch die Feste Greifensteyn an die Schwarzpelze. Zwanzig Jahre lang blieb Yrramis unter der Herrschaft des Stammes der Drughash.

Im Tsa 1031 BF – während die Drughash Lowangen angriffen – erstürmten Kurkhach aus Khezzara unter der Führung des

Hauptmanns Attrazan Ogerschelle Yrramis. Nach der Schlacht um Lowangen blieb Attrazan mit seinen Kämpfern als Statthalter und 'Herr vom Kreuzweg' in Yrramis. Von hier aus sichert er die Grenzen des Orkreiches und bekämpft die aufständischen Drughash, begünstigt aber auch den Handel über die Pässe mit dem Svelltal.

DIE FESTUNG GREIFENSTEIN

Um 680 BF errichteten die Lowanger zum Schutz des Städtebundes die Festung Greifensteyn, gelegen eine Tagesreise südlich von Yrramis auf einem Passrücken am Saljethweg. Am 7. Praios 1011 BF fiel die fast schutzlose Feste an die Schwarzpelze, nachdem die Besatzung größtenteils zum Schutz von Yrramis geeilt war.

Zwischenzeitlich konnte die Feste befreit werden: Am 29. Tsa 1013 BF wirkte hier der spätere Lichtbote Hilberian das Wunder von Greifensteyn und rettete den andergastischen Prinzen Wengel. 1018 BF besetzten andergastische Krieger die Feste, wurden aber wieder vertrieben. Um 1026 BF ging das Gerücht, Renos Wilder Haufen hätte Greifensteyn befreit. Heute ist die schwer zugängliche Passfeste wieder in der Hand der Drughash und ihr letzter Rückzugspunkt, von dem aus sie ihre Angriffe gegen das Reich des Roten Mondes führen.

KHEZZARAS WACHT

Unter der Herrschaft der Drughash war Yrramis ein grausamer Ort, an dem sich die orkische Besatzung von ihrer barbarischsten Seite zeigte. Die Tempel von Praios und Boron, die die Yrramiser Dualisten hier unterhalten hatten, wurden niedergebrannt oder profanisiert. Oberhäuptling Harkhash Drugh ließ die Befestigungen ausbauen und träumte insgeheim von einem zweiten Khezzara.

Mit der neuen Herrschaft unter Attrazan Ogerschelle wandelt sich Yrramis. Khezzaras Statthalter ist ein Pragmatiker. Selbst im Völkergemisch Uhdenbergs aufgewachsen, folgt er der Philosophie, dass man die Menschen nicht auslöschen muss, um sie zu beherrschen. Dementsprechend fördert er den neu erblühenden Handel im Svelltal (und fordert den entsprechenden Tribut). Unter seiner Herrschaft soll Yrramis

zu einem wichtigen Handelsposten werden. Diese Entwicklung steht erst am Anfang, doch neben orkischen Siedlern und unterworfenen Drughash lassen sich auch wieder Menschen in Yrramis nieder. Zwischen den Palisaden entstehen neue Häuser, vor kurzem eröffnete die Wirtin Mywara Alberg das Wirthaus 'Am Kreuzweg'. Im alten Boron-Tempel wird dem orkischen Totengott Tairach gehuldigt, doch direkt gegenüber hat sich in den Ruinen des Praios-Tempels ein menschlicher Geweihter niedergelassen: Der aus Nostria stammende Kor-Geweihte Kornax de Rysvik hat mit der Errichtung eines Kor-Tempels begonnen. Neben Siedlern und Händlern, denen allesamt der typische Svelltländer Pragmatismus zu eigen ist, hat Yrramis viele Söldner angezogen. Wenn diese nicht gerade einem Reisenden den Schwertarm feil bieten, messen sie sich mit den Khurkach in Wettkämpfen oder geben sich dem Spiel, der Hurerei und den Trinkgelagen hin.

»Über allem liegt das Wort des Hauptmanns Attrazan, das das einzige Gesetz in Yrramis ist – und das nicht so willkürlich ist, wie es klingen mag. Ohne Frage ist Yrramis ein rauer Flecken, aber es ist auch das einzig nennenswerte Zeichen von Zivilisation in der Wildnis.«

—Tarona, reisender Abenteurer, im Rondra 1032 BF

DER KREUZWEG

In Yrramis kreuzen sich vier wichtige Handelswege, die in den letzten zwei Jahrzehnten kaum benutzt wurden. Nach dem Ende der Drughash-Herrschaft erwachen sie jedoch langsam wieder aus ihrem Schlaf. Nach Norden folgt die Straße dem Lauf des Svellt und führt nach Lowangen. Hier beginnt das Stammesgebiet der Burrkuzk, die das Erbe der Drughash angetreten haben und relativ friedlich mit ihren menschlichen Nachbarn zusammenleben. Der sicherste Pfad aus dem südlichen Svelltal hinaus ist der Nörrnstieg (auch Saljethstieg) nach Osten über den Finsterkamm in Weidenschene nach Nordhag.

Der Saljethweg nach Süden hin zu Greifenfurt führt am Greifensteyn vorbei, der nach wie vor von den Drughash besetzt gehalten wird. Hier muss man immer wieder mit Überfällen rechnen und sollte

sich darum frühzeitig um Schutz durch Zauberkunst oder einen starken Schwertarm bemühen. Gleiches gilt für den *Thaschweg*, über den man durch die südlichen Ausläufer der Thasch-Berge und am Nordrand der Messergrassteppe entlang nach Teshkal und damit ins Königreich Andergast gelangt.

Daneben führen über den Finsterkamm noch der *Schattenpass* (nach Hesindenburg) und der *Schattenbachpass* (nach Waldrast), die aber beide nur zu Fuß und vor allem im Sommer passierbar sind. Für die anderen Pfade gilt, dass sie in der Regel von Mitte Peraine bis Ende Efferd gangbar sind.

PERSONEN IN YRRAMIS

◆ Hauptmann *Atrrazan Ogerschelle* (1,92, trägt Kettenhemd und Ogerschelle) lernte in Uhdenberg das Kriegshandwerk und bildete in den letzten Jahren die Garde des Roten Mondes aus. Er ist mit den Gepflogenheiten der Glatthäute vertraut, lässt aber keinen Zweifel daran, wer der Herr ist. Für ihn gilt nur das Wort des Aikar, er weiß aber Mut und Kampfkraft anderer zu respektieren.

◆ *Mywara Alberg* (*998 BF, rote Haare, dicklich und derb) ist die Tochter der alten Wirtin Haldara, die beim Sturm auf Yrramis 1011 getötet wurde. Sie hat sich dem Widerstand gegen die Besatzer angeschlossen und ist absolut skrupellos – auch gegenüber Menschen, die ihr im Weg stehen.

◆ Der Kor-Geweihte *Kornax de Rysvik* (*990 BF, wirres Schwarzhhaar, angespitzte Zähne) kämpfte lange im Osten. Einst sah er Brazoragh als Kors Herausforderer, mittlerweile als seinen Waffenbruder gegen das Chaos jenseits der Sphären.

YRRAMIS IM SPIEL

Yrramis ist ein rauer Ort, in dem Brazoraghs Gesetz des Stärkeren gilt, das durch Atrrazan Ogerschelle verkörpert wird. Ebenso verkörpert die Stadt jedoch auch ein Svelltal, in dem die Tyrannei aufgebrochen ist und die unterschiedlichen Völker nebeneinander leben können.

Die Helden können hier (oder am anderen Ende der Passstraßen) von Händlern und Reisenden zum Schutz angeworben werden oder selbst Kontakt zu Söldnern knüpfen. Yrramis eignet sich auch, um im Rahmen einer entsprechenden Kampagne einen orkischen Helden (etwa aus dem Umfeld Atrrazans) in die Gruppe einzuführen.

»Konnektion von Ymra, der Göttin der Vergangenheit, Oase Yyimris am Nordrand der Khôm und Yrramis bei Lowangen?«

—Notiz des Dämonenmeisters Borbarad aus dem Jahre 595 BF

Daneben gibt es Mysterien, die offiziell nicht aufgegriffen werden: Haben die Zwerge die Mine Yrram wirklich aufgegeben, weil sie nicht mehr ertragreich war, oder verbirgt sich in den verlassenen Stollen ein anderes Geheimnis? Und warum interessiert sich

der Tairach-Schamane aus Khezzara für die Binge? Ist die zitierte Überlegung Borbarads pure Spekulation, oder birgt der Kreuzweg tatsächlich ein Mysterium um Satinavs Tochter?

DIE DRUGHASH, RÄUBER DES THASCH

»Tairachs Reich gehört nicht den Feiglingen!«

—letzte Worte des Harkhash Drugh bei Schlacht an Winters Ende vor Lowangen, Tsa 1031 BF

Stammesgebiet: Thasch-Gebirge, insbesondere Festung Greyfensteyn

Stammesgröße: ca. 300

1011 BF wurden etliche Khurkach unter der Führung von Häuptling *Harkhash Drugh* von dem Schwarzen Marschall im Svelltal zurückgelassen und scheiterten an der einjährigen Belagerung von Lowangen. Diese doppelte Schmach prägte Harkhash bis an sein Lebensende.

Aus den ihm untergebenen Schwarzpelzen formte er den Stammesverband der Tasch-Orks, die bald den Eigennamen *Drughash* annahmen. Anders als die Stämme im Nordwesten des Svelltals blieben sie aggressive und brutale Besatzer, die die Menschen in ihrem Gebiet terrorisierten und häufig Überfälle durchführten. Dabei ging es ihnen nicht allein um Beute, sondern vor allem gierte es sie nach Blut und Kampf.

Fast zwei Jahrzehnte kontrollierten die Drughash den Kreuzweg von Yrramis sowie die strategisch wichtige Festung Greyfensteyn. Nur Lowangen bot ihnen erbittert die Stirn und so begnügte man sich zähneknirschend mit den Tributzahlungen der Stadt.

Im Jahre 1031 BF entfesselte der alte Harkhash einen letzten Kampf. Mit Hilfe der Finsterzwerge besetzte er die wichtigen Minen Lowangens und erhob die Waffen auch gegen die anderen Orksippen im Umfeld der Stadt. Doch ehe er seine Rache nehmen konnte, wurde er von einem vereinten Heer aus Menschen, Finsterkamm-Zwerge und orkischen Kriegern aus Khezzara bezwungen (siehe auch AB 130-132). Harkhash ging in Tairachs Reich ein, viele Thasch-Orks folgten ihm und bis auf Greyfensteyn gingen alle Eroberungen verloren.

Sein Nachfolger hat sich mit den überlebenden Drughash in die schwer zugängliche Festung Greyfensteyn und das Gebirge zurückgezogen und führt von da aus Attacken gegen Lowangen und Khezzara gleichermaßen.

Die Drughash im Spiel

Im Gegensatz zu den anderen, eher gemäßigten Stämmen der Svelltbesatzer bleiben die Drughash die brutalsten Feinde der Menschen – und durch die jüngsten Entwicklungen auch die Khezzaras. Das Reisen im Thasch ist nach wie vor gefährlich, und gerade Händler sind auf die Hilfe von Helden angewiesen. Auch orkische Helden können angeheuert werden, um gegen die Thasch-Orks vorzugehen, etwa von den *Burrkuzk*, die Lowangens Abgaben an die Schwarzpelze überwachen, oder von Atrrazan Ogerschelle in Yrramis.

Bis vor kurzem waren die Drughash noch eine wichtige Besatzungsmacht und der zweitgrößte Stamm im Svelltal. Heute führen sie einen verbissenen Kampf gegen alle Seiten, seien es Menschen, Zwerge oder auch Orks. In den Augen der Drughash hat der Aikar Brazoragh den ihm vorbestimmten Pfad verlassen und verrät sein Volk, indem er die Kriege gegen die anderen Rassen nicht fortsetzt. Ein Drughash lehnt jegliches friedfertiges Nebeneinander ab und verachtet den Aikar, von dem er sich belogen und verraten fühlt. Durch die jüngsten Niederlagen wird er sich und seine Kraft stets unter Beweis stellen wollen.

Die Strategie der Drughash zielt darauf ab, die verbliebene Eroberung zu halten und mit gezielten Angriffen die Menschen und die anderen Orks empfindlich zu treffen. Dabei greifen sie nicht nur Händler und Versorgungszüge an, sondern auch die Tributzahlungen an Khezzara.

Der Oberhäuptling der Drughash wird von offizieller Seite nicht benannt werden. Es steht Ihnen frei, diese Figur zu gestalten. Der Oberhäuptling mag dabei durchaus öfters wechseln, so lange wie Harkhash wird sich keiner seiner Nachfolger halten können. Sein langes, kampfreiches Leben und seine Unbeugsamkeit machen Harkhash in den nächsten Jahren zu einem *Ai'Maruchk*, einem 'Nicht-Gott' (*Wege der Götter* 189) und Schutzpatron des Stammes gegen die Macht des Aikar Brazoragh.

AUF DEM PARKETT DER POLITIK

EIN REDAKTIONELLES WORT ZU GESANDTEN, DIPLOMATEN UND SPIONEN IN AVENTURIEN

In den DSA-Publikationen der vergangenen Jahre wurden viele Botschaften gestrichen und in den meisten Fällen auf die Namensnennung von konkreten Botschaftern verzichtet. Wo es dem Lektorat nicht entging, sind sogar die Worte „Botschaft“ und „Botschafter“ vollständig verschwunden und durch „Gesandtschaft“ bzw. „Gesandte/r“ ersetzt worden. Hintergrund waren die folgenden Überlegungen.

Bei vielen Spielern war der Eindruck entstanden, dass in Aventurien „Botschaften“ im heutigen Sinne existieren, sprich: Konsulate, in denen in Not geratene Bürger sich einen neuen Pass ausstellen lassen können oder dergleichen, getreu dem Motto: „Hier wird Ihnen geholfen!“ Auch scheinen diese „Botschaften“ durchorganisierte Verwaltungsapparate zu sein, mit Militär- und Kulturattachés, Galadinnern, Zoll- und Passbeamten usw. usf. Darüber hinaus wird angenommen, der „Botschafter“ befinde sich natürlich in der „Botschaft“, wo man ihn jederzeit sprechen könnte.

Dem ist selbstredend nicht so.

Die bisherigen „Botschaften“ sind nichts anderes als „Ständige Gesandtschaften“, die verschiedene Staaten am Hof(!) eines Herrschers unterhalten. Die Gesandten vertreten nicht etwa die Interessen der Bürger ihres Herkunftslandes, sondern des Herrschers ihres Herkunftslandes – das ist ein wichtiger Unterschied.

Mitnichten kann Alrik der abgerissene Abenteuerer einfach zum Gesandten gehen und von diesem Geld oder Unterstützung erwarten. (Das kann er allerdings schon, wenn er eine wichtige Nachricht in die Heimat bringen soll oder eine solche mitbringt.) Allenfalls kümmert sich der oder die Gesandte noch um Anliegen von wichtigen Adligen und bedeutenden Fernhändlern der Heimat, aber das hängt stark von der Kultur des Mutterlandes ab – und von den gezahlten Kompensationen, denn der Gesandte ist nur seinem Herrscher verpflichtet und muss sein Engagement für andere aus eigener Tasche bestreiten.¹

Der Gesandte weilt normalerweise am Herrscherhof des Gastlandes. Zieht etwa Kaiserin Rohaja von Gareth nach Rommily, folgt ihr die horasische Gesandte auf dem Fuße. Eigene Gebäude (die „Gesandtschaften“) werden vor allem zu dem Zweck unterhalten, Informanten zu empfangen, Adlige und hohe Beamte des Gastlandes zu hofieren und gepflegten Schmuggel zu betreiben. Denn merke: Jeder Gesandte ist



gleichzeitig auch ein Spion seines Souveräns, nur eben ein „offizialisierter“. Ein Gesandter nimmt am höfischen Leben teil, pflegt viele Kontakte, knüpft offenbare und heimliche Verbindungen und sammelt als Teil seines Berufes Informationen – viele auch mit Hilfe von gekauften Dienstboten, verführten Höflingen und angeworbenen Agenten sowie „Freunden bei Hofe“, oftmals hohen Adligen, die sich gegen ein zusätzliches Salär aus dem Ausland gewogen zeigen, solange die Zahlungen pünktlich erfolgen.

