

Aventurischer Bote

AUSGABE 142 ❖❖ Juli / August 2010 ❖❖ 3,50 €

PROJEKTVORSTELLUNG:

AVENTURIER-LARP-PROJEKT

SPIELHILFE:

DIE MOORBURG -

DAS ALBERNISCHE KRONGEFÄHNIS

INPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

ABSCHIED VON DER REICHSGEGENTIM

MYRANOR:

UNTER DEM STERNENPFEILER





Alles Neu macht der August!

Hallo und herzlichst Willkommen zur neuesten Ausgabe des **Aventurischen Boten**.

Wenn bei der Planung oder beim Drucker nichts mehr schief läuft, nachdem ich diese Zeilen hier geschrieben habe, dann erwartet euch in der Mitte dieses Boten eine Premiere: Zum ersten Mal haben wir für unsere Hausconvention, die RatCon, einen Preview auf das Programmheft. Hier erfahrt ihr, was euch auf dem Ratcon an tollen Attraktionen, Workshops, Spielrunden und Autoren erwarten. Natürlich konnten wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht alle Aktionen genau planen, aber für einen groben Überblick, wie toll der Ratcon dieses Jahr wird, reicht es schon mal ... Zum Ratcon selbst wird es dann ein überarbeitetes Programmheft mit den genauen Zeiten und Räumen für die einzelnen Workshops, Lesungen usw. geben.

Eine weitere (kleine) Premiere dieser Ausgabe ist der Werkstattbericht zu Unter dem Sternenpfeiler, der neben Informationen zum Inhalt des Buches auch gleich durch seine Aufmachung etwas über die Optik des Bandes verrät. Der Werkstattbericht ist mehr oder weniger so gestaltet wie auch die Seiten in dem fertigen Buch aussehen werden. Ich hoffe es gefällt euch.

Des Weiteren begrüßen wir mit Diana Rahfoth eine neue, aufstrebende Zeichnerin in den Reihen der Mitarbeiter des **Aventurischen Boten**, von deren Arbeiten wir in Zukunft sicherlich noch einiges mehr sehen werden.

Aber genug der einleitenden Worte – nun viel Spaß beim **Aventurischen Boten** #142!

Für die Redaktion

Patric Götz



Spielhilfe: Albernische Sangeskunst	3
Myranor: Unter dem Sternenpfeiler	6
Vorstellung: Die Redaktion im Wandel der Zeiten	
Teil 1 – Die Anfänge	8
Schauplatz: Die Moorburg	10
Kurzgeschichte: Der Löwe erwacht	12
Tractatus contra Bestias: Der Riesenhirschkäfer	15
Szenario: Es kam aus der Wüste	17
Unterwegs in Aventurien: Die Nordcon	21
Projektvorstellung: Das Aventurien-LARP-Projekt	22
Hintergrund: Die neue Macht der Eiskönigin	25
Meisterinformationen zu den aktuellen	
aventurischen Artikeln	29
Impressum, Kontakt, Abonnement	32

Die inneraventurische Gazette für den

Zeitraum Firun / Tsa 1033 BF

Beilage



ALBERNISCHE SANGESKUNST – DIE CEILIDHGHANS

Barden und Spielleute genießen in Albertaina hohes Ansehen und ihre Musik spielt nicht nur auf Festen und in Tavernen eine große Rolle, sondern stellt zugleich auch eine Art von Geschichtsschreibung dar. So sind es vor allem Balladen über heldenhaft geschlagene und dennoch verlorene Schlachten, tragische Liebesgeschichten und melancholische Weisen, für die albernische Barden auch über die Grenzen des Fürstentums bekannt sind.

Spätestens seit dem Auftritt der Ceilidhghans beim letzten Reichskongress jedoch, in einer Schenke am Fuße der Burg Weißenstein im Windhag, haben sich die Albertainer auch einen Ruf für scharfzüngige Spottlieder erarbeitet. Die sechsköpfige Bardentruppe aus dem Seenland brachte das geneigte Publikum zwar ganz der albernischen Tradition entsprechend mit Liedern von Trauer und Sehnsucht zum Weinen, doch schallte ebenso oft Lachen durch die Nacht, wenn anwesende wie abwesende Hochadlige und selbst solche, die sich zu später Stunde unter das Volk gemischt hatten, vom Spott der Barden getroffen wurden. So flog gar ein almadanischer Handschuh den Barden entgegen, als diese ein Lied auf Selindian Hal anstimmten.

Doch von so etwas lässt sich die Bardenfamilie nicht aus der Ruhe bringen. Gelassen brachte Flynn Ceilidhghan dem Werfer dessen Handschuh zurück und stellte lächelnd fest, dass dann nun wohl ihr die Wahl der Waffen zustünde: Ein Bardenduell sollte es wer-



den. Und so mutig wie der Landvogt von Al'Muktur sich darauf einließ, so galant gaben sich ihm die Barden geschlagen, nachdem sie ihn bei seiner spontanen Ballade sogar auf ihren Instrumenten begleitet hatten.

DIE CEILIDHGHANS IM SPIEL

Die Ceilidhghans stammen aus dem Volk und spielen für das Volk. So kann man sie in Fuhrmannskneipen und Wegstationen wie in den einfachen Tavernen der Städte antreffen. Dort spielen sie zu meist für freie Kost und Logis im Stall und für die Erlaubnis, nach den Liedern Geld sammeln zu dürfen. Oft genug passiert es auch, dass sie im Lauf des Abends nach ein paar Bierchen einfach aus Freude die Instrumente auspacken, und ebenso häufig fordern sie andere anwesende Barden zum Mitspielen auf.

Die Ceilidhghans, das sind Myfanwy (Löffel, Schellen, Gesang und Tanzmeisterin für alle Arten albernischer Tänze) und Roaric (fährt das Fluchtfahrzeug ... den Wagen) und deren Nichten und Neffen Flynn (Flöte, Kamm und Gesang), Angus (Fiedel und Gesang) und Posh (Bandurria, Drehleier und Gesang), die wie Roaric dem Seilerzweig der Familie entstammen, und die Töpfer Cedric (alle Arten von Trommeln und Laute) und Caitlin (Bass, Flöte und Gesang).

Gegen ein geringes Entgelt (wobei die genaue Bedeutung des Wörtchens 'gering' von Fall zu Fall neu bestimmt wird und sich nach der Börse und Kleidung des Auftraggebers richtet) dichten die Ceilidhghans auch aus dem Stegreif Spott- oder Liebeslieder. Spielleute wie die Ceilidhghans sind hervorragende Informationsquellen für die Bevölkerung. Sie kommen viel herum und können von den allerneuesten Ereignissen und Skandalen berichten. Das Eintreffen einer Bardentruppe spricht sich daher schnell herum und zieht Neugierige an.

Gegen gutes Geld kann man die Barden dazu gewinnen, einen Widersacher mit Hilfe eines Spottliedes zu diffamieren oder einfach nur Geräusche auszustreuen. Manch eine Fehde wurde nicht durch Waffen ausgetragen, sondern durch Laute und Gesang – mit allen Risiken für die Spielleute. Die Ceilidhghans haben ein Talent, in solche brenzligen Situationen zu geraten. Caitlin reizt der Nervenkitzel, Flynn ist für ein gepflegtes Spielen immer zu haben und steht zumeist zu ihrem Wetteinsatz, während Angus den Augen einer schönen Frau einfach nicht widerstehen kann. Ob die Ceilidhghans nun für einen Batzen Gold, die gute Sache, Jux oder Spaß an der Provokation in Schwierigkeiten geraten – sie lassen sich nur zu bereitwillig vor den Karren der Helden spannen.

Möglicherweise bedürfen aber auch die Ceilidhghans der Hilfe der Helden, denn schon so manchen Spielmann hat seine allzu scharfe Zunge in gefährliche Nähe zum Galgen gebracht. Und es ist nicht so, als würde Angus davor zurückschrecken auch einer hübschen Baroness schöne Augen zu machen – oder Flynn sich zieren mit einem Junker um sein Pferd zu spielen, wenn er bereits all sein Geld verloren hat.

Da sie im Augenblick auf großer Aventurienreise sind, im Gepäck die sterblichen Überreste ihrer Großmutter Gran, verpackt in eine form schöne, irdene Schnapsflasche, können sie die Helden auch unerkannt in eine beliebige Stadt hinein oder aus dieser heraus bringen.

Nina Haßmann & Volker Weinzheimer

keinen Sinn. In nahezu jeder Region können Siedlungen fast jeder myranischen Rasse liegen.

Da Myranor, insbesondere das Imperium, eine sehr urbane Kultur besitzt, erhalten die Städte und Metropolen ein eigenes Kapitel – hier geht es ebenso um die Intrigen der magischen Optimatenhäuser wie um die Bräuche der Handwerkerkollegien und die Schliche der Unterwelt; kurzum, die typischen Mächtegruppen einer Stadt werden näher vorgestellt. Auch die Hohe Politik des Imperiums und sein inneres Funktionieren wird angerissen, die genauen Feinheiten bleiben jedoch der späteren Spielhilfe "Myranische Mächte" vorbehalten.

Stattdessen geht es in "Unter dem Sternenfeiler" um bodenständigere Aspekte wie die typischen Bauwerke und Bewohner der Städte, aber ebenso soll es einen "Städtegenerator" geben, mit dessen Hilfe der Spielleiter zufällig bestimmen (oder aussuchen) kann, wie wohlhabend eine Stadt ist, wer sie hinter den Kulissen wirklich beherrscht, wie streng die Gesetze sind, an welche Götter das Volk glaubt oder was den Ort ungewöhnlich macht, um nur ein paar Aspekte zu nennen.

Außerhalb der Städte gibt es natürlich auch die von Hochstraßen, Pfaden und Pisten durchzogenen Kulturlande: Sie haben ein eigenes Großkapitel verdient, in dem es vor allem um das Reisen und verschiedene Verkehrsmittel zu Lande, zu Wasser und in der Luft, aber auch um Herbergen und Handelsplätze, Domänen und Dörfer, die entlang der Reisewege liegen. Sie sind nicht immer in Hand wohlwollender Zeitgenossen und können mal die dringend benötigte Unterkunft für erschöpfte Reisende, mal ein gefährliches Hindernis darstellen.

Dazu kommt eine längerer allgemeiner Abschnitt über die myranische Wildnis: Hier werden wichtige Pflanzen und Tiere

vorgestellt, wobei der "Exotismus" allerdings behutsam zurückgefahren werden wird – nicht jedes Kaninchen muss um der Fremdartigkeit willen vier Ohren haben und "Schmirp" heißen. Doch nicht allein Flora und Fauna werden beschrieben: Auch die großräumigen Landschaftszonen wie Tundra, Waldland, Steppe, Gebirge sowie das Leben und Überleben dort werden vorgestellt, um auf diese Weise zu der Beschreibung der einzelnen Regionen überzuleiten; die knapp die Hälfte des Bandes einnehmen werden:

Über 25 Horasiate oder vergleichbare Länder werden in "Unter dem Sternenfeiler" näher vorgestellt, mit Informationen über die Natur (Klima, Landschaften, Flora, Fauna etc.), die Kultur (Geschichte, Städte, Brauchtum), aber auch Angaben zur Regierung und/oder regionalen Mächtegruppen sowie bedeutenden Persönlichkeiten der Region und landestypische Abenteueranhänger. Die Regionen nördlich und westlich des Imperiums werden dabei nicht weniger berücksichtigt als die imperialen Länder; und selbstverständlich hat die Millionstadt Dorinthapolis als wohl größte Ansiedlung Deres auch ihren eigenen Abschnitt. Zwar wollen wir genügend Material liefern, dass eine Spielleiter ohne großen eigenen Zeitaufwand Abenteuer in der Region ansiedeln kann, dabei soll nicht alles beschrieben werden: Ganze Provinzen und Stadtstaaten bleiben bewusst "weiße Flecke" und damit der

einzelnen Spielrunde vorbehalten, die daher noch immer ganz eigene Landstriche erforschen können, die ein aventurischer Herzogtum an Größe erreichen oder übertreffen mögen. Denn die Möglichkeit, sehr viele Details ganz nach eigenen Wünschen zu gestalten, soll weiterhin von zentraler Bedeutung sein, auch wenn wir eine gemeinsame Grundlage für den Austausch von Ideen und den Wechsel von Spielern zwischen verschiedenen Runden bieten wollen.



BETRÜBT UND FROH

Musik: Flynn und Caitlin Ceilidhghan

Text: Caitlin Ceilidhghan

Am G Em Am G C C D

Ich hab' so man-che kal-te Nacht an frem-den Feu-ern zu - ge bracht. Und bot für et-was
Ich sang von Lie - be und von Tod, von A - dels-fest und Hun-gers- not. Er-dacht für Hel-den

6 Em Am G Am C C7 F

Bier und Brot im Tau-sche mei-ne Lie - der. Und ich hör-te wie zu mei-nem Lied
grim-mer Schlacht die bit - ter - sü - Ben Ver - se. —

11 Dm G Gm(Bb) A Dm

ein Pfei-fer sei-ne Pfei-fe stimmt, ent-lockt fort-wäh-rend Tö-ne so be - trübt und doch zu

16 G Am Em Dm

gleich so froh. Der Wind singt von Al - ber - ni - a, wenn er von Wes - ten

20 F Am D F G Am

weht. Und ich spie - le mei - ne Wei - sen, wo-hin die Rei - se geht.

3. Zwei Feen wandelten im Traum,
drei Krähen saßen dort im Baum.
Ein Kind tanzt unbesorgt im Wind,
weiß nichts von Not und Trauer.

4. Ein junger Bursch liebt eine Maid,
doch Krieg lässt ihnen keine Zeit.
Ein einz'ger Kuss, schon muss
er gehn und sie muss bleiben.

5. Bis nichts vom Feuer blieb als Glut
sang ich von Minne und von Mut.
Blutrot sah ich im Flammentod
Bilder vergang'ner Tage.

6. Und schließlich erhob ich mich,
als die Nacht dem Tage wich.
Ein Abschiedswort, nun muss ich fort,
ein Lied auf meinen Lippen.

Weitere Lieder und Texte unter: www.wiki.koenigreich-albernia.de/index.php?title=Albernische_Musik

DER GRAF KOMMT ZU BESUCH

Musik: Trad.
Text: Myffanwy Ceilidhghan

A D A A Bm E7

Mäd-chen rafft die Rö - cke und bleibt nicht stehn, sonst müsst ihr zum Herrn Gra - fen gehn. Er

3 A D A A E7 A A E7 A

möcht' al - le Mai-den ger-ne tan-zen sehn, dass die Röck' und Schür-zen flie - gen. Herr

6 A D A A Bm E7 A D A

Ha - gro - bald vom Gro-ßen Fluss, das ne ue Le-hen ins - pi - zie-ren muss. Man lebt hiernichtim Ü - ber - fluss, das muss

9 A E7 A A DA A Bm E7 A D A A E7 A

er sehr bald er-ken-nen.

2. Wer stets nur in den Schranken steht,
der weiß kaum wie's dem Volk ergeht.
Wenn ihn erst der Beleman umweht,
wird er sich schon daran stoßen.

3. Zeigt euch im besten Festgewand,
denn es kommt uns der Herr Graf ins Land.
Rasch, versteckt die Maiden und den Brandt,
dass er sich nicht daran labe.

4. Man sagt er sei ein Lebemann,
der wünscht zu zechen und zu speisen dann.
Wenn er sagt zu seinem Lebensmann:
Tisch mir auf was du kannst bieten.

5. Was in den Töpfen brodelnd dampft,
der Graf' wohl allzu gern ausdampft.
Und alsbald er mit dem Fuß aufstampft,
wenn der Teller zu schnell leer wird.

6. Was in den Kolben munter wellt,
das sei achtsam unter'n Herd gestellt.
Denn es bleibt nichts, wenn' dem Graf' verbellt,
dass ein guter Brandt dort harret.

HERZOG CUSIMOS STUTE

Musik: Trad., St. Patrick Was a Gentleman
Text: Caitlin Ceilidhghan

C Am C G

Ihr kennt doch Herzog Cusimo, den Schwiegersohn Jast Gorsams,

C Am C G C

ihr wisst schon das ist der, der schuldet gleich zwei Herrn Gehorsam.
Er ist schon etwas älter jetzt, er kam halt in die Jahre,
doch das ist für ihn kein Hindernis, noch liegt er nicht auf der Bahre.

Refrain:

Drum auf den Herzog Cusimo, nehmt euch ein Beispiel, Männer,
denn, wenn's um junge Stuten geht, ist er ein echter Kenner!

Aus Herzog Jasts Gestüt kauft er 'ne Elvenirer Stute,
die ist zwar nicht besonders hübsch, jedoch von edlem Blute.

Die hat seinen Lebensgeist geweckt, er gilt als guter Reiter
Und wenn er 'ne junge Stute sieht, dann macht ihn das sehr heiter.

Seit er die junge Stute hat, geht er wieder öfter reiten,
um im Anschluss dann ganz elegant aus dem Sattel zu gleiten.
Nur wenn er sie besteigen will, dann braucht er seine Knechte,
weil ansonsten so 'nen Pfundskerl nur ein Kran nach oben brächte.