Natürlich können solche Umtriebe leicht auffliegen, und unter anderem aus diesem Grund wechselt der Kopf einer Gesandtschaft (auch wörtlich ...) häufig. Es gibt nämlich auch keine UNO, keine Weltpolizei und internationale diplomatische Abkommen, die den Gesandten „diplomatische Immunität“ zusichern. Einen Gesandten zu verhaften oder zu enthaupten, kommt natürlich meistens einer Kriegserklärung an sein Heimatland gleich. Wie sehr das einen Herrscher jedoch schert, hängt stark von der tatsächlichen Macht des betreffenden Landes ab: Gesandte aus Nostria können sich in Vinsalt weniger Fehler leisten als der Emissär des Kalifen ...

Im Zweifelsfall wird der Herrscher des Heimatlandes jede Kenntnis von den Umtrieben

seines missratenen Gesandten“ abstreiten, und beide Höfe werden sich – sprichwörtlich – höflich darauf einigen, den unglücklichen Vorfall zu vergessen.

Andere Gründe für einen Gesandtschaftswechsel können sein:

- ◆ geänderte politische Beziehungen (das heißt, ein Gesandter wird „unhaltbar“; Beispiel: Abberufung alanfanischer Gesandter aus Vinsalt und umgekehrt)
- ◆ geänderte politische Verhältnisse im Heimatland (Gesandter wird geschasst oder wechselt gar in den Dienst des bisherigen Gastlandes; Beispiel: Arela Weißblatt, ehemalige Garether Gesandte in Vinsalt)
- ◆ Intrigen anderer Aspiranten auf den Gesandtenposten (siehe zum Beispiel der Wechsel von Columbus zu Francisco de Bobadilla in Ridley Scott's Film „1492“)
- ◆ Beförderung/Auszeichnung/Belehnung nach erfolgreicher Mission (in Aventurien wird man nicht nach Dienstaltersstufe befördert, sondern nach Leistung, Ambition, Beziehungen und Selbstdarstellung) – und es ist oft vorteilhaft, einen Berater, der sich mit dem Nachbarland auskennt, am eigenen Hof zu haben
- ◆ Exitus des Gesandten durch Attentate, Krankheit (häufig in fernen Ländern!) oder „Jagdunfälle“

Letzten Endes ist zu bedenken, dass so gut wie niemand ewig Gesandter bleiben will. Gesandter zu sein, ist eine Position wie jede andere im Apparat des Staates bzw. des Hofes: Sie bringt ein gewisses Prestige, eine Apanage (die der Gesandte je nach Veranlagung und Geschick zu großen Teilen unterschlagen kann) und vor allem die Möglichkeit, sich zu beweisen – und damit auf einen besser dotierten oder doch zumindest weniger gefährlichen (siehe oben) Posten zu kommen. Im Wesentlichen ist der Gesandte dabei auf sich gestellt.

Klingt nach einer typischen Heldenaufgabe? O ja!

Gesandte/r ist durchaus eine ideale Position für Spieler-Helden, eine Belohnung und hohe Auszeichnung, die spielwirksamer ist als ein Barons-Titel. Vor allem aber ist das nicht unbedingt eine „Ruheposition“ zum Ausscheiden aus dem aktiven Spiel. Denn

¹ Nota Bene: Herrscher, die für die Kaufleute ihrer Länder „Handelsverträge“ aushandeln und abschließen, sind deutlich fehl am Platze. Die Fernhändler(-gilden) sind selbst für ihren Wohlstand zuständig. Volkswirtschaftliche Rechnungen sind aventurischen Staatslenkern unbekannt. Allein im Horasreich und Al'Anfa, wo die Oberschicht tatsächlich am Handel partizipiert, sieht die Einstellung etwas anders aus. Letztlich aber verhandeln Herrscher untereinander höchstens über Monopole.

als Gesandter muss man mitunter seine Abenteuerfähigkeiten einsetzen wie bisher. Hinzu kommen die Reise in ein fernes Land, eine fremde Kultur, Hofintrigen usw. usf.

Gesandtschaften können entweder offen und auf unbestimmte Zeit angelegt sein („Vertretet Unsere Interessen nach besten Kräften“) oder einen bestimmten Zweck erfüllen und daher zeitlich befristet sein:

- ◆ das Überbringen einer wichtigen Botschaft (an den Herrscher oder eine bestimmte Person bei Hofe) samt Rückantwort;
- ◆ das Überbringen einer Kriegserklärung (häufig mit Repressalien für den Boten verbunden ...);
- ◆ die Bitte um Unterstützung (finanzielle, militärische, politische, magische, religiöse, medizinische) bei einem aktuellen Problem;
- ◆ das Verhandeln eines Vertrages (Waffenstillstand, Frieden, Gebietstausch, Erbfolge, Freundschaft und Beistand, Allianz, Geheimpakt zum Vorgehen gegen einen Dritten);
- ◆ die Suche nach einem geeigneten Ehepartner für ein Mitglied der Herrscherfamilie;
- ◆ die Nachforschung (heimlich und vorsichtig), was dem letzten Gesandten wirklich widerfahren ist.

Neben den offiziellen Aufgaben können die Gesandten noch mit geheimen Aufträgen ausgestattet werden, zum Beispiel dem Raub eines Artefakts oder Dokuments, der Befreiung einer Geisel oder eines gefangenen Spions, dem Ausschalten eines in der Heimat gesuchten Verbrechers im Exil, der Sabotage von Einrichtungen oder Bauten, der Anstiftung der Mächtigen des Landes zum Aufruhr oder der Bevölkerung zur Rebellion.

Die Geheimdiplomatie gilt als Steckenpferd der Liebfelder und Al'Anfaner, wobei die Erstgenannten Meister in der Gewinnung von Informationen und in der heimlichen Einflussnahme sind, während sich die Meridianer – vor allem über die berühmte *Hand Borons* – für spektakuläre Diebstähle und Anschläge verantwortlich zeichnen.

Mit auf den Weg bekommt der Gesandte ein Akkreditierungsschreiben seines Dienstherrn, das ihn am gastgebenden Hof als Bevollmächtigten ausweist, sowie finanzielle Mittel je nach den Zielen der Mission und nach den Möglichkeiten des Dienstherrn. In der Regel muss ein Gesandter jedoch einen *üppigen* Lebensstil pflegen (an den prächtigen Höfen in Horasia, Gareth, Al'Anfa und Unau sogar *luxuriös*), um erfolgreich zu sein. Sein Gefolge kann der Gesandte meist nach eigenem Gutdünken bestimmen und mit fähigen, vor allem ihm loyalen Spezialisten besetzen. Manchmal hat aber auch der Zimmerbursche der Sondergesandten noch einen Geheimauftrag erhalten ...

Am Einsatzort ist der Gesandte dann – mit seinem Gefolge – allein und weitestgehend frei in seinen Entscheidungen. Hierin liegt gleichzeitig die Chance wie die Gefahr des Gesandtendaseins, denn selbstverständlich ist der Gesandte seinem Dienstherrn strikte Rechenschaft für alle Aktionen schuldig (sofern sie offenbar werden). Doch die Heimat ist weit, und oft reicht die zeitliche Verzögerung aus, um eigene Leistungen in ein besseres Licht zu rücken oder eine zwischenzeitliche Niederlage doch noch in einen Erfolg zu verwandeln. Allerdings können mit zeitlichem Verzug eintreffende Nachrichten von daheim den Gesandten auch in ernste Probleme stürzen, wenn etwa eine herrschaftliche Anweisung widerrufen wird, die vor wenigen Tagen bereits ausgeführt wurde ... Es ist ersichtlich, dass eine Pflege der Nachrichtenwege für eine Gesandtschaft hohe Priorität hat, auch um Lauscher, Mitleser und Depeschenfälscher fern zu halten. Brieftauben, vertrauenswürdige Beilunker Reiter und die magischen Mittel des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt sind bei Diplomaten äußerst beliebt.

Nach gewisser Zeit (entweder nach einer Ruheperiode, die übersprungen wird, oder unmittelbar nach den 2W6 Abenteuern, die der Meister erdacht hat) kehrt der Gesandte zurück, bereit für neue Aufgaben, etwa in einem anderen Land. Vielleicht hat mittlerweile auch der Herrscher des Heimatlandes gewechselt, und man teilt dem Gesandten mit, „dass man ihm dankt, aber seine Dienste nicht mehr benötigt“. (Das könnte durchaus einem Almadaner in garetischen Diensten geschehen, nachdem Selindian Hal sich zum Kaiser erhoben hat.) Tja, dann bleibt doch nur wieder das alte Abenteuererleben! Hier kann jede Spielrunde Vorteile aus der bewegten Geschichte in Aventuriens ziehen und die politischen Verstrickungen und Positionen so auslegen, wie sie es gerade benötigt.

Es braucht in den Regionalspielhilfen keine Personen, die auf die Rolle des Gesand-

ten fixiert sind: Jeder bei Hofe ist ein potentieller Gesandter, eben so wie die meisten auch potentielle Führer von Heerhaufen sind. Konkrete Aufgaben im Dienste des Staates werden je nach herrschaftlicher Gunst, Eignung, Ambition und aktueller Lage zugewiesen – auch an Spieler-Helden. Für manche Unternehmung mag zum Beispiel Kaiserin Rohaja gut beraten sein, den in der Diplomatie erfahrenen Prinz Storko zu schicken, zur Verhandlung mit den Araniern aber eher Rondrian Paligan und für eine Kriegserklärung Alrik von Blautann ...

Wir haben darum

- ◆ das Wort „Botschaft“ durch „Gesandtschaft“ bzw. „Ständige Gesandtschaft“ ersetzt, da diese Bezeichnung deutlicher macht, was wir meinen
- ◆ die Zahl der „Ständigen Gesandtschaften“, die wir in Regionalspielhilfen erwähnen (etwa ausgezeichnete Gebäude auf dem Plan), auf ein Mindestmaß beschränkt; es braucht zum Beispiel keine „Nostrische Botschaft“ in Khunchom, allenfalls in Thorwal und – vielleicht, aber nicht „Ständig“ – in Gareth.
- ◆ wenn irgend möglich, keine Gesandten namentlich erwähnt, damit
 - a) diese Figuren wechseln können, wie es dem Wesen ihrer Position entspricht (siehe oben) und für Abenteuer (offizielle wie selbst erdachte) nützlich erscheint
 - b) diese Rollen für Spieler-Helden (zumindest zeitweise) offen stehen.

Gerade Gesandte sind Gestalten, die mühelos in Abenteuerplots verwickelt werden können, etwa als Opfer oder Auftraggeber von Attentaten, Erpressung oder Spionage. Im Unterschied zu vielen anderen, in Spielhilfen fixierten Amtsträgern können sie leicht durch diverse Verschwörungen ableben oder abberufen werden, und hier können auch Heldenaktionen spürbar etwas bewirken: Der Schurke wird zum Schluss bestraft oder zur Strecke gebracht. Wenn er entkommt oder nur als „Persona non grata“ (unerwünschtes Individuum) verbannt wird, kann ein Gesandter vielleicht noch auf den Schutz seines Dienstherrn zählen und in seiner Heimat auf die Helden warten, um ihnen irgendwann erneut zu begegnen.²

In diesem Sinne wünschen wir ein frohes Intrigieren, Koalieren und Finassieren!

FWB

² Ein Kontinuitäts-Problem gibt es dabei nicht. Wenn der Gesandte Alrik Tellerrand, der vor sieben Jahren einen Vertrag zwischen Kalifat und Mittelreich ausgehandelt hat (und häufiger sind unsere Gesandten in der Vergangenheit nie in Erscheinung getreten, weil sich einfach niemand um die „Fluktuationen“ in einem so komplexen Geschäft wie der aventurischen Diplomatie kümmern kann), nun im aktuellen *Aventurischen Boten* in Unau einen weiteren Vertrag verhandelt, dann ist der halt mal wieder im Reich des Kalifen unterwegs. Das sagt dann nicht, wo er die letzten sieben Jahre war.

Anzeige



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

Der erste Gang zum Richtblock ist immer der Schwerste

Elkarim folgte aufgeregt den Menschen, die jetzt – zur heißen Mittagsstunde – vom Handelshafen im Süden der Stadt über die *Brücke der drei Töchter* in die Thaluser Nordstadt strömten, hin zum Großen Platz vor dem mächtigen Sultanspalast. Es hatte sich schnell herumgesprochen, dass der Sultan heute wieder persönlich zu seinem machtvollen Richtschwert greifen würde, um einem verurteilten Verbrecher den Kopf vom Hals zu trennen.

Der Straßenjunge kannte keinen anderen Herrscher als Dolguruk. Der Sultan mit der schwarzen Haut, den schwarzen Augen und den schwarzen Zähnen hatte in jenem Jahr den alten Fürsten Ras Kasan vom Thron von Thalusa gestürzt, als Elkarim geboren worden war. Zehn Jahre war das jetzt her, ein ganzes Leben. Doch so sehr sie alle den unheimlichen Schwarzelten fürchteten, so begierig war doch ein Jeder auf das kommende Spektakel. Ungewöhnlich war vielmehr, dass der heutigen Hinrichtung keinerlei Gerichtsprozess vorausgegangen war, ja dass noch nicht einmal jetzt bekannt gegeben wurde, wer denn der Bedauernswerte sei. Hinrichtungen in Thalusa bestimmten sonst schon viele Tage und Wochen das Gespräch in der Stadt.

So eilte Elkarim weiter, schlängelte sich durch die Menschenmassen und suchte noch schnell nach einem locker sitzenden Goldbeutel. Doch diesmal war ihm kein Glück beschienen, denn die meisten waren so arm und heruntergekommen wie er selbst.

Auf dem Großen Platz hatte man bereits den steinernen, aus weißem Marmor gefertigten und mit dunkelbraunen Flecken bedeckten Richtblock aufgestellt. Darunter befand sich die berühmte, sechs Spann durchmessende und mit vielen kleinen Almadinen und Adamanten geschmückte Blutschale, deren goldene Oberfläche hell in der brennenden Mittagssonne strahlte. Fast ein Dutzend *Löwen von Thalusa* aus der Palastwache des Sultans umstanden

den Richtblock und die wertvolle Blutschale, und auch einige Stadtgardisten in ihren weißblauen Uniformen bewachten den Großen Platz. Elkarim überlegte, ob es jemals schon jemand gewagt hatte, eine Hinrichtung durch den Schwarzen Sultan zu stören, aber es fiel ihm nicht ein. Allein der Gedanke an einen solchen Zwischenfall war absurd.

Und so zuckte er die Schultern, denn sein eigentliches Ziel war – wie das der meisten – in diesem Moment das 'Loch', die Kerkerzelle mitten auf dem Großen Platz, in

Narbe zog sich unter dem linken Auge über das knitrige, ebenfalls dreckstarrende Gesicht. Es war nur einer jener schäbigen Trunkenbolde, von denen man so viele in den Kaschemmen des Hafens fand, auf der Suche nach einer billigen Heuer und scharfem Brandt. Die immerzu von jenen Tagen schwärmten, als sie noch als allen Winden trotzende Freibeuter die Meere befahren hätten und nicht, stinkend und verkommen, nach dem verlorenen Sinn ihres verwirkten Lebens suchten. Elkarim verachtete diese Tagelöhner und wusste, dass er nie

einst so enden würde wie sie.

Ernüchtert wandte er sich wieder vom Loch ab, und wie ihm ging es vielen der Schaulustigen. Wenn es einer der reichen Händler aus der Nordstadt gewesen wäre, oder einer der Großgrundbesitzer, die es sich mit dem Schwarzen Sultan verschert hätten ... Oder wenigstens ein fremder, hochnäsiger Kapitän aus Al'Anfa oder ein adliger Popanz aus dem großen Nordreich ... dieser Kerker hatte schon viele Gefangene gesehen, vom Prinzen

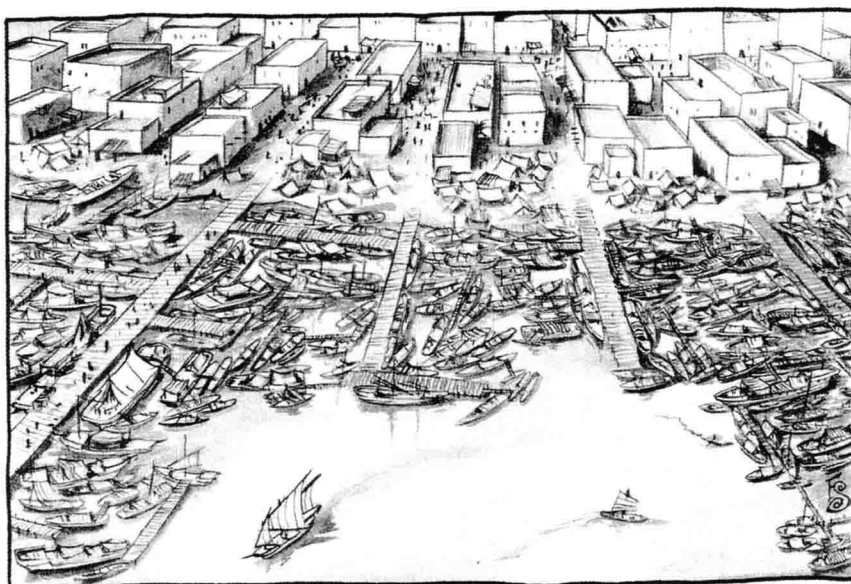
von Khunchom bis zum letzten Fürsten Ras Kasan. Doch heute war es nur ein alter Saukopf – kein Wunder, dass sich der Sultan nicht die Mühe eines öffentlichen Prozesses gemacht hatte.