In der Zucht hat er Erfahrung, das betreibt er schon sehr lange,
doch mit der jungen Stute, da wird ihm langsam bange.
Denn so wunderbar der Stammbaum ist, trotzdem gibt's noch keine Foh-
len,
so ein altersschwacher Hengst ist halt schwer aus dem Stall zu holen!

Unter dem Sternennpfeiler

ein Werkstattbericht von Jörg Raddatz

Seit längerem ist er im Gespräch, der "Myranor-Nordband", dessen Wurzeln weit zurückreichen.

Als wir damals, 1999, die Grundlagen Myranors und des Imperiums festgezurrt hatten, war bald allen klar, dass das nicht alles in eine Box passen würde – also wurde ein Ausschnitt genommen. Der damals gewählte Teil war (von Nord nach Süd betrachtet) das mittlere, äquatoriale Drittel und umfasste das "exotischste Myranor", die Tropenzone mit dem gigantischen Balan Cantara im Mittelpunkt. Mit der Zeit aber stellte sich ein Problem heraus: Während der Südrand durch relativ wildes, dünn besiedeltes Land führte, verlief der nördliche Kartenrand quer durch das zentrale Imperium. In der "myranischen Realität" überqueren jedes Jahr Hunderttausende diese Linie, und doch wurde offiziell wenig zum Norden gesagt.

Also wurde ab 2007 immer wieder von einem Titel gesprochen, der das bereits beschriebene Gebiet nach Norden hin erweitern würde. Viele Myranor-Titel haben eine etwas längere Planungszeit als ihre aventurischen Vettern, denn wenn auch viele grundlegende Konzepte schon feststehen (manche seit dem letzten Jahrtausend ...) so fordert die konkrete Umsetzung doch ihre Zeit.

Nun aber ist der Punkt erreicht, an dem das Werk kurz vor der Vervollendung steht – und es hat auch einen endgültigen Namen bekommen: "Unter dem Sternennpfeiler – Geographia Imperialis". Es ist gedacht als die grundlegende Publikation zum Imperium und seinen Randgebieten. Unweigerlich wird dafür Material aus dem Hardcover wiederholt werden, doch meist deutlich erweitert, teils auch an neuere Gesamt-Konzeptionen angepasst. Denn wo vor zehn Jahren manchen Texten noch die Idee vom "bösen Imperiums" als grausam-dekadenter Despotenherrschaft zugrunde lag, wollen wir heute ein weitaus differenziertes Bild zeichnen, um dieses immense Gebiet für eine weit größere Bandbreite an Szenarien zu öffnen. Denn alles in allem soll für Myranor künftig das Augenmerk auf dem ganzen Imperium liegen, nicht nur auf seinen südlichen Teilen und den südlichen Nachbarn. Schließlich sorgt das Imperium mit seiner Mischung aus klassischer "Antike" und magotechnischer "Moderne" nun einmal für die hauptsächlich myranische Optik, ganz wie die aventurische "Vorzagekultur" ja das phantastische Spätmittelalter/Renaissance ist.

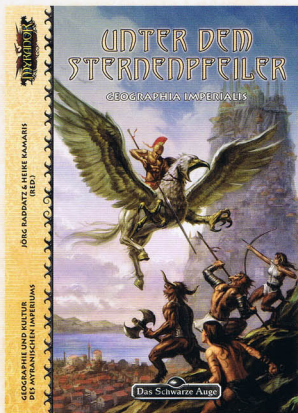
Das Stichwort Optik bringt mich direkt zur Gestaltung dieses Buches: Als erster Myranor-Titel wird UoS vollständig farbig mit entsprechenden Farb-illustrationen sein – und wir haben einige vorzügliche Illustratoren für die Bebilderung gewinnen können. Diese Doppelseite soll schon einmal einen Vorgeschmack auf das Erscheinungsbild des Bandes liefern. Ebenso wird es endlich eine große farbige Landkarte des Imperiums und seiner Nachbarländer geben.

Auch inhaltlich wird Spieler und Spielleiter einiges geboten: Am Anfang steht ein Grundlagenkapitel, das den Kontinent

überblickartig vorstellt. Es gibt Informationen zu Maßen, Gewichte und Geld, zum Kalender und den Zeitrechnung, aber auch zum Stand der Wissenschaft, der Literatur und der Sprachen und Schriften. Eine Darstellung der Geschichte rundet das Kapitel ab. Ohne dabei allzu sehr in die Tiefe zu gehen, erweitert sie doch das Wissen um die Historie gerade Nordmyranors erheblich und ist besonders auf ihre "Abenteuertauglichkeit" hin ausgerichtet. Was heutzutage weder spürbare Folgen hat noch Fundorte und -stücke für Szenarien liefert, muss auch nicht eigens beschrieben werden.

Zwei Großkapitel werden sich mit den Kulturen der Menschen und der Nichtmenschen befassen. Hier soll es um die so grundlegend Sitten, Bräuche und Werte der Völkerschaften gehen, die regionenübergreifend gelten. Bei den Menschen werden nicht nur die Dorinther als Begründer der

klassisch antiken Kultur, sondern auch die Hjdjinger, die Ban Bargui und andere, zahlenmäßig kleinere Menschengruppen wie die (imperialen) Vesai vorgestellt. Das Nichtmenschen-Kapitel geht dementsprechend auf die verschiedenen bepelzten, geschuppten, gefiederten und weiteren Kulturvölker Myranors ein. Völlig neu werden hier unter anderem die Minotauern, die Baramunen und die Lyncil beschrieben, viele bereits bekannte Völker werden "allgemeiner" beschrieben: Künftig soll Myranor noch weniger reglementierend beschrieben sein, so dass eine Gruppe Loualil auch in einem See der Orismanilade oder eine Schar geflügelte Ashariel auf einem Berg der Türme des Morgens leben mag; Das Fantasy-Klischee des Wohngebietes einer bestimmten Völkerschaft, aus dem alle Vertreter dieser Rasse stammen (müssen), ergibt im uralten und kosmopolitischen Imperium einfach



Das Schwarze Auge

Die DSA-Redaktion im Wandel der Zeit



Seit mehr als 25 Jahren ist die *Redaktion des Schwarzen Auges* den Spielern und Fans ein fester Begriff, doch in dieser Zeit hat sie sich vielfach gewandelt – und das nicht nur durch das Ausscheiden oder Hinzukommen einzelner Redakteure. Seit einigen Wochen ist nun die aktuelle Form vervollständigt und das neue Kernteam komplett. Uns war das ein Anstoß, einmal auf die lange Geschichte dieses Gremiums zurückzublicken.

Es muss in den achtziger Jahren gewesen sein, dass ein eifriger und kreativer Rollenspieler für seine Spielrunde eine Karikatur zeichnete. Darin machte sich eine Gruppe aventurischer Helden daran, die Urheber ihrer zahlreichen Blessuren und Wehwehchen zur Rechenschaft zu ziehen – nämlich die DSA-Redaktion. Die hatte immerhin die ganzen Trefferpunktregeln für Monster und Schadenszauber zu verantworten. Zentral im Bild war ein glattrasierter Büromensch mit peniblen Seitenscheitel, Anzug und Krawatte, der durch das Namensschild an der Brusttasche als „U. Kiesow“ identifiziert wurde. Das Bild, insbesondere aber diese Vision des geistigen Vaters Aventuriens, sorgte für große Erheiterung, als es die DSA-Macher erreichte.

Denn eines war die Redaktion des Schwarzen Auges nie: Eine „herkömmliche“ Organisation mit einem gemeinsamen Bürogebäude, in dem die Redakteure morgens und abends die Stechuhr bedienen und zwischendurch am Schreibtisch sitzen oder in die Firmenkantine gehen. Die Arbeit am Schwarzen Auge war schon dezentralisiert und auf das „home office“ eingestellt, lange bevor das zum Schlagwort wurde. In den heutigen Tagen scheint es wie eine Mär aus fernsten Urzeiten, dass die ersten Manuskripte auf Schreibmaschinen getippt oder auf einem Plotter ausgedruckt wurde (nicht zu verwechseln mit dem Metaplotter, der immer noch benutzt wird ...), ehe dann modernisiert und auf das Versenden von 5¼-Zoll-Disketten mit der Bundespost umgestellt wurde.