»Heh du, pssst.«, drang es in diesem Moment leise aus dem dunklen Kerkerloch. »Komm mal her, du musst mir helfen.«

Elkarim beugte sich noch einmal zum Loch und blickte in die auffällig lebendigen schwarzen Augen des Gefangenen.

»Du musst mir helfen, Junge, hörst du.«, wiederholte dieser eindringlich, noch immer im Flüsterton.

Elkarim dachte gar nicht daran, so einem verwahrlosten Trunkenbold zu helfen, dennoch blickte er sich sofort nach den Wachen um, deren Aufmerksamkeit jedoch gerade den anderen Schaulustigen galt, die sich bereits zu dem Richtblock begaben, um dort die wertvolle goldene Blutschale, in die bald der Kopf des Unglücklichen fallen



der der Verurteilte die letzten Stunden oder Tage vor seiner Hinrichtung verbringen musste und von jedem von oben durch ein schweres Gitter begafft und beschimpft werden konnte.

Schon hatte sich eine große Traube um das im Boden eingelassene vergitterte Kerkerloch gebildet, und die zwei Wachen dort hielten ausreichend Abstand, um den Schaulustigen genug Platz zum Glotzen zu geben. Auch Elkarim zwängte sich durch die Menge, schlüpfte durch die Beine und konnte endlich einen Blick auf den Gefangenen erhaschen.

Doch bei allen Überraschungen der Nedime! In dem dreckigen, vier Schritt tiefen und nach Unrat stinkenden Loch hockte nur ein alter, zerzauster Mann mit verfransstem Vollbart. Er trug einen novadischen Ohrschmuck und ein verdrecktes und zerrissenes dunkelrotes Kopftuch über den schmierigen langen Haaren. Eine tiefe, alte

würde, zu begutachten.

»He, hörst du mich!«, drang es jetzt wieder aus dem Kerker. »Mir bleibt keine Zeit mehr. Wenn du mir hilfst, werde ich dich mit unermesslichem Reichtum belohnen!«

Jetzt musste Elkarim fast laut auflachen, aber er unterdrückte es – denn auch wenn die Wachen nie Sorge trugen, jemand würde sich an dem magischen Schloss des Kerkers zu schaffen machen, wollte er dennoch kaum in Verdacht geraten, dem Mann dort unten eine Waffe oder etwas anderes als fauliges Obst hinunterzuwerfen. »Deinen letzten Ohrring will ich dir bestimmt nicht abnehmen, alter Mann.«, flüsterte er belustigt hinunter.

»Bei allen blinden Wüstenschiffen der Khôm, erkennst du mich denn nicht, Junge?«, presste der Alte hinter seinen schiefen, aber immerhin noch vollständigen Zähnen hervor und reckte sein Kinn nach oben. »Ich bin El Harkir, Sultan von Souram und Al'Toum, Kapudan Pascha des Kalifen und der größte Freibeuter zwischen der Perle am Mhanadi und der Pestbeule des Südens!«

»Bei allen Lügenpropheten! Niemals bist du El Harkir!«, entgegnete Elkarim erzürnt. Der berühmteste Pirat des Südens – gefangen im Kerkerloch von Thalusa?

»Wenn ich es Dir doch sage!«

»Wieso weiß dann niemand in der Stadt, dass du heute hingerichtet werden sollst?«

»Weil sich der Sultan hüten wird, zu verkünden, dass er mich in Gewahrsam hat«, zischte der Mann. »In aller Heimlichkeit ist er vorgegangen, weil sonst meine Leute oder gar der Kalif selbst gekommen wären, um mich rauszuholen, was denkst du denn, Bengel?« Zornig schlug der Fremde gegen die steinernen Mauern seines Verlieses.

Für einen Moment stutzte Elkarim. Doch dieser elendige Halunke dort unten im Loch konnte nie und nimmer El Harkir sein. »Beweise es, wenn du wirklich der große Pirat bist!«

Erneut funkelte ihn der alte Pirat aus seinen schwarzen Augen an und drohte ihm mit den Finger. Doch vier Schritt stinkender Kerker und ein magisch verschlossenes Gitter trennten sie.

»Schau doch, hier. Siehst du meine Narbe im Gesicht? Wer, wenn nicht El Harkir trägt eine solche Trophäe unter seinem linken Auge, hä?«

Elkarim war noch immer nicht überzeugt. »Mein Großvater hatte auch so eine Narbe – er war betrunken in eine Werkbank gestürzt. Und wenn du der größte Pirat des Perlenmeers bist – wie kannst du dann überhaupt dem Schwarzen Sultan in die Hände fallen und hast ihn nicht statt dessen zu einem Duell auf den Palastdächern gezwungen? Das wäre ...«, jetzt sah sich Elkarim erneut nach den etwas abseits stehenden Wachen um und begann, wieder

sehr leise zu sprechen, »das wäre für uns alle besser gewesen.«

Der Mann in dem Loch grollte unmutig und raufte sich die dreckigen Haare. »Hör zu, Junge! Sie werden mich gleich holen, und dann ist's aus mit dem alten El Harkir. Ich habe den Tod nie gefürchtet, dazu habe ich ihn viel zu oft selbst herausgefordert.« In seinem Gesicht zeichneten sich Stolz und Verachtung ab – und Elkarim spürte eine innere Unruhe, die ihm gar nicht behagte. Was, wenn der Fremde wirklich El Harkir war?

Er beugte sich weiter hinunter, während sich auf dem Großen Platz die Schaulustigen vor dem marmornen Richtblock drängten. Ein Raunen machte die Runde, als sich in diesem Moment die schweren Palaststore öffneten und Dolguruk mit seinen Wachen auf den Platz schritt, den mächtigen Zweihänder bereits in seiner Hand. »Der Sultan ist gekommen, gleich holen sie dich.«, rief Elkarim leise in den Kerker.

»Und deshalb erfüllst du einem Todgeweihten jetzt den letzten Wunsch und hörst mir genau zu.«, entgegnete der alte Freibeuter zornig.

Elkarim zögerte, doch dann presste er sein Gesicht dicht an das Bodengitter.

»Ich habe nicht viel bereut in meinem Leben, weißt du, aber hätte ich damals gehaht ...« Der Pirat stockte. »Es gibt dort draußen, im Perlenmeer, einen Mann, einst ein Sklave hier in den Sümpfen von Thalusa, der floh und sich an einem gottverlassenen Ort finstersten Mächten verschrieb. Jetzt ist er selbst eine dunkle Macht ... eine Macht, die ich einst erweckt habe und der ich geschworen habe, sie dereinst wieder in die tiefsten Tiefen des Meeres zurückzuschicken. Doch wenn mir das nicht gelingt, dann müssen das andere für mich tun, denn ... nun, du siehst ja, in welcher Lage ich mich jetzt befinde.«

Der Pirat kramte aus seiner verschmutzten Kleidung ein halb zerrissenes Pergament hervor. »Ich war an diesem finsternen Ort, Rastullah möge mein Zeuge sein.« Seine Hände zitterten. »Und das ... das habe ich aus den Sümpfen geborgen.«

»Was ist das?«, fragte Elkarim aufgeregt, doch in der Dunkelheit des Kerkers konnte er kaum etwas darauf erkennen.

»Bei den Seedämonen des Perlenmeers! Nur wer dieses Geheimnis kennt, wird wissen, wie dieser Feind vernichtet werden kann.« Elkarim schluckte, so recht wusste er nicht, ob er nicht doch einem von Gefangenschaft und Alter Verwirrten zuhörte. »Wer ist der Mann?«

Plötzlich hörten sie Schritte! Die Löwen von Thalusa schritten über den Platz, geradewegs auf das Loch zu.

»Nimm es an dich!«, rief der Pirat. »Bring es Ahmed auf die *Sharm en Nupharim* im Hafen! Das sind meine Leute! Sie müssen

meine Queste fortführen!« Der Pirat sprang hoch, und Elkarim langte mit seiner Hand tief in das Gitter – doch er konnte das Pergament nicht greifen.

»Heh, Bursche, weg vom Gitter!«, rief plötzlich einer der Gardisten. Im letzten Moment warf der Pirat, der sich El Harkir nannte, verzweifelt das Pergament hinauf, doch gerade, als Elkarim danach greifen wollte, wurde er gepackt und weggestoßen. »Verschwinde! Der da erlebt jetzt sein letztes Stündchen.«

Dann waren die Löwen heran, und der Hauptmann öffnete das Schloss mit einem goldenen Schlüssel. Das Gitter wurde aufgeklappt, und sie griffen nach dem Gefangenen und zerrten ihn heraus. Aufgeregtes Johlen und Beschimpfen trugen sich durch die Menge.

Der Piratenkapitän wurde zum Richtblock geführt, das Gitter wieder sorgsam verschlossen. Elkarim krabbelte sofort wieder zum Loch – und da unten, im Halbdunkel des Kerkers lag der Pergamentfetzen. Für einen kurzen Moment fiel ein Lichtstrahl der Mittagssonne hinein, und er kniff die Augen zusammen, um etwas zu erkennen. Die krakelige Schrift konnte er nicht entziffern, aber er konnte ja auch nicht lesen. Doch bei allen Krummschwertern der tapferen Söhne Rastullahs – in der Mitte des Pergaments sah er ein schauriges Bild, das seinen Atem stocken ließ: es war ein Krakenungetüm ... mit neun widerwärtigen, in alle Richtungen greifenden Tentakeln.

Erschrocken sprang er zurück. Dann blickte er hoch, suchte eine Lücke zwischen den Gaffenden und Schaulustigen. Soeben wurde El Harkirs Kopf auf den Richtblock gedrückt, unter diesem die goldene Blut-schale. Ein Raunen ging durch die Menge. Hinter dem Gefangenen stand der Schwarze Sultan und hob den *Tausendjährigen Zweihänder*.

Doch noch immer hatte den alten Piraten der Lebensmut nicht verlassen. Er starrte mit funkelndem Blick in Elkarims Augen, die Zähne bärbeißig aufeinandergepresst, dass sie fast zu einer grinsenden Fratze gerieten. Die Wachen aber pressten mit eisernem Griff seinen Kopf weiter auf den Block, so sehr er sich auch winden und wehren mochte. Elkarim konnte sich nicht abwenden, auch wenn alles in ihm danach rief. El Harkir starrte ihn flehentlich an. Ein Augenblick, so lang wie die Unendlichkeit.

Dann ließ Dolguruk stumm, aber mit der bekannten Gnadenlosigkeit seiner schwarzen Augen das Richtschwert mit machtvollem Schwung nach unten sausen. Und die Menge schrie auf, wie sie es immer tat.

Fortsetzung folgt ...

MW

Der Fuchs und der Löwe

Auf dem Silberberg, im Herzen Al'Anfas

Der Kies knirschte unter den Stiefeln der Wachleute. Rafiro duckte sich tiefer in den Schatten der Hecke, während die Gardisten vorbeimarschierten, keine Armlänge von ihm entfernt. Es war gut, eine mondlose Nacht zu wählen, dachte er erneut bei sich, während er wartete, bis die Schritte sich entfernten. Solange er unbewegt saß, würde er mit dem Schatten verschmelzen, unsichtbar werden für die wachsamen Augen der Vorbeikommenden. Und in der Finsternis unsichtbar zu sein war eine seiner Stärken, die ihn vor allen anderen auszeichnete.

Vorsichtig lauschte er noch einmal in die Nacht, dann duckte er sich in den Schatten und schlich lautlos weiter. Seit Tagen hatte er die Villa ausgekundschaftet, war als Gehilfe eines Weinhändlers hier gewesen und hatte sich alles genau eingeprägt. Seine Beobachtungen galten ihm mehr als die Karten, die seine Auftraggeberin ihm zur Verfügung gestellt hatte. Er hatte nie gelernt zu lesen, und es fiel ihm schwer, sich ein Gebäude nur anhand einer Zeichnung mit einigen Pfeilen vorzustellen. Außerdem traute er solchen Zeichnungen nicht, die ihm nur die Lage, nicht aber die Beschaffenheit der Mauern verrieten: Er galt als der beste, weil er sich stets auf sich und seine eigenen Augen verließ. Seine Auftraggeberin hatte gut daran getan, ihn für diese Sache auszusuchen. Es gab keinen besseren, niemanden, der diesen heiklen Auftrag angenommen hätte, selbst angesichts des prallen Beutels voller Dublonen, den sie in Aussicht gestellt hatte. Wenn er erfolgreich war, würde er die Stadt endlich verlassen und mit dem Gold ein neues Leben beginnen können. Er würde Valina überraschen, gleich nachdem er die Dokumente abgeliefert hatte. Nie wieder würde sie in einer schmierigen Hafenkasschemme billigen Rum ausschenken und betrunkenen Seeleuten den Landgang versüßen müssen. Rafiro spürte, wie allein der Gedanken an seine Liebste sein Herz zusammenzog. Er hatte ihr zum Abschied nur gesagt, dass das, was er heute Abend tun würde, vielleicht das gefährlichste sein würde, worauf er sich jemals eingelassen hatte. Und dass sie ihn erwarten solle, zur Morgenflut am Hafen. Sie hatte nur traurig gelächelt und ihn geküsst, ihm in Rahjas Namen Glück gewünscht, und war dann aufgebrochen, um die Miete und die Reisuppe für den nächsten Tag zu verdienen.

Wahrscheinlich lag sie soeben unter einen stinkenden Matrosen, der ihr ein paar Silberstücke geboten hatte.

Rafiro schüttelte den Kopf, um den Gedanken zu verschrecken. Es würde vorbei sein, morgen früh.

Er durfte nicht daran denken, er brauchte jetzt seine ganze Aufmerksamkeit für das, was vor ihm lag.

Vor ihm tauchte nun die Villa auf, ein dunkler Koloss, wie ein schlafender Drache. Vereinzelt brannten Öllampen hinter den hohen Arkaden, und auf dem Platz vor dem Haupteingang hatte man eine Reihe von Feuerschalen aufgestellt, die den Bereich taghell erleuchteten. Eine Handvoll Gardisten stand hier Wache, sichtlich gelangweilt, während zwei Sklavinnen damit beschäftigt waren, Staub von den breiten Marmorstufen zu wischen. Arbeit für die Nacht, dachte Rafiro grimmig bei sich, damit die Silberberger sich nicht gestört fühlten.

Er warf einen letzten Blick auf den Platz, dann wandte er sich ab. Er wäre leicht gewesen, an einer geeigneten Stelle an der Fassade hochzuklettern und durch eines der Arkadenfenster ins Innere zu gelangen, doch das war ein Fehler, den andere machen mochten, nicht er. Er hatte das Efeuergesehen. Zum Glück gab es mehr als einen Zugang zur Villa, und viele Granden vergaßen gerne den unsichtbaren Teil ihres Anwesens, in dem all die alltäglichen Arbeiten erledigt wurden. Häufig hielten sie es nicht einmal für nötig, auch dort Wachen aufzustellen. Rafiro glaubte nicht, dass der Besitzer dieser Villa so leichtsinnig war, doch er wäre kein Grande, wenn er seinen dienstbaren Geistern mehr Aufmerksamkeit als nötig schenkte.

Im Schatten einiger Zierhecken bewegte er sich weiter um das Gebäude herum, versuchte sich einzuprägen, wo Lichter brannten, und verharrte hin und wieder, um in die Dunkelheit zu lauschen. Es war still um ihn herum, in der Ferne nur das sich wieder entfernende Knirschen der Stiefel auf Kies, und irgendwo weiter hinten im Park das Quaken von Fröschen. Der Silberberg war eine eigene Welt, hoch über den Straßen und Gassen der Stadt, die selbst bei Nacht nicht zur Ruhe kamen. Als Kind hatte er neidvoll zum Rabenfelsen hinaufgeblickt und sich ausgemalt, eines Tages das Herz einer Grandessa zu gewinnen und ihr in diese märchenhafte Welt voller Wunder und Reichtum zu folgen, doch die Wirklichkeit ließ nicht lange Platz für Träume – für einen Fana nicht und für ihn als Sohn einer Utulusklavin noch weniger.

Daher würde er fortgehen, sobald er das Gold hatte, nach Brabak vielleicht, oder in den Norden, wo alle frei und glücklich waren, gleichgültig, woher sie kamen.

Rafiro hielt erneut inne, als er im Schatten der Mauer den Dienstboteneingang erkannte, ein Durchgang mit zwei schlichten Flügeltüren, breit genug, um die täglichen Waren anzuliefern. Er hielt den Atem an, während seine Augen über den schmalen Kiesweg flogen, der hierher führte. Jemand hatte eine Öllampe an einer Stange aufgehängt, um den Zugang notdürftig zu beleuchten. Sanft schaukelte die Lampe im Wind hin und her und warf verzerrte Schatten an die Mauern der Villa. Ansonsten war es ruhig. Keine Wachen.

Rafiro atmete tief durch. Es gab kein Zurück mehr, wenn er erst in die Höhle des Löwen des Löwen eingedrungen war. Für einen Moment zögerte er, dann rief sich wieder Valina in Erinnerung, wie sie weinend zusammenbrechen würde, wenn man seinen Leichnam am nächsten Morgen aus der Hanfla zog. Aber wenn er dieses Leben hinter sich lassen wollte, gab es keine zweite Chance. Er würde Al'Anfa verlassen haben, ehe man sein Eindringen überhaupt bemerkt haben würde. Behutsam setzte er sich wieder in Bewegung – und erstarrte, als er ein dumpfes Knurren hinter sich hörte. Langsam drehte er sich um, sich selbst in Gedanken verfluchend für seine Unachtsamkeit.

Keine zwei Schritte hinter ihm stand ein Bluthund, die Lippen hochgezogen und das Fell gestäubt. Rafiro spürte das Kribbeln im Nacken, als er die gewaltigen Fangzähne erkannte. Er hatte oft genug gesehen, was diese bewirken konnten, wenn man verurteilte Verbrecher in der Arena von Bluthunden zerfleischen ließ. Vorsichtig, um das Tier nicht zu verschrecken, wanderte seine Hand zum Gürtel, wo er die Fleischstücke aufbewahrte. In Gedanken schickte er ein Stoßgebet zu Phex, dass sein Geruch den Hund lange genug verwirrte. Er hatte von den Bluthunden gehört, die nachts durch den Park streiften, und hatte bei seinem Besuch etwas Kot eingesammelt, den er auf Arme und Kleidung geschmiert hatte, in der Hoffnung, so seine Witterung zu verschleiern. Tatsächlich schien der Hund unsicher, was er von dem Eindringling zu halten hatte. Prüfend hob er die Nase, schnupperte kurz, um im nächsten Moment wieder in seine Drohhaltung zu verfallen.

„Ganz ruhig“, murmelte Rafiro und klaubte ein Stück Fleisch aus der Gürteltasche, das er dem Hund zuwarf. Das Tier schien

zu stutzen, knurrte vorsichtshalber noch einmal, und senkte dann den Kopf, um an dem Fleischbrocken zu schnuppern.

„Friss ruhig, du Mistvieh“, flötete Rafiro lautlos. „Ihr seid doch sonst so aufblutiges Fleisch aus.“

Der Hund hob noch einmal den Kopf, als werfe er Rafiro einen misstrauischen Blick zu, dann verschlang er den Brocken hastig und bleckte sofort wieder die Zähne.

„So ist gut“, raunte Rafiro, der spürte, wie ein leichtes Grinsen in seinen Mundwinkeln zuckte. Phex meinte es gut mit ihm. Jetzt musste er nur noch warten. Zwanzig Herzschläge hatte der Giftmischer gesagt, von dem er mit dem Geld der Auftraggeberin das Zeug gekauft hatte. Lautlos formten seine Lippen die Zahlen, während sein Blick an dem Hund vorbei ins Dunkel gerichtet war. Er wusste, man durfte diesen Tieren nicht in die Augen blicken.

Er verzählte sich einmal bei der zwölf, und als er schließlich bei der zwanzig angelangt war, begann eine Veränderung in dem Bluthund vor sich zu gehen. Das Knurren wurde brüchig, brach ab, stattdessen fiepte der Hund plötzlich, und seine Hinterläufe knickten ein. Das Winseln ging in ein jämmerliches Keuchen über, Schaum trat an den Lefzen hervor, während der schwere Körper zu Boden fiel. Er zuckte noch einen Moment im Todeskampf, dann lag der Bluthund still.

„Du wirst niemanden mehr zerfleischen“, flüsterte Rafiro und spuckte auf den Kadaver, ehe er sich vorsichtig umschaute. Er hatte mit den Hunden gerechnet, aber er hatte gehofft, ihnen aus dem Weg gehen zu können. Es hatte ihn Zeit gekostet. Spätestens morgen früh würde man das Tier finden und die richtigen Schlüsse ziehen. Bis dahin musste er verschwunden sein. Lautlos bewegte er sich zu dem Dienstboteneingang und verharrte einen Moment im Schatten. Es war still, aber er hatte nichts anderes erwartet zur dritten Nachtstunde. Rafiro legte die Hand auf den Türflügel, der lautlos beiseite glitt. Sie hatten sich nicht einmal die Mühe gemacht, die Tür zu verriegeln, frohlockte er, auch wenn das kaum ein Hindernis für ihn gewesen wäre. Nun galt es, die Gemächer des Hausherrn zu finden, doch er wäre nicht Rafiro, wenn er nicht wüsste, wo er suchen musste.

Wie ein Schatten bewegte er sich durch den Gang, immer wieder innehaltend und lauschend. Aus einer Türöffnung auf der rechten Seite fiel gedämpftes Licht auf den Korridor, und er hörte Stimmen, die sich leise unterhielten. Die Küche, erinnerte er sich. Daneben ging es hinab in den Weinkeller, und auf der anderen Seite über eine Treppe zum Speisezimmer.

Er verharrte regungslos im Schatten der Tür, während sein Blick durch die geräumige Küche flog. Drei Sklaven kneteten

Teig und trachierten Fleisch, ganz in ihre Arbeit vertieft. Ein hochgewachsener Nordländer schien den Ton anzugeben, vermutlich der Koch. Rafiro fluchte innerlich, während er in Gedanken die Möglichkeiten durchging, an ihnen vorbeizukommen. Er hatte mit einem oder zweien gerechnet, aber nicht mit so vielen. Er könnte sie umbringen, ehe sie ihn auch nur bemerkt hatten, aber seine Auftraggeberin hatte ihn ausdrücklich darum gebeten, möglichst kein Blut zu vergießen.

Einer der Sklaven ließ das Messer sinken, mit dem er gerade noch einem gerupften



Fasan zu Leibe gerückt war, und schnupperte. „Irgendwie riecht es hier nach Hundescheiße.“

„Du riechst auch gleich nach Hundescheiße, wenn du nicht bald den Vogel zerlegt hat“, murkte der Koch. „Los, an die Arbeit, sonst werden wir nicht rechtzeitig fertig. Hast du die Nüsse schon geholt?“, wandte er sich an einen anderen Sklaven, der in einer großen Schüssel Teig knetete. Der Junge schüttelte den Kopf. „Ich habe sie nicht gefunden.“ „Nicht gefunden! Schwachkopf!“ Ein Klatschen schallte durch die Küche, als die Ohrfeige die Wange des Jungen fand. „Du bist nicht nur faul, sondern auch blind! Komm mit!“

Rafiro frohlockte, als der Koch mit dem Jungen im Durchgang zum Keller verschwand. Phex war ihm wirklich hold! Er wartete, bis die Schritte auf der Treppe verklungen waren, dann zog er die Wurfkeule und nestelte mit der anderen Hand den Würge Draht aus dem Gürtel. Jetzt musste alles schnell gehen, sonst war er gescheitert, ehe er überhaupt am Ziel angekommen war.

Die Keule traf den Sklaven mit dem Messer an der Schläfe, der augenblicklich in sich zusammensackte. Der andere fuhr herum, riss den Mund zu einem Schrei auf, doch Rafiro war schon an ihm dran und zog die Schlinge zu, sodass der Ruf in einem gequälten Röcheln verendete. Der Junge versuchte sich zu wehren, wand sich unter Rafiros Griff, doch der wusste, wie er seine Opfer halten musste. Schließlich wurden

die Bewegungen abgehackter, ruhiger, dann sank er nach vorne über. Rafiro ließ ihn sacht zu Boden gleiten und tastete kurz nach dem Herzschlag. Der Junge lebte noch, gut, damit würde seine Auftraggeberin zufrieden sein.

Schwere Schritte auf der Treppe verrieten ihm, dass er nicht länger zögern durfte. Hastig duckte er sich hinter einen Tisch und zog das kurze Blasrohr und zwei der vorbereiteten Pfeile aus dem Gürtel. Keinen Augenblick zu spät, denn im nächsten Moment erschien der Koch in der Tür, stutzte kurz, als er die leblosen Körper der Sklaven auf dem Boden liegen sah, und öffnete schon den Mund zu einem Aufschrei.

Der Pfeil traf ihn am Hals, unterhalb des Kinns in die Speckschwarte, die wie ein Kragen über das Hemd quoll. Seine Augen weiteten sich, als er den Ursache des Schmerzes ertastete, dann taumelte er auf Rafiro zu, versuchte noch, sich am Tisch abzustützen, und fiel schwer zu Boden.

Als Rafiro aufsah, erkannte er den dritten Sklaven. Er stand in der Tür zum Keller, in den zitternden Händen eine Schale mit Nüssen und Rosinen, und starrte ihn an, als sei er der Namenlose höchstpersönlich. Rafiro hob das Blasrohr, setzte es dann aber wieder ab und legte grinsend den Finger auf die Lippen. „Geh zurück in den Keller und sei ruhig, dann geschieht dir nichts.“ Der Junge zögerte, nickte dann und drehte sich hastig um, sodass die Hälfte der Nüsse aus der Schale schwappte, ehe er die Treppe wieder hinabeilte. Rafiro zog hastig die bewusstlosen Körper der anderen Sklaven und des Kochs in den Kellereingang, löste den Ring mit den Schlüsseln vom Gürtel des Nordländers, verschloss die Kellertür von außen und warf den Schlüsselbund in die Feuerstelle. Nun musste er sich beeilen, ehe der Koch wieder zu sich kam und Rabatz schlug, spätestens in zwei oder drei Stunden, wenn die Wirkung des Gifts nachließ. Doch bis dahin würde er verschwunden sein.

Leise schlich er die Treppe hinauf zum Speiseraum, wartete kurz und lauschte, ehe er die Tür aufdrückte. Das Zimmer öffnete sich in großzügigen Arkaden zum Park hinaus und gewährte einen Blick über die nächtliche Stadt. Vereinzelt Lichter tanzten zwischen den Häusern und Gassen, und in der Ferne erkannte Rafiro die Flammenschale des Koloss. Irgendwo dort unten war Valina und bangte um ihn, fuhr ihm durch den Kopf, doch er verscheuchte den Gedanken sofort wieder. Er musste weiter. Die Gemächer des Hausherrn befanden sich im zweiten Stock, und tatsächlich fand er eine Treppe, die weiter hinaufführte. Bilder schmückten die Wände, Portraits irgendwelcher Granden, die Rafiro nicht kannte und die missbilligend auf ihn niederstarrten, während er durch die Schat-

ten die Treppe hinaufglitt. Er stockte, als plötzlich eine übermannsgroße Gestalt vor ihm aus dem Dunkel auftauchte, atmete dann erleichtert aus, amüsiert über seine plötzliche Schreckhaftigkeit. Es war eine Statue, die am oberen Treppenabsatz auf einem Sockel thronte und ihn finster musterte, ein grobschlächtiger, nordländisch wirkender Mann mit einem langen Bart und Zöpfen, die ihm über die Schulter fielen. Für einen Moment fragte sich Rafiro, warum man diesem Barbaren hier ein Denkmal setzte, dann schüttelte er den Gedanken ab. Er war nicht hier, um den Kunstgeschmack des Hausherrn zu hinterfragen, sondern um nach Hinweisen zu suchen.

Sich nähernde Schritte ermahnten ihn, nicht zu unaufmerksam zu sein. Rasch duckte er sich in den Schatten hinter der Statue und wartete ab, bis der Gardist an ihm vorübergegangen war, ehe er sich wieder aufrichtete und sich umschaute. Von nun an musste er sich auf sein Gespür verlassen und auf das, was er der Zeichnung seiner Auftraggeberin hatte entnehmen können. Er schlich weiter, lauschte an der nächsten Tür und öffnete sie, als er nichts hörte. Ein Salon, verlassen, nur der Wind ließ die Vorhänge sanft schwingen.

Bei der dritten Tür wurde er fündig. Es handelte sich offensichtlich um ein Arbeitszimmer. Ein mächtiger Tisch mit geschnitzten Löwenköpfen beherrschte den Raum, dahinter ein Sessel, der Platz für zwei oder gar drei Mann geboten hätte. Rafiro lächelte zufrieden, während er die Tür hinter sich schloss und durch das Zimmer huschte. Seine Auftraggeberin hatte wahrlich gut daran getan, ihn auszuwählen. Wenn irgendwo Hinweise zu finden waren, dann hier.

Rasch streifte er sich die Lederhandschuhe mit den verstärkten Fingerspitzen über, die er für solche Fälle immer dabei hatte, und klopfte vorsichtig die Unterseite des Tisches ab. Granden liebten Geheimfächer, doch dieser Hohlraum war nicht einmal gut versteckt, stellte er mit einem Anflug von Enttäuschung fest, während er sich hinbockte und den Mechanismus näher in Augenschein nahm, soweit es in der Dunkelheit möglich war. Es war ein raffiniertes Schloss, vermutlich Zwergenarbeit, aber nicht gut genug für ihn. Mit der Linken klaubte er

die Dietriche aus der Gürteltasche und machte sich an dem Fach zu schaffen. Vermutlich gab es einen Giftdorn, der unachtsame Einbrechern zum Verhängnis werden sollte, doch er war kein unachtsamer Einbrecher. Mit zwei Handgriffen hatte er das Schloss geknackt und zog das Fach auf. Seine Hand tastete eine Kasette. Vorsich-

Vorsichtig schlich er zu der Tür und drückte das Ohr gegen das Holz. Deutlich hörte er die Stimmen, es waren zwei Männer, die sprachen, leise zwar, doch laut genug, dass er jedes Wort verstand.

„Dann haben wir alles besprochen“, hörte er einen Mann brummen, dessen Tonfall ihn als Granden auswies. „Du reist heute Abend noch ab.“

„Ich soll also Lolonna sagen, dass Ihr ihm Sylla verspricht, wenn er Euch seine Leute zur Verfügung stellt?“ Rafiro konnte das Grinsen förmlich hören. „Unser Käptn ist ein misstrauischer Mann. Woher soll er wissen, dass Ihr nicht auch ihn am Ende betrügt? Ihr seid nicht dafür bekannt, sonderlich ... entgegenkommend zu sein.“

„Ich habe wenig Interesse an diesem Piratennest“, erwiderte der Grande scharf. „Lolonna soll froh sein, dass ich ihm dieses Angebot mache. Außerdem ... ist es für ihn von Vorteil, wenn bestimmte Personen verschwinden. Er weiß sicher, dass einige Stimmen im Rat fordern, ihn zu fassen und für sein eigenmächtiges Vorgehen hinzurichten. Richte ihm aus“, Stoff raschelte und zeigte an, dass der Grande sich bewegte, „dass wir die gleichen Gegner haben, deren Köpfe wir beide gerne aufgespießt auf den Mauern des Silberbergs sehen würden. Dein Käptn wird es nicht bereuen.“

„Gut ... Aber eine Sache wird ihn sicher noch interessieren.“ Der andere sprach gedehnt, als wolle er sich Zeit lassen, um die Worte des Granden zu überdenken. „Was habt Ihr vor, wenn es soweit ist.“ Erneut raschelte Stoff, ehe der Grande wieder sprach. „Ich werde diesen elenden Rat auflösen

und dafür sorgen, dass es niemand mehr wagt, jemals einen Zornbrecht auch nur schief anzuschauen“, sagte er, und seine Stimme klang schneidend. „Wir brauchen keine zwölf untereinander zerstrittenen Ratsmitglieder, wir brauchen eine starke Hand. Und ein Bündnis mit deinem Käptn, das beiden Seiten Vorteile einbringt.“ Der andere antwortete noch etwas, doch Rafiro hatte genug gehört. Ihm schwindelte bei der Vorstellung, was er dort eben belauscht hatte, aber es war mehr als genug, um sich seinen Beutel Dublonen redlich zu verdienen. Jetzt musste er die Villa nur noch verlassen, ehe es hell wurde, und dann schleunigst verschwinden.