Zu Beginn der DSA-Geschichte wurde das Spiel bekanntermaßen

von Schmidt Spiele publiziert – aber eben nicht 'im Haus' in Echting produziert. Das war selbstverständlich die Pflicht und das Vorrecht von *Ulrich Kiesow* und, am Anfang, *Werner Fuchs* und *Hajo Alpers*. In den ersten anderthalb Jahrzehnten war die Redaktion eine eher informelle Gruppe aus DSA-Spielern, die sich über Boten-Mitarbeit, Briefspiel oder andere Fanprojekte für 'größere Aufgaben' ins Gespräch gebracht hatten. Redaktionssitzungen fanden in jener Zeit in der Regel in Uli Kiesows Wohnzimmer statt und hatten meist eher beratende Funktion – was wirklich in welcher Form veröffentlicht wurde, musste jeweils mit den Verantwortlichen bei Schmidt Spiele ausgehandelt werden.

1997 sollte sich alles ändern, als Uli Kiesow starb und auch, davon unabhängig, Schmidt Spiele in größere finanzielle Schwierigkeiten geriet. Für einige Zeit war die Zukunft des Schwarzen Auges völlig unklar, doch dann wurde das Spiel von Fantasy Productions fortgeführt, die schon früher diverse begleitende DSA-Titel herausgebracht hatten. Damals wurde eine feste Redaktion eingesetzt, die aber in den ersten Jahren noch deutlich weniger Mitglieder umfasste. Seitdem sind auch schon wieder über zehn Jahre vergangen, in denen sich einiges änderte: 2002 traten *Thomas Römer* und *Florian Don-Schauen* an die Spitze der Redaktion. Einige Redakteure zogen sich aus der Arbeit am Schwarzen Auge zurück, andere kamen hinzu und brachten ihre ganz eigenen Ideen ein.

Nachdem Ulisses Spiele das Schwarze Auge 2007 übernommen hatte, änderte sich in der ersten Zeit nichts Grundlegendes, auch wenn die Redaktion wiederum personell erweitert wurde. Die Redaktionsräumlichkeiten wurden jedoch 2008 aufgegeben und die Produktion noch mehr auf 'Heimarbeit' umgestellt. Im Herbst 2009 wurde dann wiederum ein neues Kapitel in der Geschichte der DSA Redaktion aufgeschlagen, und das Kernteam aus fünf festangestellten Redakteuren ins Leben gerufen. Sie und die 12 weiteren Redaktionsmitglieder wollen wir in den folgenden Ausgaben vorstellen, hier wollen wir aber erst einmal kurz auf frühere Kollegen aus der Zeit nach 1997 zurückblicken und jeweils ein, zwei Highlights ihres Wirkens benennen. Hier also, streng alphabetisch:



*Uli Kiesow,
der geistige Vater Aventuriens*



Werner Fuchs



Hajo Alpers



*Britta Neigel
und Uli Kiesow*





Peter Diehn hat sich (oft zusammen mit Anton Weste) um die Sammlung und Weiterentwicklung der Informationen zur aventurischen Magie, Mythologie, Alchimie und vieler anderer arkaner und okkulten Künste verdient gemacht – als einer der Bewahrer der Vergangenheit setzte er sich stets dafür ein, über der Freude am Neuhinzufinden nicht das bekannte Altetablierte zu vergessen.



Ina Kramer hat vor allem als Zeichnerin Aventuriern ein unverwechselbares Aussehen gegeben: Nicht allein sehr viele aventurische Prominente wurden von ihr porträtiert, auch ihre Regionallandkarten waren seinerzeit als Rollenspielausstattung von unvergleichlichem Detailreichtum und definieren den Kontinent bis heute. Als Autorin verfasste sie u.a. die biographischen Romane um die Heilige Thalionmel.

Florian Don-Schauen bildete viele Jahre (zusammen mit Thomas Römer) die Doppelspitze der Chefredaktion. Dabei achtete er stets darauf, dass Das Schwarze Auge nicht nur von Experten für Experten verfasst wurde; zu diesem Zweck schrieb er auch mit der Spielsteinkampagne eine betont einsteigerfreundliche Reihe von vier Abenteuern und 'verriet' in *Die Wege des Meisters* viele Tricks und Kunstgriffe der Spielleiterkunst.



Michael Meyhöfer war (neben Jörg Ruddatz und Thomas Römer) als Redakteur des DSA-Lexikons verantwortlich für die erste große Sammlung des seinerzeitigen Wissens über Aventurien, und als vielleicht erster setzte er sich energisch für die Schaffung einer DSA-Datenbank ein, um die sich abzeichnenden Möglichkeiten der digitalen Zeit zu nutzen.



Nicht zuletzt aber verdient er als langjähriger Chefredakteur des *Aventurischen Boten* (von 1995 bis 2000) besondere Erwähnung und Ehrung.

Niels Gaul war ein besonderer Freund des Mittelalterlichen und verfasste mit *Das Herzogtum Weiden* eine überaus stimmungsvolle Regionalbeschreibung, vor allem aber trug er entscheidend zur Etablierung des Baronien-Briefspiels bei und kann als einer der Begründer der alljährlichen Versammlungen des 'aventurischen Adels' gelten. Dazu galt sein besonderes Interesse den Kirchen des Praios und der Rondra.



Hadmar von Wieser hat schon sehr früh damit begonnen, mit seinen großangelegten Ideen zur Geschichte und Gegenwart Aventuriens beizutragen; so stammt etwa das Konzept der Zwölf Zeitalter aus seiner Feder. Er liebte es, in seinen Texten vielschichtige Anspielungen und Andeutungen zu verbergen, auf denen viele spätere Autoren ihre Werke aufbauen konnten. Ebenso legte er auch mit seinen Texten viele praktische Grundlagen Aventuriens fest. In seinen Romanen um den Schwertkönig Raidri Conchobair bemühte er sich stets, das Legendäre und Epische einzufangen.

Bernhard Hennen schuf mit der *Phileasson-Saga* eine der ersten mehrbändigen Kampagnen und legte zugleich die Grundlagen der elfischen Geschichte fest. Später verfasste er mit dem Abenteuer-Zweiteiler *Das Jahr des Greifen* und der gleichnamigen Romantrilogie (zusammen mit Wolfgang Hohlbein) das wohl erste 'Multimedia-Projekt' des Schwarzen Auges. Heute ist er einer der erfolgreichsten deutschen Fantasy-Romanautoren.



Karl-Heinz Witzko war Zeit seiner Redaktionszugehörigkeit der Meister des leicht Bizarren und des vage abseitigen Humors. Die hinterwäldlerischen Sitten der Nostrianer, die Absonderlichkeiten der bormischen Herrschaft Sjepengurken und vor allem die unvergleichliche Kosmologie und Weltsicht der Maraskaner hat er erdosen und in zahlreichen Abenteuern und Romanen verewigt. Er ist heute als Fantasy-Romanautor erfolgreich.



Wird fortgesetzt!



Ralf Hlawatsch war seit den frühen Tagen als Mitglied der 'Düsseldorfer Runde' an der Ausarbeitung Aventuriens beteiligt und steuerte gerade in der ersten Wachstumsphase zahlreiche Details bei – und die von ihm gezeichneten farbigen und schwarz-weißen Stadtpläne definieren Aventurien noch immer. Darüber hinaus stammen nicht weniger als zehn Soloabenteuer, die vom Dschungel der Mohas bis zur Nivesensteppe spielen.



hk

Die Moorburg

VON MARC JENNEßEN
MIT DAN KAN ULI LINDBER

"Dann nimm' ich dich mit zu mir ins Moor ..."

—Lied der Gefangenen der Moorburg, zeitgenössisch

Einige Meilen östlich Havenas liegt, etwas abseits der Straße nach Abilacht, das berühmte Krongefängnis Alberbias: die Moorburg. Obgleich die Burg keine zwei Meilen von der Straße entfernt ist, hat es bisher noch keiner der Gefangenen geschafft, aus dem Gefängnis zu entkommen. Denn nicht die brüchigen Mauern sind das größte Hindernis, sondern der sumpfige Boden. Zusammen mit den ortskundigen Wächtern hält dies die meisten der Gefangenen von einem Fluchtversuch ab. Dabei hat fast keiner von ihnen noch etwas zu verlieren, wurden sie doch zu lebenslanger Kerkerhaft verurteilt – und lebenslang heißt hier vielleicht fünf Jahre, bevor man in ein feuchtes Grab im Schwarztorf geworfen wird.

DIE GESCHICHTE DER MOORBURG

Das Gebäude, das der einfache Albernier die Moorburg nennt, ist alt und geschichtsträchtig. Erbaut wurde die Festung wenige Monate vor Bosparans Fall vom neuen Fürsten Alberbias, Egtor Ulanan.

Zwar war der ehemalige Hauptmann der Havener Stadtgarde Hela-Horas gegenüber loyal, doch nach deren Niederlage im almadischen Brig-Lo schlug sich Egtor eilends auf die Seite der siegreichen Garethre. Noch mit bosparanischem Gold wurde der Bau einer Zwingfeste bezahlt, angeblich um die widerspenstigen Albernier unter Kontrolle zu halten – oder um Egtor als Rückzugsort zu dienen, sollte seine Loyalität den neuen Herren gegenüber irgendwann angezweifelt werden.