Als er sich umdrehte, stand vor ihm eine Frau. Schwarze, fließende Gewänder um-



*Generalissimus Oderin du Metuant
Generalpräfekt Al'Anfas*

tig nahm er sie heraus und öffnete sie. Papiere, versehen mit einer unruhigen Handschrift, die er ohnehin nicht lesen konnte. Seine Auftraggeberin würde vermutlich mehr damit anfangen könne. Kurzent-schlossen stopfte Rafiro die Papiere unter sein Hemd und verschloss das Geheimfach wieder.

Ein Geräusch ließ ihn innehalten. Reglos stand er da und lauschte. Stimmen, die näherkamen! Rasch kauerte er sich in den Schatten des Tisches, doch die Schritte gingen vorbei, dann schlug wieder eine Tür, und nun hörte er sie ganz deutlich. Sie waren im Nachbarzimmer, gleich hinter der Verbindungstür! Rafiro spürte, wie sein Herz einen Sprung tat. Vielleicht hatte er mehr Glück als erwartet.

spielten ihren Körper, und ihr Gesicht lag hinter einer schwarzen Tuchmaske verborgen. Noch während Rafiro sich fragte, wie es geschehen konnte, dass er sie nicht gehört hatte, spürte er eine weitere Bewegung hinter sich. Er wollte herumfahren, doch dann traf etwas seine Schläfe und ein jäher Schmerz durchzuckte seinen Kopf. Ihm wurde schwarz vor Augen.

Er wachte davon auf, dass ihn ein helles Licht blendete. Unwillig wollte er es beiseite schieben, doch seine Hände waren gefesselt.

Gefesselt! Die Dokumente!

Er fuhr hoch, doch jemand versetzte ihm einen Stoß gegen die Brust, sodass er wieder zurücksackte.

„Er ist wieder bei Sinnen, Don Nareb“, hörte er eine Frauenstimme sagen, und ihm war, als gefriere das Blut seinen Adern. Don Nareb ... Zornbrecht ... Er hatte versagt ... Er war verloren.

Neben ihm raschelte Stoff, dann fühlte er sich grob hochgerissen und mit dem Gesicht voran zu Boden gestoßen. In einem Anfall von Kühnheit wagte er den Kopf zu heben und blinzelte in das Licht der Kandelaber, die die Kammer erhellten.

Neben ihm stand eine schwarzgekleidete Gestalt, die Hand auf einen Dolchknauf aufgestützt und das Gesicht hinter einem Tuch verborgen. Ihre Haltung schien lässig, doch Rafiro ahnte, dass sie jede seiner Bewegungen registrierte, bereit, ihm die Waffe in den Rücken zu stoßen, sollte er einen Fluchtversuch wagen. Dann fiel sein Blick auf die massige Gestalt, die auf einer seidenbezogenen Liege ruhte, nur mit einem Morgenmantel bekleidet, und doch nicht weniger furchteinflößend. Nareb Zornbrechts blanker Schädel glänzte im Licht der Öllampen, und der Blick, mit dem er Rafiro maß, ließ seinen Hals eng werden. *Der Löwe taxiert seine Beute*, schoss ihm durch den Kopf, und ihm wurde mit einem Mal bewusst, dass er diese Nacht nicht überleben würde.

„Wer schickt dich?“ Zornbrechts Stimme klang ruhig, zu ruhig.

Rafiro schluckte, fuhr sich mit der Zunge über die Lippen, ehe er den Hals ein wenig reckte. Zumindest jetzt würde er noch einmal Haltung zeigen, beweisen, dass man ihn zu Recht den Besten genannt hatte. Was hätte er dafür gegen, Valina wenigstens noch einmal zu sehen. „Tötet mich, wenn Ihr mögt“, presste er hervor. „Aber ich werde nichts sagen.“

„Nicht?“ Zornbrechts Mund verzog sich zu einem breiten Grinsen und ließ die Opalzähne auflitzen. „Das haben schon viele gesagt. Aber wie du willst.“ Ein bösesartiges Funkeln trat in seine Augen, als er sich ein Stück vorbeugte und Rafiro nun

geradewegs ins Gesicht blickte. „Loyalität ist eine schlechte Eigenschaft, wenn man es nicht geschafft hat, sich früh genug auf den Weg über das Nirgendmeer zu machen. Doch das wissen meine Leute zu verhindern. Vielleicht sollte ich selbst versuchen, wie weit deine Loyalität geht. Ich habe gehört, dass Utulas sehr widerstandsfähig seien, wenn es darum geht, Schmerzen zu ertragen. Es wird lange dauern ... und am Ende wirst du betteln und flehen, dass wir dir deine armselige Geschichte glauben ...“

Im Dschungel, in der Nähe der Stadt

Tsaiane Ulfart verharrte regungslos. Ihre Nasenflügel hoben sich, als nähme sie Witterung auf, und tatsächlich war es auch so. Raubtiere stanken, und man konnte sie riechen, wenn sie dicht genug heran waren. Langsam, ohne eine unnötige Bewegung, hob sie den Kopf und ließ den Blick durch das Astgewirr über sich wandern. Dort oben musste er irgendwo sein, der Jaguar, *Kamaluq*, wie ihn ihre abergläubischen Träger nannten. Es war gut gewesen, sie zurück zu lassen und sich alleine auf diese Jagd zu begeben, auch wenn ihre Vertrauten sie zurückzuhalten versucht hatten. Doch wenn es etwas gab, wo sie Ruhe und Erholung fand, dann war es die Jagd, doch nicht wie andere Granden mit einem gewaltigen Gefolge und auf dem Rücken eines Elefanten, sondern allein und zu Fuß.

Wieder hörte sie dieses Rascheln und folgte mit den Augen der Bewegung. Dort saß er, keine fünf Schritte von ihr entfernt auf einer Astgabel. Er hatte sie ebenfalls gesehen. Sein Schwanz zuckte unruhig hin und her, die Läufe leicht gebeugt, bereit zum Sprung. Tsaiane hob langsam die Armbrust. Sie wusste, dass es nun nur noch darum ging, wer die stärkeren Nerven hatte, doch sie gedachte nicht, diesen Kampf zu verlieren. Sie hatte keine Angst; zu oft schon hatte sie dem Tod ins Auge geblickt. Es bedurfte mehr als eine hungrige Raubkatze, um sie aus dem Weg zu räumen.

In dem Moment sprang der Jaguar los. Tsaianes Finger krümmte sich um den Abzug, dann warf sie sich zur Seite und entging um Haaresbreite den Klauen, die ihren Hals aufreißen wollte. Hastig rollte sie sich ab und kam wieder auf die Beine, riss ihren Dolch heraus, doch das war nicht mehr nötig. Die Raubkatze zuckte noch einmal, dann lag sie still.

Tsaiane schickte ein kurzes Dankgebet zu Phex und Firun und näherte sich dann vorsichtig dem Kadaver. Wenn doch alle Raubtiere so leicht zu erlegen waren wie dieses, das die Mohaha als ihren höchsten Gott verehrten. Doch der Dschungel der

Stadt war anders, gefährlicher, und um einen Löwen zu erjagen bedurfte es mehr als einen Armbrustbolzen.

Lange war sie sich unschlüssig gewesen, ob der Löwe wirklich die gefährlichste der vielen Bestien waren, die auf dem Silberberghockten, einander belauerten und nun auf eine Gelegenheit warteten, im Zuge der Unruhen, die von Mond zu Mond zunehmen, ihre Widersacher auszuschalten. Lange Zeit hatte es ausgesehen, als habe der Löwe schwer an den Wunden zu tragen, die ihm durch die Seeschlacht beigelegt worden waren. Doch der Löwe war niemals zahnlos gewesen, und während sich andere in Sicherheit wiegten, bereitete er seine nächsten Schritte vor. Tsaiane hatte ihn beobachtet, und was sie herausgefunden hatte, hatte sie mehr beunruhigt als alle Aufstände der Fana zusammen.

Mit geübten Handgriffen packte sie den schweren Schädel des Jaguars und zog ihn ein Stück beiseite, um ihre Armbrust zu bergen. Bedächtig überprüfte sie die Mechanik und nickte zufrieden, als alles einwandfrei funktionierte. Dann zerzte sie den Kadaver so weit zur Seite, dass sie den Bolzen erkennen konnte, der sich zwei Handbreit unterhalb des Schädels in den Hals gebohrt hatte. Ein sauberer Schuss, stellte sie fest. Wahrscheinlich hatte er die Luftröhre des Tieres durchtrennt und auch die Adern getroffen, dem Blut nach zu urteilen, das in einem Sturzbach aus der Wunde trat, nachdem sie den Bolzen herausgezogen hatte.

Mit einem leisen Fluch richtete Tsaiane sich auf und betrachtete die sich immer schneller ausbreitende Blutlache. Hoffentlich ließ sich das Fell reinigen, sonst war die Katze umsonst gestorben. Doch das sollte die Sorge ihrer Träger und Präparatoren sein, die sich gleich auf den Weg machen mussten, um den Kadaver zu bergen, ehe sich andere Raubtiere daran gütig taten.

Sie klaubte ein Stück Kreide aus der Gürteltasche und begann, die Bäume zu markieren, während sie sich auf den Rückweg machte. Es tut gut, für einen Tag die Enge der Stadt zu verlassen, und doch schweiften ihre Gedanken immer wieder dorthin zurück. Wenn sie zurück war, würde sie erfahren, ob der Utulu erfolgreich gewesen war. Sie hatte lange gezögert, diesen Schritt zu gehen, doch Zornbrecht ließ ihr keine andere Wahl, seit sie herausgefunden hatte, dass er hinter dem Rücken des Rats Kontakte nach Charypso pflegte. Die Götter allein mochten wissen, was der alte Löwe im Schilde führte, aber sie war sich sicher, dass es nichts Gutes bedeuten konnte.

Der Weg zurück erschien ihr deutlich kürzer als der Hinweg, doch das war immer so, schließlich musste sie sich nicht mehr bemühen leise zu sein. Ihre Träger hatten

am Vorabend am Rand des Dschungels ein kleines Lager eingerichtet und hockten nun um ein Feuer herum, sprangen aber sofort auf, als sie sie erblickten.

„Auf! Im Wald liegt Beute!“, rief Tsaiane gut gelaunt und warf ihrem Jagdmeister, einem bulligen, tulamidischen Freigelassenen, das Kreidestück zu.

„Der Weg ist markiert. Beeilt euch, sonst ist das Fell ruiniert.“

Der Jagdmeister bellte ein paar Befehle, und kurz darauf machten sich die Träger auf den Weg in den Dschungel. Tsaiane legte ihre Waffen ab und schüttelte ihr Haar aus, ehe sie zu ihrem Zelt hinüber ging.

„Oh, Donna Tsaiane, gut, dass Ihr zurück seid!“ Belina, ihre Sekretärin, sprang bei ihrem Eintreten von ihren Schreibearbeiten, die sie immer bei sich führte, auf und neigte hastig den Kopf. „Wir haben Euch schon erwartet.“

„Ich war doch gar nicht lange fort“, schmunzelte Tsaiane und ließ sich auf einen Klappstuhl fallen. „Also, was gibt's?“, fragte sie in einem betont lässigen Tonfall. „Es war ein Bote hier“, sagte Belina zögerlich. „Und er hat das hier gebracht.“ Sie deutete auf ein quadratisches Kistchen aus Mohagoni, das auf einer Ecke des behelfsmäßigen Schreibtischs stand.

„Ein Bote?“ Tsaiane runzelte die Stirn. „Hast du die Kiste schon geöffnet?“

Belina schüttelte den Kopf. „Soll ich es jetzt tun?“

„Nicht nötig“, murmelte Tsaiane. Sie erhob sich und trat an den Tisch. Zögerlich legte sie beide Hände auf das Holz, liebevoll fast. Wer sollte sie hier schon aufsuchen, geschweige denn ihr etwas zuschicken? Sie erwartete keine Nachrichten außer den Utulu, und für ein Attentat war es viel zu plump. Eine böse Ahnung beschlich sie. Entschlossen öffnete sie den Riegel und klappte den Deckel auf.

Das gebrochene Auge starrte an ihr vorbei ins Leere, anstelle des anderen klappte nur noch eine leere Augenhöhle, und sie brauchte einen Moment, bis sie in dem schmerzverzerrten, verstümmelten Etwas das hübsche Gesicht des Utulus wiedererkannte, der ihr zuversichtlich zugezwinkert hatte, ehe er in den Schatten der Schatten der Stadt verschwunden war.

„Nun gut, Zornbrecht“, zischte sie, mehr zu sich selbst als zu Belina, die fassungslos neben ihr stand, die Hände vor den Mund geschlagen.

„Wenn du meinst, mir drohen zu können, dann hast du dich verrechnet. Nicht mit mir!“

Sie fuhr herum und wandte sich an Belina. „Wir kehren zurück. Sofort!“, befahl sie scharf. „Wenn er den Krieg will, dann kann er ihn haben. Zeigen wir dem Löwen, dass wir bereit sind für die Jagd.“

Port Corrad,

am Rande des Imperiums

Oderin du Metuant stand am Fenster und blickte hinaus auf den Hof. Sein Blick glitt über die jungen Rekruten, die soeben auf Kommando ihres Ausbilders hin angetreten waren und nun strammstanden, die Gesichter rot vor Eifer und Hitze. Zwei Stallknechte bemühten sich vergeblich, den allgegenwärtigen Staub von den Steinplatten zu fegen, während zwei altgediente Offiziere in ein Gespräch vertieft hinüber zur Messe schlenderten, aufblickten, als sie ihn am Fenster bemerkten, und ehrfurchtsvoll grüßten, ehe sie ihren Weg fortsetzten. Hinter ihm räusperte sich der Besucher, doch Oderin wartete noch einen Moment, ehe er sich wieder umdrehte und die Arme vor der Brust verschränkte. „Ihr erwartet tatsächlich eine Antwort?“, stellte er nüchtern fest.

Der Angesprochene zögerte, nickte dann. „Mein Herr, Seine Hoheit Don Goldo Paligan der Großartige, befahl mir zu warten, bis ich Euer Wort habe. Ich werde Euch täglich aufsuchen und erneut fragen, wenn Euch das lieber ist“, fügte er rasch hinzu, als sei dies eine Drohung.

Oderin schmunzelte leicht, dann löste er die Arme und trat an seinen Schreibtisch, der trotz der gewaltigen Mengen an Akten und Papieren stets akkurat aufgeräumt war. „Dann richtet Seiner Hoheit Don Goldo Paligan dem Großartigen aus, dass ich mich durchaus meiner Pflichten entsinne. Und der Weisungen, die der Rat an mich ausgegeben hat.“ Er ließ sich hinter dem Schreibtisch nieder und deutete auf die Aktenberge. „Ich bin Soldat, und ich bin es gewohnt, Befehle auszuführen. Mein Befehl lautete, hier für Ordnung zu sorgen, und das denke ich auch zu tun.“

„Aber Don Goldo ...“

„Don Goldo bittet mich, für ihn Partei zu ergreifen, um ihn vor dem Zorn des Mobs zu schützen“, unterbrach ihn Oderin brüsk. So hatte es der Botschafter zwar nicht ausgedrückt, und es war ihm deutlich anzusehen, dass ihm die direkten Worte unangenehm waren, aber Oderin gedachte nicht ihn zu schonen. „Meine Befehle habe ich vom Hohen Rat erhalten, und nur diesem bin ich Rechenschaft schuldig. Wenn Don Goldo also wünscht, dass ich gegen die Erhebungen vorgehe, dann soll er den Rat überzeugen, mich nach Al'Anfa zu rufen. Solange habe ich hier eine Aufgabe zu verrichten, die meine ganze Kraft und Aufmerksamkeit erfordert.“ Er erhob sich und nickte knapp. „Ich fordere Euch daher auf, jetzt zu gehen und mich meine Arbeit machen zu lassen.“

„Wenn Ihr meint ... dann ... werde ich Don Goldo das so ausrichten“, murmelte der

Bote und erhob sich ebenfalls. „Möge der Rabe Euch geleiten, Generalpräfekt“, nickte er einen säuerlichen Gruß, ehe er sich in einer theatralischen Geste abwandte. Die Tür schlug hinter ihm ins Schloss.

„Warum habt Ihr abgelehnt?“

Oderin verzog die Mundwinkel und schaute zu seinem jungen Adjutanten hinüber, der die ganze Zeit stumm neben der Tür ausgeharrt und dem Gespräch gelauscht hatte. Ein vielversprechender Bursche, dessen Vater sich bereits unter Oderin im Khomkrieg hochgedient hatte – und ihm mit Blut und Seele ergeben.

„Ihr hättet die Möglichkeit gehabt, zurückzukehren und den Granden zu beweisen, wie sehr sie auf Euch angewiesen sind“, fuhr er eifriger fort und trat an den Schreibtisch. „Sie hätten Euch wieder ehren müssen, so wie sie es damals getan haben, nach dem Wüstenkrieg!“

„Und mich wenige Monde später an einen noch entlegeneren Ort fortgelobt“, erwiderte Oderin knapp. „Die Granden benutzen, solange es ihnen zum Vorteil gereicht, und sie werfen weg, was sie nicht mehr brauchen.“ „Sie brauchen Euch doch aber!“

„Goldo Paligan meint, mich zu brauchen. Und ich bin mir sicher, dass es ihm nicht nur darum geht, gegen den Pöbel vorzugehen. Ich lasse mich ungern zwischen den Fronten aufreihen, wenn ich anderswo dringender gebraucht werde.“

„Und was werdet Ihr nun tun?“

„Das, was ich dem Boten schon gesagt habe. Meine Arbeit.“ Oderin wies auf den Stapel Akten. „Und genau das solltest du nun auch tun. Ich brauche die Berichte von dem Vorstoß gegen die Viehräuber.“

„Jawohl, Generalspräfekt“, murmelte der Junge und grüßte hastig, ehe er sich abwandte und ging, bemüht, sich seine Enttäuschung nicht allzu deutlich anmerken zu lassen. Oderin wartete, bis er verschwunden war, dann ließ er sich wieder hinter dem Schreibtisch nieder, nahm eine Akte, klappte sie auf, und legte sie anschließend wieder beiseite. Nachdenklich starrte er auf den Stuhl, auf dem der Bote Platz genommen hatte. Ein Hauch seines Duftwassers stand noch in der Luft, eine Ahnung vom Luxus und Dekadenz.

Es war gut, wenn sich herumsprach, dass er nicht daran dachte, sich einzumischen, dachte Oderin zufrieden und schlug die Akte erneut auf. Das verschaffte ihm Zeit, und Zeit war alles, was er brauchte. Doch das konnte er dem Adjutanten gegenüber nicht fallen lassen. ohne dass es bald durch ganz Port Corrad ging und darüber hinaus bis nach Al'Anfa. Zeit und Geduld. Letzteres hatte er in den vergangenen Jahren schmerzlich lernen müssen, doch nun war er bereit zu warten. Den Rest würden die Raubtiere von selbst erledigen, wenn sie erst übereinander herfielen.

Heike Wolf

»Holzauge, sei wachsam!«

Igan Trappenfeld erneut unterwegs in höchster Gefahr!

PERAINEFURTEN. Die Schwarzen Lande! Reiche des Schreckens und der Scheußlichkeiten! Daimonide! Gewaltherrscher! Pfuhl der Unheiligkeiten! Und mittendrin und unerschrocken: unser Schreiber Igan Trappenfeld, der diesmal von einer leibhaftigen Begegnung mit einem schwarzen Zauberer berichtet, der den braven Bürgern nicht einmal im Traum auflauern dürfte, ohne sie mit Schlagfluss in Borons Hallen zu schicken! Lest seinen Bericht!

„Wer von den Wundern und Schrecken dieser Welt erzählen will, der muss sie mit eigenen Augen gesehen haben.“ Wieviele Jahre ist es her, dass ich meinen großen Mentor Yangold di Lazaar diese Worte hatte sagen hören? Es muss zwanzig Jahre her sein, im Morgengrauen des Großen Orkensturms, zu einer Zeit also, als ich noch große Augen machte und er selbst noch jung und voller Tatendrang war. Als sich solche Dinge leicht dahersagen ließen. Dann kamen die Schwarzpelze. Und dann kam Borbarad. Und Yangold mittendrin. Er hat es alles gesehen – und wurde nicht müde, uns daran teilhaben zu lassen.

So gab es auch für mich kein Zurück, als mich Baltram von Liepenberg, seines Zeichens Leitender Redakteur des *Aventurischen Boten*, fragte, ob ich nicht bereit wäre, mich etwas an den Grenzen der Schwarzen Lande umzusehen – nach allem, was dort in den letzten Monden geschehen war. Ich hatte meinen Rucksack von der letzten Reise noch nicht einmal ausgepackt, da war er auch schon wieder geschultert! Ein Abenteuerbericht von den Umtrieben in den Schwarzen Reichen – wer hatte nicht schon davon geträumt!

In die Schwarze Sichel

Gareth lag schnell hinter mir, auf meiner treuen Stute Strella flog ich kurz vor den Namenlosen Tagen der Wildermark und den Ruinen Wehrheims entgegen. Nachdem ich nach einer hitzigen, aber sehr glücklichen Boltan-Partie gegen Leomar vom Berg freie Passage erhalten hatte (hätte ich verloren, würde ich vermutlich noch heute, in Ketten gelegt, heroische Balladen auf den hart gewordenen Söldnerführer und einstigen Reichsmarschall dichten müssen), war ich im neuen Jahr weiter nach

Norden geritten: Der Osten Weidens war mein Ziel, genauer gesagt *Goldherolds Steige* in der Bollinger Heide, jener gefahrenumwitterte Passweg über die Schwarze Sichel, der einen – ist man nicht achtsam – entweder in Lessankans Rachen oder nach Burg Ehrenstein im Tobrischen führt, wo



der 'Dunkle Herzog' Arngrimm von Ehrenstein derzeit herrschen soll. Und Letzteres war genau mein Ziel! Aber es sollte alles ganz anders kommen – wie so oft auf meinen Reisen ... Ich war stets heimlich und verdeckt

gereist, und recht bald, noch auf westlicher Seite der Sichel, in die Nähe der düsteren Burg *Nalgardis* geraten, die ich zunächst in einiger Entfernung zu umgehen versucht hatte, um den Häschern Arngrimms nicht sofort in die Fänge zu laufen.¹ Von einem schmalen Grat aus konnte ich aber einige Tage die Feste aus der Ferne beobachten – und es ließ mir wirklich das Herz gefrieren. Nachts stiegen geflügelte Dämonen von den Zinnen und landeten vor den Toren. Schauriges fahles Licht fiel aus den Turmfenstern, unheimliche Klänge stiegen in die auch im Sommer eisig kalten Weiten des dahinter thronenden Sichelgletschers. Tagsüber sah ich Gestalten, manche bewaffnet, andere in dunklen Kutteln gekleidet. Manchmal hielt ein schwarzer Karren vor den Toren, Kisten wurden entladen, oder ein einzelner Reiter verließ in niederhöllischem Ritt die Burg in Richtung eigentlich unpassebarer Bergänge.

Fasziniert von all dem Treiben wurde mir erst jetzt bewusst, dass ich – obwohl noch nicht wirklich in den Schwarzen Landen – bereits mehr sah, als ein Lebender sich zu erhoffen vermochte. Und so wollte ich mehr darüber wissen, was hier vor sich ging – ja, ich beschloss, mich irgendwie in das verschwörerische Treiben zu mischen. Jetzt, im Nachhinein, war es natürlich ein reichlich tollkühner Entschluss, aber ich spürte, dass es nicht mehr genug war, die Dinge nur mit eigenen Augen zu sehen.

¹ Die Burg befindet sich seit Herbst 1026 BF in der Gewalt Transysiliens, siehe auch *Aventurischer Bote* 101, Seite 23 und die Spielhilfe *Schild des Reiches*, Seite 84. XXX

Dämon unter Dämonen

So nahm ich meine dunkelgraue Reisekutte herbei und schwärzte sie über mehrere Tage mit dem Ruß meines kleinen Lagerfeuers. Aus Reisigzweigen fertigte ich lange Klauen, die ich mit ebenfalls geschwärztem Verbandszeug an meinen Händen befestigte. Mein Gesicht verdeckte ich mit einer Maske aus Baumrinde, so dass ich – zumindest in der Dunkelheit – erscheinen musste wie ein lebendiger Baumdämon, von denen man immer wieder in der Wildermark und aus den Schwarzen Landen hörte. Und alsdann schlich ich mich in der nachfolgenden Nacht im Schutze der Dunkelheit zu der dämonischen Gebirgsfeste. *Holzauge, sei wachsam*, dachte ich nur noch bei mir.

Dann hatte ich auch schon die Burg erreicht – auf der wie in jeder Nacht geschäftiges Treiben herrschte. Unheimliche Gestalten – Söldner, Versklavte, Dämonen – gingen ein und aus, beobachtet und dirigiert von einem Magier in einer schwarzen Beschwörerrobe. Neben diesem stand ein gewaltiger Hauptmann, der mit lauten Kommandos die Leute vorantrieb. Die meisten waren damit beschäftigt, unzählige Kisten aus der Burg einen schier endlosen, mit Fackeln gesäumten Bergpfad hinauf zum Gipfel eines der nahestehenden Berge zu führen. Dort oben konnte ich einen Steinkreis erkennen, der finster im Mondschein stand.

Ich fasste mir mein aufgeregt schlagendes Herz und sprang geschwind hinter einem Fels hervor. Nun stand ich mitten unter ihnen, und – bei den Göttern – niemand unter den unheiligen Gesellen nahm bislang Notiz von mir. Zum Schein machte ich mich an einer herrenlosen Kiste zu schaffen, versuchte aber, einige Worte aufzuschnappen.

Gerade hörte ich den Magier, der mit dem Rücken zu mir gewandt stand und einen Zauberstab mit einem beinernen Geierschädel in seiner linken Hand trug, zu dem Hauptmann etwas sagen wie „Fünf Jahrhunderte sind über diesen Kontinent gekommen, seit ich auf diesem Gipfel dort stand und auf die Welt blicken konnte.“ Er deutete dabei hinauf zum Berg. „Habt Ihr Euch je Unsterblichkeit gewünscht, Hauptmann? Es ist eine schwere Bürde. Wollt Ihr daran teilhaben?“ Dieser jedoch brummte nur zurück: „Ihr seid ein arroganter, ekelerregender Zeitgenosse, Balphemor.“

Balphemor von Punin! Wenig hatte man bislang von dem unheimlichen Finsterling, der einst in Galottas Diensten gestanden haben soll, gehört, und doch rankten sich schaurigste Legenden um ihn. Gerade wollte ich näher heranschlicht, um mich vergewissern, dass ich mich verhört hatte, was das Alter des Finsterlings betraf, stieß ich plötzlich mit meinen Reisisgklauen gegen einen fauligen Wasserkrug, der scheppernd auf einer der Kiste zerbrach. Plötzlich richteten sich alle Augen auf mich – auch die Balphemors!

Da erst verstand ich, welchen Mächten ich hier leichtfertig mein junges Leben hingegen geben hatte. Starr vor Schreck stand ich dort, in meiner rußgeschwärzten Reiserobe, die hölzerne Maske vor dem Gesicht, mit Klauenfingern aus toter Zweigen!

Der finstere Magus in der goldbestickten schwarzen Tunika aber schritt in einer seltsam stockigen Bewegung – schnell und doch un gelenk, fast steif – auf mich zu, und jetzt beleuchtete ihn das fahle Mondlicht deutlicher. Ein Schauer fuhr über meinen Rücken bis zu den Fersen, nach vorn zu den Zehen und schlug dann geradewegs hinauf in meinen Magen. Denn noch mehr als nur der erste Eindruck waren wahrlich seltsam an ihm: Sein hageres Gesicht, das von einer seltsamen Knorrigkeit überzogen schien, hatte sicher nicht mehr als vierzig Sommer gesehen, und doch wirkte er alterslos, uralte, eben von einer Aura der Unsterblichkeit. Seine schwarze Tunika war erschienen wie aus einer anderen Zeit, die wirren langen Haare und der altmodische Fadenbart ließen ihn beinahe wie einen altbospa ranischen Zauberer wirken.

„Wer hat dich herbeigerufen?“, fragte er mich mit knarrender, an das Stöhnen von Ästen im Wind gemahnenden Stimme. Weitere Schergetraten mit Fackeln auf mich zu. In meiner Verzweiflung brachte ich nichts anderes zu Stande, als mit so tiefer und krächzender Stimme wie es mir nur möglich war, etwas wie „Orgo’ochach“ herauszupressen und dann sinister meine Reisisgklauen auszuspreizen und etwas vor mir umherzuführen. Zum Glück verdeckte die Holzmaske mein schweißüberströmtes Gesicht. Seine Mundwinkel zogen sich – war es ein Quetschen oder Schaben, das ich in diesem Moment hörte? – skeptisch nach unten, und er starrte mich mit seinen Augen an. Noch nie, ich schwöre es bei den Göttern, habe ich in solch grausigen Augen blicken müssen. Sie sahen aus ... ich kann es nicht anders beschreiben als ver-

holzte Geschwüre, die an Astlöcher gemahnten – und genauso starrten sie auch. Fast schien es mir, als hätte man diesen Menschen nicht aus Fleisch und Blut, sondern aus gänzlich anderem Holz geschnitzt! Plötzlich deutete er, immer noch starrend – aber ich wusste gar nicht mehr zu sagen, ob er wirklich mich mit seinen verholzten Pupillen-Geschwüren anblickte –, mit seinen dünnen, lange und recht verknöteten Fingern in meine Richtung.

„Welcher Domäne ist diese Sphärenkreatur entsprungen?“, knarrte seine Stimme. „Ich kenne sie aus keinem Buch! Willst du mich verhöhnen, Knechter der Wildnis und Verderber des Handwerks?“

Eine Sphärenkreatur?! Verderber der Wild-

donnerte es mit der Stimme eines zornigen Trolls aus ihm heraus!

Da raffte ich meine Robe und gab Fersengeld!

Sofort gellte hinter mir Alarmgebrüll auf, doch was hatte ich jetzt noch zu verlieren? Einer der finstersten Schwarzmagier der Schwarzen Lande hatte soeben versucht, mich zu exorzieren! So sprang ich zwischen den Felsen den Abhang immer weiter hinab, Krüppelkiefern, Geröll oder einem plötzlichen Abgrund mehr mit Glück als Verstand ausweichend. Schon sirrten die ersten Pfeile und Bolzen rechts und links an mir vorbei, ein magischer Feuerball schoss durch die Nacht, verging aber in einem spektakulären Flammeninferno nur wenige Schritte hinter mir.

Ich rannte, wie ich noch nie in meinem Leben gerannt war, halb, dass mein Herz vor Panik schlug, halb vor wahnwitziger Freude, dem großen Balphemor von Punin, dem Schrecken von Yöl-Ghurmak einen solchen Streich gespielt zu haben! Auch wenn mir später keiner diese Geschichte glauben würde und mich einen 'Parzalon' schimpfte – das war mir in diesem Moment einerlei, denn dort oben bei der finsternen Burg stand Balphemor und sah einen Dämon seinem Bannzauber entkommen! Das allein war schon alle Schrecken wert gewesen!

Triumph über Balphemor!