Im neuen Reich gab es allerdings keinen Bedarf an der strategisch ungünstig gelegenen Burg, und auch Egtors Befürchtungen bewahrheiten sich nicht, so dass die Anlage nie bemannt wurde. Nach vielen Jahren erst erinnerte man sich in Havena an die Feste, als es darum ging, ein neues Krongefängnis einzurichten. Und so blickt die Moorburg auf beinahe ein Jahrtausend gefangener Mörder, Verbrecher und auch unliebsamer Rivalen zurück.

DAS ÄUßERE DER MOORBURG

Die Feste wird durch eine fast acht Schritt hohe Mauer aus Schüttwerk mit einer Dicke von mehreren Schritt geschützt, dazu einigen

wuchtigen Türmen, die das umliegende Land überragen. Aufgrund des feuchten Untergrundes sind die Mauern durch ihr eigenes Gewicht fast zwei Schritt im Sumpf versunken. An manchen Stellen zeigen sich zwischen den wuchtigen Steinquadern der Mauern fast spannbreite Lücken, aus denen das Schüttwerk rieselt. Unter den Gefangenen kursiert das Gerücht, dass es im Inneren der Mauern regelrechte Gänge und Höhlen im Schüttwerk geben soll. Hier hat sich schon mancher einen Ausweg erträumt – aber sehr viel wahrscheinlicher könnte man von den Schuttmassen zerquetscht werden, sollte man einmal einen Weg ins Innere der Mauer finden.

Nur wenigen ist es bislang gelungen, aus dem Gefängnis zu entkommen und danach noch den Wachen mit Armbrüsten und Hetzhunden zu entgehen – und alle davon starben, weil sie den umliegenden Sumpf unterschätzten.



DAS INNERE DER MOORBURG

Innerhalb des wuchtigsten zentralen Turms befindet sich die Kommandantur des Gefängnisses, wo auch die Wachen untergebracht sind. Der Turm ist eine Festung innerhalb der Moorburg, so dass sich die Wachen hier verschanzen können, sollten die Gefangenen einmal die Kontrolle über das Gefängnis übernehmen. Diese sind in einem halben

Dutzend schäbiger Holzbaracken untergebracht, die besonders im Winter kaum vor der Witterung schützen. Doch wenn man sich den Gefängnis-kommandanten gewogen macht, erhält man vielleicht die Erlaubnis nach der Arbeit im Moor ein wenig Torf für ein Feuer zu behalten. Vom ehemaligen Palas sind nurmehr die Reste des Dachstuhls zu sehen, die wuchtigen Mauern sind schon lange im weichen Untergrund versunken.

GEFANGENE UND AUFSERHER

In der Moorburg sind neben zwei Dutzend Söldlingen des Fürstentums noch 80 Gefangene untergebracht, die hier ein tristes Dasein fristen. Die harte Arbeit, das feucht-kalte Klima und die Aussicht, in ihrem Leben nichts anderes als die Muhrsape zu sehen, sorgen für eine sehr aggressive Stimmung unter Gefangenen und Wachen.

Einige der wichtigsten Gefangenen sind:

♦ Der Thorwaler *Tjalgar Elkoson* der zur Mannschaft des Het-

mann Thurbold (**Am Großen Fluss 41**) gehörte, wurde während einer mordlusternen Kaperfahrt 1030 in der Nähe von Kyndoch am Großen Fluss gefangen. Der thorwalsche Pirat schöpft seine Kraft aus der Hoffnung, dass ihn sein Hetmann, der heute noch sein geisterhaftes Unwesen in der Gegend treiben soll, irgendwann befreit. Bisher entging er dem Galgen nur, da der Festungskommandant glaubt, Tjalfigar kenne das Versteck eines großen Piratenschatzes.

◆ **Arlan Sandström**, ein schon betagter, ehemaliger Kämpfer der Widerstandsgruppe **Blaue Füchse** (**Am Großen Fluss 39**), ist bei einem Geplänkel im Bredenhager Land in Gefangenschaft geraten, irgendwie dem Galgen entgangen und stattdessen über Umwege in der Moorborg gelandet. Gräfin Franka hat jüngst einen Hinweis auf das Überleben Arlans bekommen und versucht, sich nun für ihn einzusetzen. Doch die Mühlen der Bürokratie mahlen auch für sie langsam, und es ist fraglich, ob eine Rettung auf diesem Wege schnell genug möglich sein wird. Denn Kommandant Braelgharn kennt Sandström noch aus der Zeit des Krieges. Er trägt dem alten Mann stets die schwersten Arbeiten auf und hofft, dass sich der alte Feind zu Tode schufet.

◆ **Heroardh ui Glyndhyg** aus Havena schmuggelte Rauschkräuter in die Stadt, bis ihn jemand verpfliff, seiner Meinung nach eine Verschwörung höherer Kreise, denen er mit seinen kleinen Geschäften Konkurrenz machte. Der Zeuge, der ihn belastete, soll kurz nach seiner Inhaftierung im Fluss ertrunken sein, aber Heroardh glaubt nicht dass es sich dabei um einen Unfall handelt. Auch die Tatsache, dass gelegentlich Gefangene verschwinden, macht ihn mehr als nervös. Ist er einfach nur paranoid oder hat er tatsächlich gefährlicheren Feinden auf die Füße getreten?

◆ **Die Blutige Branwen**, eine berüchtigte albernische Mörderin, lebt nun schon mehr als ein Dutzend Jahre in der Moorborg und verfügt über ein gutes Dutzend Gefolgsleute unter den Gefangenen. Dank ihrer guten Beziehung zum Kommandanten der Moorborg verfügt sie über einigen Einfluss innerhalb der Gefängnismauern. Ihre Stellung sichert sie sich darüber hinaus mit unglaublicher Brutalität: Sie soll während ihrer Gefangenschaft schon mehrere Gefangene und auch schon zwei Wachen getötet haben, hat aber noch nie einen Fluchtversuch unternommen.

Neben den Gefangenen gibt es auch unter den Wachen einige erwähnenswerte Personen:

◆ **Rhys Braelgharn**, Kommandant der Festung und der Wachen ist ein ehemaliges Mitglied des **Leviatans** (**Am Großen Fluss 41**), einer Söldnereinheit, die im Verlauf des Unabhängigkeitskrieges zu trauriger Berühmtheit gelangte. Er nutzt seine Stellung aus, so gut es geht. Bei allem, was in der Moorborg an seltsamen Vorkommnissen geschieht, soll er seine Finger im Spiel haben. Aber bisher konnte er stets seinen Kopf aus der Schlinge ziehen und einen 'wahren' Schuldigen präsentieren, wenn doch einmal Kommissare zur Überprüfung auf Havena gesandt wurden.

◆ **Lothar Aendraw**, rechte Hand des Kommandanten, ist ein schmieriger Zeitgenosse, der gerne die Gefangenen quält und demütigt. Der hartherzige Mann zieht hieraus seine Genugtuung, da seine Frau und Kinder während des Krieges ermordet wurden und er der Meinung ist, dass der Mörder unter den Gefangenen zu finden ist.

◆ **Belfionn Quent** hingegen vermutet seit einiger Zeit, dass der Kom-

mandant mit einigen der Gefangenen paktiert und krumme Geschäfte macht. Er ist der Aufrechte unter den Wachen, steht damit aber allein.

VERSCHWÖRUNG IN DEN GEFÄNGNISMAUERN

Kommandant Braelgharn hat die Geschäfte seines Vorgängers übernommen, der angeblich im Moor gestorben ist, und ging bald nach seiner Ankunft ein Bündnis mit der Blutigen Branwen ein. Sie hat außerhalb der Moorborg gute Kontakte zum Havener Händler Garje, der insgeheim während des Bürgerkrieges (und auch davor) Sklaven in den Süden verkaufte und mit einer Piratenbande zusammenarbeitet. Und so sind es die besonders kräftigen Gefangenen, die häufig zu Arbeiten an abgelegenen Stellen der Muhrsape eingesetzt werden (und dort verschwinden). Die angeblich im Moor Versunkenen werden dann nach Havena gebracht, wo sie in den Süden verschifft werden. Inhaftierte oder als Kommissare hierher entsandte Helden können auf die Geschäfte des Kommandanten aufmerksam werden.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Auf der Flucht: Die Helden werden wegen eines (wahren oder erfundenen) Verbrechens zu einer Haftstrafe in der Moorborg verurteilt. Im Gefängnis machen sich die Helden nicht unbedingt beliebt, so dass sie bald darüber nachdenken sollten, wie sie fliehen und eventuell ihre Unschuld beweisen können.