Als ich wieder bei meinem Rastplatz angekommen, die Robe halb zerschissen, die Astklauen verloren, die Maske aus Baumrinde halb zerbrochen, schwang ich mich auf Strella und gab ihr die Sporen! Keinen Augenblick zu früh, denn schon sah ich schwarze Reiter, die aus der Burg schwärmten. Aber mein Vorsprung war gut, und so gönnte ich mir noch einen letzten Blick auf den zürnenden Meistermagus. Ich weiß nicht,

was dieser dort oben an schrecklichen Plänen vorantrieb oder welche uralten Schrecken er im Begriff war, aus der Vergangenheit ans Tageslicht zu führen, und ich kann nur den Göttern danken, dass sie mein Leben schonten und mich dieser Ungestalt in Beschwörertunika entkommen ließen. Aber ja, Balphemor, es wird nicht nur einen Igan Trappenfeld geben, der unverhofft deinen Weg und den all deiner Gleichgesinnten eines Tages kreuzt – und dann, ja dann habe ich nur einen Rat für dich: *Holzauge, sei wachsam!* Denn die Unsterblichkeit hält nur so lange an, bis man vom Leben zum Tode befördert wird!

MW



nis? Hektisch blickte ich mich um, bereit zum Sprung, dem Dämon auszuweichen! Doch hinter mir erkannte ich nur leere Dunkelheit.

Als ich mich wieder, reichlich verwirrt, dem unheimlichen Magier zuwandte, hatte sich dieser bereits direkt vor mir aufgebäumt und vollführte mit seinem Geierschädel-Stab wirre Gesten in der Luft, die zu allem Schrecken eine geisterhaft leuchtende Spur hinterließen.

Ehe ich mich versehen hatte, brannte ein blau schimmernder Fünfstern vor meinen Augen. Im gleichen Moment deutete der Magus seinen Stab mit Zorn in der Stimme auf mich: „Pentagramma Spärenbann!“,

Fortsetzung von Seite 12

Nun ahnte ich, dass das Isbjörn Eisenzahn sein musste, einer von Tulas Schiffsführern, ein Mann, der seiner Herrin an Grausamkeit nicht nachstand. Ein ehemaliger Sklave, der seinem Herren die Kehle durchgebissen haben soll, ein Mann, der sein Leben der Rache geweiht hatte und keine Gnade kannte.

Marada aber winkte ab, sie stellte eine gelangweilte Miene zur Schau. „Ich bin es müde, mit dir zu plaudern und meine Zeit zu vertändeln. Dein Name interessiert mich nicht, ebenso wenig wie dein Ruf, mit dem du zu prahlen müssen meinst. Was ist das für eine Hetfrau, die Frauen und Männer freien Herzens, die Gastung begehren, vor ihrer Schwelle stehenlässt, wie gemeine Knechte?“

„So beehrst du denn Gastung?“, fragte der Hüne.

„Das Wohl!“, bekräftigte die Hetfrau. „Einen Trunk und Gelegenheit vorzubringen, was ich zu sagen habe, bei Travia und Swafnir.“

Da nickte der Mann zu meiner Überraschung, und wie von Geisterhand schwenkten die Torflügel der Halle auf. Mir aber war nicht entgangen, dass er die Grußformel nicht erwiderte, und uns also Travias und Swafnirs Schutz nicht entbot. Davon unbeirrt schritt Marada voran, und ein Dutzend von uns folgten ihr, wie wir es an Bord vereinbart hatten, derweil die anderen beim Schiffblieben. Das Herz klopfte mir bis zum Hals, als ich die Pforte durchmaß.

In der Halle war es dämmrig, und ein seltsamer Geruch stieg mir in die Nase. Nicht nach Torffeuer und Met, nach Mensch und Vieh, wie man es von zu Hause kannte, sondern nach Gisch und Tang, nach Sturmwind und Nebel und nach noch vielem anderem, das mir unvertraut war: süßlich, dumpf und metallisch. Kühl war es in Tulas Halle, dass die Kleider klamm wurden und all die Sommerwärme mir aus den Gliedern wich. Wohl schloss Isbjörn die Pforte nicht hinter uns, das Sonnenlicht riss einen hellen Pfad in die Dunkelheit, erleuchtete eine langgestreckte Feuergrube und Tische, die diese flankierten.

Vielleicht zwei Dutzend Männer und Frauen bevölkerten die Halle, die meisten blieben dem Licht fern, andere näherten sich und musterten uns abschätzig. Sie sagten nichts, weder ein Wort der Begrüßung, noch einen Laut der Abscheu, stattdessen stellten sie eine aufreizende Gelassenheit zur Schau, die an Unverschämtheit grenzte. Die Frauen und Männer trugen die Kleidung von Seeleuten, bewaffnet waren sie

nicht. Ohne Ausnahme war ihre Haut mit verschlungenen Schnörkeln verziert, blutrot und schwarz: Zauberrunen! Auf Armen, Brust und um die Leibesmitte wanden sich die Zeichen, bei den meisten aber um die kahlgeschorenen Schädel, wie Reifen aus tanzenden Linien. Ich spürte, wie die Zeichen zu mir sprachen, *Eingeweihte*, so wisperten sie, *sieh unsere Macht*. Mir stellten sich die Nackenhaare auf. Gebannt starrte ich auf die Zaubersymbole, die ich, obschon ich die Hjaldinga-Runen kenne,



dennoch nicht zu lesen wusste. Diese hier waren anders als alle, die ich je gesehen hatte, und doch merkwürdig vertraut. Sie lockten mich, flüsterten zu mir. Ich blinzelte, und es fiel mir schwer, einen klaren Kopf zu bewahren. Erst ein warnendes Zischen löste mich aus dem Bann. Ich fuhr herum. Und plötzlich war sie da.

Als hätte sie sich aus den Schatten erhoben, stand sie vor uns: Tula die Hexe, die gnadenlose Piratin, ganz anders, als wir es erwartet hatten. Sie war in ein weites Gewand aus ungebleichter Wolle gehüllt, die Zehen, ringbeschnitten und bloß. Um den Hals trug sie in einer Scheide aus Leder ein wohl spannenlanges Messer, das Heft die beinerne Klaue eines unbekannten Wesens. Tulas Antlitz war kantig, die Wangen wirkten eingefallen, wie nach großer Entbehrung. Ihr kahlgeschorenes Haupt war mit einem Reif aus Zauberrunen geschmückt. Unnatürlich groß wirkten ihre Augen in ihrem sonnengebräunten Angesicht. Ich wagte es nicht, in diese Augen zu schauen, deren Blick kalt und grün auf uns ruhte. Die Macht der Hexe erfüllte den Raum, ließ die Luft erbeben. Ich vermeinte, wie sie nach uns tastete, griff, und für einen Lidschlag wollte ich nur eins: hinaus!

Marada räusperte sich trocken. „Meinen Gruß für dich Tula, den ich dir entbiete, wie es einem Gast geziemt. Obschon es kein freundlicher Anlass ist, der mich hierher führt.“

„Meinen Gruß für dich, junge Wölfin, die unbedacht wie ein Welpen kläfft, und darauf hoffst, dass man ihr das nachsieht.“ Tulas Stimme war dunkel und volltönend, und obzwar ihre Worte schneidend wie Eis waren, war ihr Klang gewinnend.

Marada runzelte die Stirn. Unwillkürlich glitt ihre Hand auf das Heft ihres Schwerkes. „Wenn du es vorziehst, deine Gäste zu beleidigen, Tula von Skerdu, dann will ich es so kurz wie möglich machen, um dich

nicht in die Verlegenheit zu bringen, Travia länger als nötig zu beschämen.“

Ich war nicht die einzige, die nach Luft schnappte, angesichts dessen, dass Marada Tula in ihrer eigenen Halle tadelte. Auch wenn das Recht auf ihrer Seite war.

Unbeirrt die Wölfin fort: „Ich fordere dich auf, nach Thorwal zu kommen, zum Großen Hjalding, um Rede und Antwort zu stehen für deine Taten, durch die ich und meine Getreuen unser Verderben fanden! Folge dem Ruf oder falle in Unehre, Tula von Skerdu.“

Ein Raunen ging durch die Halle, nicht nur von uns, sondern auch von Tulas eigenen Leuten. Einige lachten.

„Schwertträgerin“, sagte Tula, und ein seltsamer Unterton schwang in ihrer Stimme.

„Zum Herbsthjalding soll ich also kommen?“ Tula grinste breit, doch das Lachen erreichte ihre Augen nicht. „Vielleicht tue ich das sogar, Wölfin“, sagte sie, und ihre Stimme war nun wie das Tosen der Wellen, die an einen felsigen Strand schlagen. „Ich könnte neue Rojer gebrauchen, das wohl. Wie steht es, Wölfin, würde dir das gefallen? Die *Rekasœri*³ mit deiner Kraft zu beflügeln? Mit deiner Kraft und deiner Wut?“ Spöttisch klangen ihre Worte, doch kein Spott kräuselte ihre Lippen, noch tanzte er in ihren Augen, jenen kalten, tanggrünen Augen. Das Atmen wurde mir schwer, nicht anders als damals, als das Grauen über die Wogen über auf uns niederkam.

Da zerriss Tulas tiefes, kehliges Lachen die Spannung. „Ihr Kinder, ahnungslos und dumm zugleich. Wisse Marada, dass Tula nur dahin geht, wohin es Tula beliebt. Wer sie ruft, ob aus Kühnheit oder Verzweiflung, sollte eins nicht vergessen: sein Wunsch könnte sich erfüllen. Bist du dir sicher, Wölfin, dass du weißt, was du beehrst?“ Maradas blieb die Entgegnung nicht schuldig: „Sei dir gewiss, Tula von Skerdu, dass ich es weiß. Und ich will es so. Säume, und niemand mehr wird deinen Namen ehrbar nennen.“

Tula aber schwieg ob dieser neuerlichen Herausforderung. Endlose Atemzüge warteten wir – vergebens.

So war alles gesagt, was es an diesem Tag zu sagen gab, und wir kehrten Tulas Halle den Rücken. Unbehelligt bestiegen wir unsere Otta, unbehelligt segelten wir davon. Marada die Wölfin hatte ihren Mut bewiesen. Sie hatte die Herausforderung in die Halle der Seidkona getragen, war nicht verzagt und nicht gewichen. Swafnir würde zeigen, was daraus erwachsen mochte.

*Ijlsind Sverholdssdottir,
Skaldin der Geron-Ottajasko
(Michelle Schwefel, mit Dank an
Ragnar Schwefel und Mark Wachholz)*

³thorwalsch: Racheschwur

Ausgerechnet Landesvogt!

Stroganjoy runzelte die Stirn und rieb sich nachdenklich den Backenbart. Der neue Landesvogt schien ihm auf den ersten Blick nicht anders als seine zahlreichen Vorgänger zu sein: Bronnjaren, streng und rondrianisch. Auch dieser schlief im Kettenhemd auf dem Schreibtisch. Wenn ein Brückenbaron zum Adelskomtur gewählt wurde, dann war das üblich, sparte er sich doch so eine kalte Nacht auf den Straßen Festums. Eigentlich wollte Stroganjoy schon gehen, da bemerkte er ein beschriebenes Pergament, auf dem Jucho von Elkinen eingeknickt war. Es schien fast, als wäre er forsch und pflichtbewusst ans Werk gegangen, so wie dieser Fjadir, der bereits heute aufbrechen wollte, um einen Heerzug nach Glorania zu organisieren.

Von dem Festenländer Ritter aber, der da auf dem Schreibtisch lag, hatte Stroganjoy bislang noch nie etwas gehört, und beim fortgeschrittenen Alter des Dieners war es nur legitim, wenn er möglichst schnell etwas über den neuen Bewohner der altherwürdigen Löwenburg erfuhr. So diskret der Domestik auch war, so neugierig war er. Schließlich würde ohne ihn, den guten Geist der Löwenburg, und seine Menschenkenntnis doch nichts in der Feste funktionieren – um nicht zu sagen, nichts im ganzen Bornland. Von diesem einen, überaus zurückhaltenden Blick auf die Korrespondenz würde ganz gewiss nie jemand erfahren ... Stroganjoy trat näher und zog vorsichtig den Brief unter dem schnarchenden Landesvogt hervor.

Werte Mutter, werter Vater, leider haben wir uns bei der Adelsmarschallwahl ständig verpasst. Ich habe dieses Jahr wieder auf dem Platz beim Drachenbrunnen von Festo von Aldyra geschlafen. Ihr wart aber nicht da. Habt ihr etwa eines dieser teuren Gasthauszimmer genommen? Vinrock muss aber viel Zoll genommen haben dieses Jahr ... Ich hoffe, meinem Brüderchen geht es jetzt wieder besser. Die Ilmensteinerin hat mir gesagt, dass er wie vom Schlag getroffen umgefallen ist, als man mich wirklich zum Adelskomtur ernannt hat. Ich war selbst überrascht. Das mit dem Eschenfurt und der Nominierung zum Landesvogt und so. Vielleicht hat er aber nur zu viel Meskinnes bekommen, meint die Thesia. Wäre gut möglich, der Ugo hat so viel davon getrunken, dass hätte man einen ganzen Elchbullen drin einlegen könnte.

Mir ist grad richtig schlecht. Ich schreib aus meiner Stube in der Löwenburg. Es ist zwar eng und voller Pergamente, aber das riesige Schlachtengemälde von der Schmach zu Wjas-

suula wird mich stets zu ehrenhaftem Benehmen ermahnen und mir das Erbe der Theateritter, dem ich folge, vor Augen halten. Oder besser gesagt hinter die Augen, weil ich ja in die andere Richtung sitze. Deswegen beschließe ich die Feier des Abends in den Helm



hinein, um ja kein Erbe hier zu beschmutzen.

Ich weiß, Ihr habt Euch das alles anders vorgestellt, mit dem Widderorden und so, und ich weiß, Ihr habt gehofft, ich würde wenigstens jetzt reich, nach der ganzen Rumm-treiberei. Aber darum geht's mir nicht! Ich will ehrenvoll meine Aufgaben erfüllen und nicht mein Amt nutzen, um einen persönlichen Feldzug zu führen, wie es der Fjadir tut. Er will bereits morgen aufbrechen, Bronnjaren zusammenzurufen zum Entsetzen für Bjalldorn, mit Ross, Lanze und Pferd. Ich will ja auch, dass Bjalldorn befreit wird – aber Eis schmilzt man, man schlägt nicht drauf ein! Mir scheint, der Ugo sieht das ähnlich, aber trotzdem unterstützt er den Fjadir. Ist ja auch klar. Wenn plötzlich unser Nachbar bei uns daheim in Ranzenschanz einziehen würde und grad, wenn er eine Eishexe wäre, müssten wir auch recht ranzig werden können! Aber als Rüstmeister kann er doch nicht so heißspornig sein. Der will doch nur sein Leben zurück und sich selbst bereichern. Gut, der Ugo hat das auch gemacht, aber das ist ja schon lange her, und das hat ja niemand was gekostet – außer die Pfeffersäcke.

Deswegen hab ich ja auch gesagt, dass er nicht taugt zum Adelsmarschall, der Fjadir. Weil er eben nicht recht weiß, was seine Pflicht ist und wo sein eigener Wille anfängt. Und das hab ich auch gesagt. Und weil das eben nicht nur ich so sehe, haben sie mich zum Landesvogt gemacht. Ihr seht, das war alles aus Versehen. Und Adelsmarschall wollte ich schließlich auch nicht werden. Grüße an Vinrock, ich hoffe, es geht ihm wieder besser.

Euer Sohn Jucho

Stroganjoy schmunzelte und legte das Pergament vorsichtig zurück. Er konnte sich bildlich vorstellen, wie sich der Landesvogt taumelnd an den Schreibtisch gesetzt, freude- und meskinnestrunken den Brief an seine Eltern niedergeschrieben und sich zwischendurch ordentlich in den Helm übergeben hatte – voll Respekt vor dem Erbe der Theateritter. Der Diener stellte schmunzelnd den Zinnteller mit saurem Fisch neben dem Haupt des Landesvogts ab. »Rollgnitzen ...?« Unter Stöhnen bewegte sich der Ritter.

»Ihr habt einen Wolf! Ich würde Euch ja nicht wecken, aber ich fürchte, der Kronvogt, Herr Baron Gerwin von Growinsk-Nasshosen, wartet bereits auf Euch«, erwiderte Stroganjoy.