Der Gefangenenaufstand: Die spektakulärste Fluchtmöglichkeit für inhaftierte Helden ist die Möglichkeit, einen Gefangenenaufstand anzuzetteln. Dabei müssen die Gefangenen nicht nur gegen die Wachen kämpfen, sondern sich auch den Verrätern in den eigenen Reihen stellen, denn die Blutige Branwen will nicht auf ihre lukrativen Geschäfte verzichten und verrät die Pläne des Aufstandes nicht nur an den Kommandanten, sondern fällt den übrigen Gefangenen während des Aufruhrs in den Rücken. Auch falls die Helden nur zufällig in der Moorborg sind, etwa weil sie einen Gefangenen hierher überstellen, können sie mitten in den Aufstand geraten und müssen nun sich und die Wachen vor dem Zorn der Insassen schützen.

Jäger und Gejagte: Dank seiner Ortskenntnis ist ein wegen mehrerer Morde zum Tode Verurteilter aus der Moorborg entkommen. Während der Flucht tötet er weitere Menschen in der Umgebung der Burg. Die Helden werden angeworben, den Mörder unschädlich zu machen, bevor weitere Opfer zu beklagen sind. Dabei bildet das düstere Gefängnis Basis der Helden bei ihrer Suche im umliegenden Sumpf, wo sich der Flüchtige versteckt. Dieser kennt sich in seiner alten Heimat aus, und nicht immer ist klar, wer Jäger und wer Gejagter ist.

Spürnasen und Schnüffler: Manchen Stellen im Magistrat von Havena kommt es seltsam vor, dass ständig Gefangene spurlos verschwinden – und auch sonst misstraut mancher Beamte dem Festungskommandanten. Die Helden können als Ermittler an die Burg geschickt werden, um "turnusmäßig die Sicherheitsanlagen und das Personal zu überprüfen". In Wahrheit sollen sie natürlich nachprüfen, ob in der Moorborg irgendwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Sollten sie Braelgharn auf die Schliche kommen, wird er entweder versuchen die Helden im Moor verschwinden zu lassen oder sich mit ihnen zu arrangieren.

DER LÖWE ERWACHT

EINE ALANFANISCHE KURZGESCHICHTE VON HEIKE WOLF

SYLLA, PALAST DER STATTHALTERIN

„Ihr kommt unerwartet.“ Das Lächeln der Statthalterin Jalina Bonareth wirkte gezwungen, als sie auf Vareno Wilmaan zuing, um ihn zu begrüßen. „Hättet Ihr mir früher Bescheid gegeben, hätte ich Euch eine Abordnung zum Hafen geschickt, um Euch in Empfang zu nehmen.“

„Ich hatte einen Boten geschickt“, erwiderte Vareno, während er sich bemühte, seiner Miene einen herablassend-mürrischen Ausdruck zu verleihen. Er war verärgert, und das sollte die Staathalterin ruhig sehen. „Offensichtlich hat es niemand für nötig befunden, sich seiner anzunehmen.“

„Das muss ein Versehen gewesen sein“, versicherte die Grandessa, die schnaufend die Schärpe über dem unförmigen Leib zurechtrückte, ehe sie ihm bedeutete, ihr zu folgen. „Ich werde die Verantwortlichen angemessen bestrafen lassen.“

Vareno nickte, obwohl ihm bereits die Bitte auf der Zunge lag, Milde walten zu lassen. Er wusste, was man über ihn sagte, seit man ihm in den Wirren nach der verlorenen Seeschlacht zum Großadmiralissimus ernannt hatte – zu weich, zu schwach, zu unscheinbar, eine Notlösung, weil man sich in der Eile auf keinen anderen Kandidaten hatte einigen können. Dabei war es ihm mit viel Geduld und Beharrlichkeit gelungen, die Reste der Armada zu sammeln und die Flotte weitgehend wieder aufzubauen. Doch dafür hatte er sich mit Handwerkern und Holzarbeitern herumschlagen müssen, nicht mit horasischen Karavellen oder bornländischen Holken, die Ruhm und Ansehen versprachen.

Diwane und kleine Tische mit allerlei Leckereien standen in dem weitläufigen Hof, in den die Bonareth ihn führte. Anstelle eines Dachs spannte sich ein Netzwerk aus Segeln über den Hof, das Sonne und den mittäglichen Regen abhielt, gleichzeitig aber das Gefühl vermittelte, im Freien zu sitzen. Auf halber Höhe zog sich eine Galerie, von der die Räume des ersten Stocks abgingen. Für einen Moment meinte Vareno am Geländer einen Schatten zu bemerken, der bei ihrem Eintreten davonhuschte. Wahrscheinlich ein neugieriger Sklave, der Angst hatte, erwischt zu werden, dachte Vareno flüchtig und ließ sich mit einem tiefen Seufzer auf dem seidenbespannten Diwan nieder. Er hasste Schiffsreisen, sodass er trotz des Luxus, den er in seiner Kajüte genoss, froh war, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben.

„Was führt Euch hierher?“, nahm die Statthalterin das Gespräch unvermittelt wieder auf, nachdem Sklaven Wasser und Wein gebracht hatten. „Ihr begeben Euch doch nicht ohne Grund aufs Meer.“

Vareno nippte an dem schweren Wein, dem ein Hauch Zimt beigelegt war. Er hatte auf ein wenig höfliches Geplänkel gehofft, um die richtigen Worte zu finden, aber offensichtlich gewährte ihm die Bonareth diesen Aufschub nicht. „Man ist unzufrieden in Al’Anfa. Man sagt Euch nach, Ihr ... seiet zu nachgiebig mit den Piraten.“

„Wenn Ihr Lolonna meint, so wisst Ihr ebenso gut wie ich, dass wir vorsichtig sein müssen.“ Donna Jalina verzog die Lippen zu einem süßlichen Lächeln, während sie mit der Fingerspitze den Rand ihres Glases nachfuhr. „Der Umgang mit dem Charypter gleicht einem Tanz auf dem Rabenfelsen. Reizt ihn, und er wird Euch ohne Zögern in die Tiefe stürzen. Und wenn er das tut – was sollten wir dagegen tun? Ihr habt viel geleistet, Don Vareno, aber wärt Ihr tatsächlich bereit, diesem Piraten die Stirn zu bieten?“

„Das ist kein Grund, seinem Treiben tatenlos zuzusehen“, murmelte Vareno, und nahm rasch einen weiteren Schluck, damit sie sein Unbehagen nicht bemerkte. Es gab wenig, was er mehr fürchtete als die Konfrontati-

on mit Lolonna, daher war er eigentlich froh gewesen, dass die Statthalterin ihm dieses Problem abgenommen hatte. Allerdings hatte man ihm unmissverständlich klar gemacht, dass man nicht länger bereit war, die Frechheiten der Charypter hinzunehmen – und dass es seine Aufgabe war, ihm Einhalt zu gebieten.

„Was führt Euch nun genau hierher, Don Vareno?“, unterbrach Donna Jalina seine Gedanken. Ihr Blick hatte etwas Lauerndes angenommen. „Lolonna ist doch nur ein Vorwand, oder? Ihr wollt mich loswerden, nicht wahr? Deshalb seid Ihr doch hier. Um Platz zu schaffen für eine Eurer Kreaturen. Jemanden, der Euren Hinterleuten ebenso aus der Hand frisst wie Ihr.“

„Das ist nicht wahr.“ Vareno schüttelte hastig den Kopf. Er straffte die Schultern, ihren Blick fast trotzig erwidern. „Ihr seid ... nun einmal zu nachlässig gegenüber dem Charypter. Wir brauchen hier jemanden, der hart durchgreift. Deshalb bin ich hier, um ... Euch Eure Absetzung mitzuteilen.“

Die Bonareth schwieg, ihre Kiefer arbeiteten. Doch dann nickte sie.

„Das ist sehr schade, aber es war zu erwarten“, erwiderte sie ruhig. „Wie gut, dass ich Vorkehrungen getroffen habe – zum Glück denken nicht alle so wie Ihr und Eure Verbündeten.“ Sie gab ihren Sklaven einen knappen Wink, und im nächsten Moment schlugen die Flügeltüren zu.

Vareno fuhr hoch, ließ das Glas fallen, das auf dem Boden zersprang. „Was hat das zu bedeuten?“, rief er. Hektisch schaute er sich um. Die Galerie schien plötzlich zu Leben zu erwachen, wie aus dem Nichts standen Armbrustschützen da, die ihre Waffen auf ihn richteten. Vareno spürte, wie ihm abwechselnd heiß und kalt wurde. Eine Falle, und er war sehenden Augen hineingetappt.

„Ihr könnt mich nicht erschießen! Ich bin der Großadmiralissimus! Al’Anfa braucht mich! Ihr könnt nicht ...“

„Ich kann vieles, vor allem meine Haut retten, wenn mir meine eigene Familie in den Rücken fällt“, zischte die Bonareth, während sie zurückwich. „Manchmal ist es an der Zeit, neue Verbündete zu suchen, wenn die alten nicht mehr taugen. Fahrt zu Boron!“

Mit einem verzweifelten Aufschrei stolperte Vareno vor. Er spürte kaum, was er tat, seine Hände fanden den Dolch, den er unter dem Hemd trug, er sah noch die Überraschung in den Augen der Frau, als er ausholte. Wenn er schon sterben musste, dann nicht allein!

„Schießt!“

Ihre Stimme gellte durch die Halle, ehe sie in dem dumpfen Schlagen der Armbrustsehnern unterging. Ein Schlag, ein zweiter, und ein jäher Schmerz.

Dann wurde es dunkel.

AL’ANFA, SILBERBERG, DREI WOCHEN SPÄTER

Shantalla Karinors Finger strichen nervös über die Ratsrobe, die Lippen zwischen den Zähnen knetend. „Ihr bleibt hier, verstanden?“, herrschte sie die bärbeißigen Leibwächter an, die ihre Sänfte bis hierhin begleitet hatten. „Sobald Ihr auch nur einen verdächtigen Laut hört, kommt ihr herein, ja? Keinen Augenblick später!“

Ohne eine Antwort abzuwarten, fuhr sie herum und eilte hastete ins Innere des Gebäudes. Gewöhnlich bevorzugte sie hübsche junge Männer als Leibwächter, aber in diesen Zeiten brauchte sie diese stinkenden Gladiatoren, die ihr wenigstens das Gefühl von Sicherheit verleihen konnten. Seit der Ermordung des Großadmirals und der Syllaner Statthalterin war die Stimmung zum Zerreißen gespannt. Es war ein Fehler gewesen, den

gutmütigen Varena Wilmaan zu nutzen, um die verräterische Bonareth in Sylla loszuwerden, aber nun war es nicht mehr rückgängig zu machen. Sie hatten einen Stein ins Rollen gebracht, der besser nicht angerührt worden wäre. Don Varena war ein hervorragender Verwalter, und vor allem hatte er einen zweiten, großen Vorteil gehabt – er war nicht ehrgeizig. Mit seinem Tod hatten sie Zornbrecht geradewegs in die Hände gespielt, und Shantalla ahnte, dass der alte Löwe die Gelegenheit nicht ungenutzt lassen würde. In den vergangenen Tagen hatten Schlägerbanden auf den Straßen für Unruhe gesorgt. Der junge Amato Paligan war nur knapp mit dem Leben davon gekommen, als seine Sänfte überfallen und er selbst niedergestochen wurde. Dass er heute hier sein konnte, hatte er allein seinem Leibmagus zu verdanken. Daher hatten alle Ratsmitglieder ihre Leibwachen verdoppelt, als sie heute hierhergekommen waren, denn heute sollte über die Nachfolge des Admirals beraten werden, und nach den Ereignissen in Sylla, die deutlicher als alles andere Zornbrechts Handschrift trugen, hatte niemand mehr Zweifel, dass er es nicht bei Einschüchterungen belassen würde, um seine Ziele durchzusetzen. Shantalla fröstelte bei dem Gedanken, während sie ohne ein Wort an den Rabengardisten vorbeihuschte und den Ratssaal betrat. Sie war die letzte, wie sie mit einem raschen Blick feststellte, und zu ihrer Erleichterung fehlte niemand außer Rahjadan Bonareth, der die Stadt bereits frühzeitig verlassen hatte.

Mit einem gemurmelten Gruß ließ sie sich auf ihrem Platz nieder und strich die Haare zurück. Für einen kurzen Moment fing sie den Blick des jungen Amato Paligan ein, der immer noch blass erschien nach den Schrecken der letzten Tage. Sie schenkte ihm ein flüchtiges Lächeln, ehe sie ihre Aufmerksamkeit dem Patriarchen zuwandte, der mit der flachen Hand auf den Tisch schlug, um für Ruhe zu sorgen.

„Wir haben über die tragischen Vorkommnisse in Sylla bereits ausführlich gesprochen“, begann Amir mit seiner wie üblich leisen Stimme, die die Ratsmitglieder zwang, aufmerksam zuzuhören. „Heute müssen wir im Sinne der Stadt und des göttlichen Raben endlich eine Entscheidung herbeiführen. Das Imperium kann nicht ohne Großadmiralissimus bleiben, und Sylla nicht ohne Staatthalter, wenn wir die Stadt nicht Lolonna zum Fraß vorwerfen wollen. Ich bitte um Vorschläge.“

Am anderen Ende des Tisches erhob sich Rezzan Zornbrecht, ein junger, gutaussehender Kerl mit den blonden Haaren der Zornbrechtssippe, der seit einiger Zeit seinen Großonkel Nareb im Rat vertrat.

„Ich spreche im Namen meines Großonkels, wenn ich meine Base Ghyrna Zornbrecht für das Amt der Großadmiralissima vorschlage.“ Die Stimme des jungen Mannes klang klar und sicher, als habe er seine Worte sorgsam einstudiert. Sein Blick glitt über die Reihen der Ratsmitglieder, einen Hauch zu arrogant für Shantallas Geschmack, aber keineswegs abstoßend. „Ich erinnere daran, dass die Sorge um die Kolonien der Fürsorge meines Großonkels untersteht. Diese Aufgabe ist nicht zu bewältigen, wenn der Custos Coloniae und die Großadmiralissima nicht Hand in Hand arbeiten. Aus diesem und keinem anderen Grund war es dem Imperium mehr als dienlich, dass beide Ämter meiner Familie zufielen! Wir alle haben gesehen, was geschieht, wenn wir aus falsch verstandener Vorsicht und Eile einen Großadmiral wählen, der sich lieber die Nägel feilen lässt, als unsere Stützpunkte weit draußen auf dem Meer zu verteidigen! Unser aller Reichtum ist unweigerlich mit einer starken, entschlossenen Großadmiralissima verknüpft!“

„Unser aller Reichtum, oder nicht eher der Eures Onkels?“, ätzte Dolgur Kugres. Einige Lacher waren zu vernehmen, verstümmten aber gleich wieder, als sich Rezzan dem dünnen Glaubensbewahrer zuwandte. Ein dünnes Lächeln huschte über seine Lippen. „Man sollte sich vor Euch und Eurer scharfen Zunge in Acht nehmen, riet man mir. Aber lasst mich versichern, dass mein Streben allein dem Wohle des Imperiums gilt.“ Als ob Zornbrecht an etwas anderes denken würde, als an seine eigenen

Interessen, dachte Shantalla bitter, schwieg aber, als der junge Amato Paligan sich erhob. Seine Hände zitterten und er schluckte sich, aber seine Miene drückte Entschlossenheit aus.

„Es ehrt Euch, dass Ihr so uneigennützig für das Imperium eintretet“, sagte er leise. „Aber wir haben damals bewusst einen Großadmiral bestimmt, der Ruhe in die Stadt bringt.“

„Willst du Würchen damit sagen, dass Ghyrna Zornbrecht eine Unruhefisterin sei?“, blaffte Immuel Florios dazwischen. „Wir können keine bessere Wahl treffen! Alles andere wäre ... Torheit!“

Shantalla hob überrascht eine Augenbraue. Gewöhnlich hielt sich der Florios zurück, aber offensichtlich hatte Zornbrecht ihm genug Geld geboten oder ihn so deutlich mit dem Tode bedroht, dass er seine Unentschlossenheit aufgab. Unruhig glitt ihr Blick über die Gesichter der anderen, die teils unsicher, teils verschlossen wirkten. Wen mochte Zornbrecht noch auf seine Seite gezogen haben? Und – viel schlimmer – was mochte geschehen, wenn er bei der Abstimmung unterlag?