Gerädert erhob sich Jucho von Elkinen. »Wieso?«

Stroganjoy seufzte. *Immer das Gleiche. Erst werden sie gewählt, dann können sie sich an nichts mehr erinnern.*

»Werter Landesvogt, ich heiße Stroganjoy und bin ein diskreter Bediensteter. Ich habe den werten Herrn Baron nicht nach seinen Motiven, Euch aufzusuchen, befragt. Ich werde es sofort nachholen.« Der Domestik wandte sich zum Gehen.

Langsam tröpfelte es in Juchos Bewusstsein, wie er gerade angesprochen worden war. »Landesvogt?« Der Oberkörper des Neersander Kriegers schnellte hoch, gestählt und zackig.

»Landesvogt, Euer Wohlgeboren!«, bestätigte der Diener, nahm äußerst diskret den Helm vom Boden, schmunzelte kurz und ließ ihn hinter seinem Rücken verschwinden.

Jucho von Elkinen entging diese Bewegung vollends. Er hatte gerade den Gnitzenteller entdeckt. Verwirrt hakte er nach: »Was wird als Landesvogt von mir erwartet?« Unsicher stocherte er die blaugraue Gnitzenhaut an.

»Nichts Geringeres, Euer Wohlgeboren, als das, was man von Euch als Bronnjar erwartet hat. Ihr müsst bei allem, was das Bornland bornisch macht, bei Elch, Hund und Walbergwidder, bei Gnitze, Salm und Bär das Land des Adelsmarschalls erhalten und mehrer!«, sprach Stroganjoy.

Jucho legte die Stirn in Falten und sah den alten Diener fragend an. »Das Land des Adelsmarschalls?«, wiederholte er ehrfürchtig und sichtlich gerührt. *Das ganze Bornland?* Jucho war beeindruckt. Stroganjoy antwortete: »Sämtliche Weiler und Burgen in seinem Besitz, das wären insgesamt –«

»Eine ganze Menge!«, platze Jucho stolz heraus und versicherte sich so der Würdig-

keit seiner Aufgabe. *Das ganze Bornland!* Jucho fühlte sich bestätigt. Er straffte sich und lächelte erleichtert. Ingeheim hatte er sich ja gestern schon gefragt, was ein Landesvogt so zu tun hatte. Und wenn er selbst ehrlich zu sich war, wusste er es immer noch nicht. Aber er fühlte sich geschmeichelt, und dieses Gefühl überdeckte warm und wohlilig seine Unsicherheit. »Dieser Baron von Growinsk-Nasshosen soll eintreten!«, befahl er entschieden.

Baron Gerwin von Growinsk-Nasshosen trug einen schweren Fuhrmannsmantel, eine Bullenpeitsche hing an seinem rindsledernen Gürtel herab. Mist klebte an den Stiefeln, ein klarer Hang zur Sturheit und viehischer Unruhe sprach aus seinem Blick. Gehetzt blickte er sich immer wieder um, als er in das kleine Zimmer stolperte. »Seid Ihr der neue Landesvogt?«, sprudelte er heraus. Ohne eine Antwort abzuwarten, setzte er sich Jucho gegenüber und beugte sich verschwörerisch über die Tischplatte. »Ich hab nämlich was rausbekommen.«

Jucho erwidert seinen Blick unsicher. »Eine Verschwörung am Viehmarkt!«, stieß der Baron aus und startete den neuen Landesvogt über seinen mächtigen Schnauzbart hinweg an. »Ihr ... Ihr gehört doch nicht dazu, oder?«

Jucho zuckte mit den Schultern. Noch immer hatte er nicht den Deut einer Ahnung, wovon sein Gast überhaupt sprach. Aber da er sich sicher war, nicht Teil einer wie auch immer gearteten Verschwörung zu sein, antwortete er schnell: »Äh, nein!«

Baron Gerwin schien ihm zu glauben. Jedes Wort einzeln betonend, raunte er ihm zu: »Man will den Adelsmarschall seiner Einnahmen berauben!«

Das genügte. Jucho von Elkinen zog sein Schwert und sprang auf – ein bisschen zu schnell für seinen Magen, der ihm noch immer das gestrige Zechgelage übel nahm. »Ranziges Diebespack!«, entfuhr es ihm. Mit einem Satz hastete der frisch gebackene Landesvogt um den Tisch und packte den Baron am Kragen.

»Gut und gerne 150 Batzen am Viehmarkt, das stimmt!«, stammelte Baron Gerwin. »Allein der Fuldigor, den habe ich ja selbst dorthin getrieben ... 150 Batzen, mindestens!«, wiederholte er, das Gesicht hochrot vor Empörung. Jucho hörte nicht mehr hin und rauschte

zur Tür hinaus, einen letzten Blick auf das Theaterittergemälde werfend. Schnell griff er noch nach der Amtskette und schob den Baron von Growinsk-Nasshosen über die Schwelle. Zusammen rannten sie den Flur hinunter, an den Ölgemälden der Adelskomture entlang.

»Fuldigor habt Ihr getrieben? Zum Markt ...? Mit dieser Peitsche?!« Jucho zog überrascht die Brauen hoch. Erst jetzt dämmerte ihm die ganze Ungeheuerlichkeit dieser Aussage. Der Baron von Growinsk-Nasshosen hatte den großen Drachen zum Festumer Viehmarkt getrieben? Da konnte

von diesem Handelsbund, da wollen sie uns jetzt die Preise diktieren!«, begann der Baron zu schimpfen. »Und der Zuchtbulle bleibt auf seinen Klöten sitzen. Unglaublich! Den Adelsmarschall um die Früchte seiner Ländereien betrügen!«, wettete er weiter.

Jucho war enttäuscht. Es ging also gar nicht um Drachen, sondern um die Hoden des Zuchtbullen Fuldigor. »Klößen?«, seufzte er. Dass es seine Aufgabe war, sich um Rinderhoden zu kümmern, war ihm bisher nicht in den Sinn gekommen.

Begeistert nickte der Kronvogt: »Prall und kurz vorm Platzen, wie vallusani-sche Milzwurst im Brühopf!« Mit beiden Händen formte der Baron die anatomische Besonderheit des Zuchtstiers nach. *Das ganze Bornland, dachte Jucho, da gehören wohl auch die Hoden des Zuchtbullen dazu.*

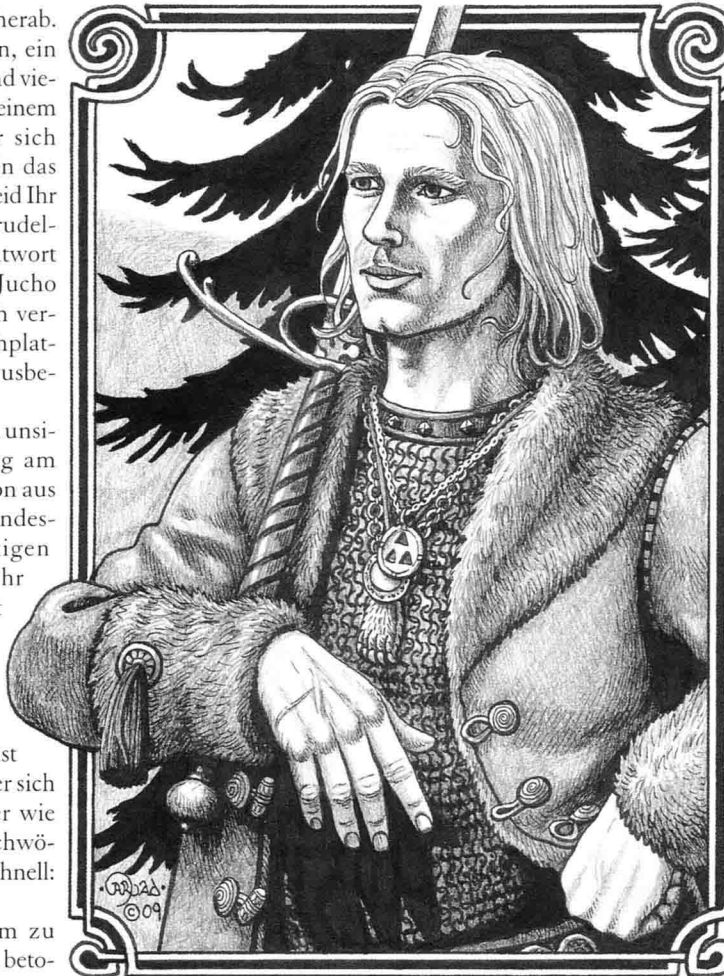
Stroganjoy war zufrieden. Er hatte den Helm diskret ausgewaschen und sogar mit Pfefferminze ausgerieben. Dieses Missgeschick des neuen Landesvogts kam dem Diener recht. Das brachte ihm einen Vertrauensvorschuss ein, den er ausnutzen wollte. Auch dieser Brückenbaron von Elkinen würde ihm nicht vorschreiben, wie er seine Arbeit machen sollte.

Der Bedienstete hörte die schnellen Schritte in der Galerie, neugierig spähte er um die Ecke und ließ vor Schreck den Helm auf den Boden fallen, als ihm der Landesvogt mit gezogenem Schwert entgegenstürmte. »Wohin, mein Herr?«, brachte er gerade noch heraus, als der Neersander Krieger mit dem Baron im Schlepptau an ihm vorbeirauschte. »Die Pflicht ruft! Ich werde den ersten Teil des Bornlands retten! Den Besitz des Adelsmarschalls auf dem Rindermarkt!« Begeistert schloss sich der Baron von Growinsk-Nasshosen an. »Ja-wohl! Wir retten die prallen Klößen!«

Stroganjoy zog irritiert die Augenbrauen hoch. Ein Scherz, vermutete er. »Ich bin ja schließlich verantwortlich für das alles. Die unzähligen Güter, Weiler und Burgen des Landes des Adelsmarschalls – unser ganzes Bornland!«, rief Jucho von Elkinen und ließ sich nicht weiter aufhalten. Stroganjoy blickte den beiden verwirrt nach. Er zählte im Kopf die Weiler und Kronburgen auf, die der Landesvogt zu verwalten hatte. »Unzählige? Also ich kenne nur sieben ...«

Fabian Flüß

(mit Dank an Daniel Heßler, Adrian Breul, Katharina Pietsch und Mark Wachholz)



Landvogt Jucho von Elkinen

doch was nicht stimmen.

Der schwitzende Baron von Growinsk-Nasshosen strich sich den Bart glatt und tupfte die Stirn mit dem Ärmelsaum ab. »Ja, ganz schön widerspenstig, das Tier!« Jucho maß ihn mit einem ungläubigen Blick. Der Baron fuhr fort: »Bei Phex, der Fuldigor ist doch alleine gut und gerne 50 Batzen wert. Bei diesen Klößen ... Den konnt' ich doch nicht im Stall lassen!« Jucho war vollends verwirrt. »Fuldigor? Im Stall?«

»Muss ich jetzt wohl tun! Wegen der Absprachen am Rindermarkt. Phexgefällig ist das nicht! Echt nicht! Wegen der Gründung

Redaktionsschluss
für den
Av. Boten No. 134
ist Sonntag, der
01. Februar 2009

Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstem
PSDG 31018 Entgelt bezahlt DPAG

IN ALLER KÜRZE

Aventurischer Bote, Efferd 1051 BF

Beunruhigung in Havena – Efferd-Kirche rüstet zur Suche

HAVENA. Lange Wochen ist es nun her, dass die Nachricht den Efferd-Tempel zu Havena erreichte, dass Goswyn Orezarson mit seinem Tempelschiff, der *Sancta Efferdane*, aufgebrochen war, um den hinterhältigen, geheimnisvollen Feind zu jagen, der Tod und Verderben über eine thoralische Flotte gebracht hatte¹, die ausgefahren war, gegen Glorana zu streiten. Seitdem fehlt von dem *Meister der Brandung* jede Spur, keine Nachricht erreichte die Tempel der Nordwestküste, und auch alles Stre-

ben, ihm eine Botschaft zu übersenden, blieb erfolglos.

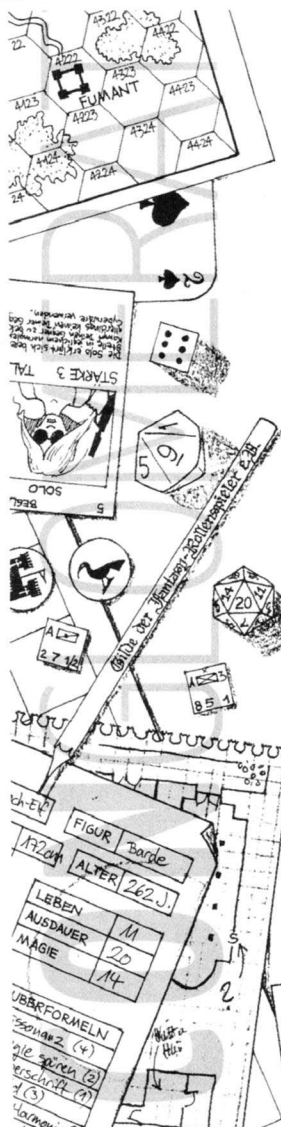
Der ehrwürdige Hochgeweihte des Alten Efferd-Tempels zu Havena, Graustein, zeigte sich besorgt, nachdem sich Orezarson zum *Tag des Wassers* nicht wieder eingefunden hatte, womit man gerechnet hatte. Ersten Gerüchten, dass die *Efferdane* ebenfalls ein Opfer des geheimnisvollen Angreifers geworden wäre, tritt die Efferd-Geweihtenschaft entschlossen entgegen. Gerade unter den abergläubischen Seeleuten

hat das Verschwinden des beliebten und berühmten Streiters wider Glorana für Unruhe gesorgt. Schon mehren sich die Stimmen, die vor der Küste Alberias ein mächtiges Seeungeheuer ausgemacht haben wollen, eine verderbte Kreatur, aller Welt Feind und schier unbezwingbar. Ein prominentes Opfer soll diese bereits gefunden haben: von der Karavelle *Goldgilden*, einem Schiff, das unter der Flagge der Engstrands segelte, wurden nur einige geborstene Planken gefunden, die im Meer schwammen. Diese schienen wie von mächtigen Kiefern zermalmt, ein stinkender, grünlicher Schleim war an den Bruchstellen zu finden, der zäh dem Holz anhaftete und auf der Haut biss, wenn man ihn berührte. Von Mannschaft und Ladung fehlt bislang jede Spur.

Überhaupt werden die Stimmen lauter, die behaupten, dass das Meer über Gebühr Opfer fordere. Wohl ist man gewohnt, dass der launische Efferd immer wieder Seefahrer die sichere Heimkehr verweigert, gerade wenn sich allzu Tollkühne auf ihrer Suche nach einem guten Fang in Gefilde vorwagen, die ein göttergläubiger und vernünftiger Mensch besser meiden sollte. Nun aber ist eine überraschend große Zahl von Fischern, Schatzsuchern und Muscheltauchern im letzten Mond „auf See geblieben“ – obwohl Efferds Wogen mild und gutmütig waren und kein Sturm überraschend die Küste heimsuchte.

Die Unruhe unter den Seeleuten wächst. Nicht zuletzt das hat die Efferd-Kirche dazu bewogen, die Dinge in die Hand zu nehmen und dem unheilvollen Treiben auf den Grund zu gehen.

Michelle Schwefel



HANNOVER
H spielt!

Bürgerschule Nordstadt
14.+15. März 2009

Das Schwarze Auge

ABENTEUERWETTBEWERB

•Der Goldene Becher 2009•

Informationen unter:

www.hspielt.de oder GB2009@hspielt.de

1. PREIS: 200 EUR

in bar, gestiftet von Hannover spielt!

2. PREIS: 150 EUR

Warengutschein von

Ulisses Medien & Spiel GmbH

3. PREIS: 100 EUR

Warengutschein von

Ulisses Medien & Spiel GmbH

UNSERE GÄSTE

Thomas Römer (DSA-Chefredakteur)

Patric Götz (Verlagsleiter Ulisses)

et al.

Daniel Stanke
Postfach 1507
31645 Stadthagen
info@hspielt.de

WWW.HSPIELT.DE

**Zu guter Letz
die Würfel!**

Sei ein richtig spannendes Abenteuer im Mittelalter, das schließt sich einfach aus dem Armel der „Fantasy-Rollenspieler“ setzen der Fantasy-Gruppen von einem der Abenteuer-Erfinder zu einem Abenteuer-Geschichte zu entwickeln. Aber auch in sich selbst nach mittelalterlichen

Anzeige

FACHGESCHÄFT FÜR ROLLENSPIELE



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