„Wir sollten uns nicht streiten“, ließ Irshan Pervals ruhige Stimme das aufkommende Gemurrel verstummen. „Wir haben nicht viel Zeit, die Flotte sollte nicht ohne Admiral bleiben. Der so tragisch ums Leben gekommene Varena gehörte dem Haus Wilmaan an, also steht es dem Haus zu, einen neuerlichen Vorschlag zu unterbreiten. Werte Sannah?“, wandte er sich an die junge Geweihte. „Nennt Euren Kandidaten.“

Dem Mädchen war deutlich anzusehen, dass es ihm keineswegs behagte, sich den Schlangen auszusetzen, aber ihre Stimme klar erstäunlich ruhig, während sie wiedergab, was man ihr aufgetragen hatte. „Es gibt wenige fähige Männer und Frauen, die die Seeschlacht überlebt haben. Es sollte ein Offizier der Tat sein und sich bewährt haben. Deshalb schlage ich Coragan Kugres vor.“

„Kugres?!“ Immuel Florios schienen fast die Augen aus dem Kopf zuquellen. „Wie kommt Ihr auf diesen Einfall?“

„Ein vortrefflicher Vorschlag“, gab Dolgur Kugres mit einem süffisanten Lächeln zurück und verschränkte die spinnenhaften Finger vor sich auf der Tischplatte. „Lasst uns darüber abstimmen.“

„Gibt es weitere Kandidaten?“ Amir Honak sah sich fragend um, nickte dann abschließend, als sich niemand mehr zu Wort meldete. „Ghyrna Zornbrecht oder Coragan Kugres. Schreiben wir zur Abstimmung. Nehmt Eure Wahlkiesel, schwarze Steine stehen für Ghyrna Zornbrecht, weiße für Coragan Kugres.“

Shantallas Herz schlug schneller, als der Ratsdiener herumging, um die Steine in einer Wahlschutulle einzusammeln. Misstrauische Blicke folgten ihm, flogen zurück, als schätzte jeder für sich ab, was die anderen taten. Nur der junge Zornbrecht saß unbewegt, die Finger vor sich verschränkt. Für einen Moment fingen seine blassen, ungewöhnlich hellen Augen ihren Blick. Hastig wandte sie den Kopf ab und zwang sich zur Ruhe. Es würde alles gut gehen, sie hatte vorgesorgt. Es gab keinen Grund, sich zu fürchten.

„Vier Stimmen entfallen auf Ghyrna Zornbrecht“, teilte Amir schließlich mit, nachdem er das Kästchen geöffnet und die Kiesel ausgezählt hatte. „Sieben Stimmen auf Coragan Kugres.“

Schweigen erfüllte den Raum. Shantalla wagte kaum zu atmen, während sie zu den anderen hinüberlinselte. Es war gelungen. Sie mochte sich nicht ausmalen, wie viel es Salix Kugres gekostet hatte, Zornbrechts Bestechungsgelder zu überbieten, aber er hatte es geschafft.

Doch die Erleichterung blieb aus. Verstohlen wanderte ihr Blick zurück zu Rezzan Zornbrecht, dessen Lächeln einen leicht säuerlichen Ausdruck angenommen hatte, und sie ahnte, dass die Probleme eben erst begannen. Sie hatten dem Löwen die Beute entrissen, und sie war sich sicher, dass er das nicht hinnehmen würde. Shantalla fröstelte, trotz der Hitze, die selbst hier in dem geschlossenen Gebäude herrschte. Wie gut, dass sie ihre Gladiatoren vor der Tür hatte warten lassen.

VILLA ZORNBRECHT, AM GLEICHEN ABEND

Der Sklave druckte eine Weile in der Tür herum, ehe er sich schließlich räusperte und an den Schreibtisch herantrat. "Don Rezzan?"

Der junge Grande seufzte, legte die Feder ab, ohne dabei aufzuschauen. "Mein Großonkel schickt dich, nicht wahr?"

"Ja, Don Rezzan." Der Mann nickte furchtsam. "Er sagt, Ihr sollt zu ihm kommen. Sofort."

Rezzan atmete tief durch, erhob sich dann und scheuchte den Sklaven mit einem Handwedeln beiseite. Er hatte sich ohnehin schon gewundert, dass sein Onkel ihn nicht früher hatte rufen lassen, aber offensichtlich hatte man es hinausgezögert, Nareb das Ergebnis der Abstimmung mitzuteilen. Ohne Eile machte er sich auf den Weg in Richtung Baderäume machte, wo er Nareb wusste.

Wie erwartet traf er seinen Großonkel in denkbar schlechter Stimmung an. Seit zwei gescheiterten Attentaten in den letzten Monaten verbarrikadierte sich Nareb in seiner Villa und verbrachte die Tage damit, mit Bädern und Massagen die ständigen Schmerzen zu bekämpfen, die Alter und jahrelange Völlerei mit sich brachten. Zwei hübsche Sklavinnen waren gerade damit beschäftigt, den auf einer Marmorbank ausgestreckten teigigen Körper mit Öl einzureiben, als Rezzan eintrat.

"Du kommst spät", knurrte Nareb, ohne den Kopf zu heben. Seine Stimme klang ruhig, doch Rezzan entging nicht der schneidende Unterton, der darin mitschwang.

Der junge Grande blieb an der Tür stehen. "Ich habe gewartet, bis Ihr mich ruft. Es sind wenig erfreuliche Neuigkeiten, die ich Euch zu berichten habe."

"Wenig erfreulich?!" Nareb fuhr mit einem heiseren Brüllen auf und fegte den Arm der Sklavin beiseite, die von der Wucht des Hiebs gegen die Wand geschleudert wurde, wo sie wimmernd liegen blieb.

"Wie konntest du das geschehen lassen?", donnerte Zornbrecht und schwang unerwartet wendig die Beine von der Bank. "Ich sollte dich mit eigenen Händen erwürgen und deine Einzelteile den Krokodilen vorwerfen! Du hattest alles in der Hand! Was ist schiefgelaufen?"

"Manche Aufträge lassen sich nicht erfüllen, wenn andere schneller waren", gab Rezzan ungerührt zurück. Er kannte die Ausbrüche seines Onkels inzwischen und wusste, dass er ihm nichts tun würde. "Euer Vorgehen in Sylla war nicht gerade darauf bedacht, wenigstens den Schein eines Unfalls zu wahren. Sie haben Angst, und Angst schweißt zusammen." Und die Dublonen, mit denen Salix Kugres die Stimmen erkaufte hatte, führte Rezzan in Gedanken fort, sprach es aber nicht aus. Ihm war das Kästchen mit den Goldmünzen gut zupass gekommen, das Kugres ihm hatte zukommen lassen, damit er nicht mehr Schwierigkeiten als notwendig machte. Zwar genoss er zur Zeit das Vertrauen seines Großonkels, doch er wusste, dass dessen Gunst ebenso schnell wieder schwinden konnte, sollte dieser einen anderen Verwandten finden, der ihm fähig schien, Narebs Arm und Stimme im Rat zu sein. Rezzan war jedoch nicht bereit, wieder zurückzutreten, nachdem er einmal den Geschmack der Macht gekostet hatte. Daher musste er vorsorgen, sollten sich die Dinge anders entwickeln als geplant.

Nareb Zornbrecht antwortete nicht gleich, sondern griff nach einem Pokal und trat an eines der hohen Arkadenfenster, von wo aus man einen herrlichen Blick in den Park hatte. Nackt, wie er war, schwammig aufgedunsen und mit geröteter Haut sah er keineswegs so gefährlich aus, wie man es von dem alten Löwen erwartet hätte, doch Rezzan wusste, wie leicht man irrte.

"Ich hatte nie vor, einen Anschein zu wahren", knurrte Nareb, ohne ihn anzusehen. "Sie sollen Angst vor mir haben, nur dann machen sie Fehler. Offensichtlich hatten sie nicht genug Angst. Wer hat sie bezahlt?"

"Salix Kugres."

"Sieh an." Nareb führte den Pokal zu den Lippen und nahm einen tiefen Schluck, sodass ihm der Wein wie Blutfäden über die Mundwinkel rann. "Dann hat der alte Schakal doch noch einmal seine Höhle verlassen. Nun, er wird es noch bereuen. Ärgerlich nur, dass dieses Bonarethweib sich so dumm angestellt hat."

"Vielleicht freut es Euch zu hören, dass wir wenigstens hier einen Fuß in der Tür behalten haben", wandte Rezzan ein. "Es ist uns gelungen, Ghynna als Statthalterin von Sylla durchsetzen. Ein kleiner Erfolg, aber immerhin konnte Salix das nicht auch noch verhindern."

Nareb drehte nun langsam den Kopf, die Augen gefährlich funkelnden Schlitzen verengt, sodass Rezzan unwillkürlich einen Schritt zurückmachte.

"Erspar mir deine Beschönigungen", zischte er. "Sie haben mich abgespeist, in der Hoffnung, dass ich mich damit zufrieden gebe. Aber das haben sie sich geirrt." Nareb richtete sich auf, Verachtung lag in dem Blick, mit dem er Rezzan maß. "Sei froh, dass ich dich noch brauche, sonst würde ich dich ebenso zerquetschen wie sie!" Seine Hand schloss sich fest um den Silberpokal, bis die Knöchel weiß hervortraten. Mit einem hohlen Klingen fiel der Becher zu Boden, als er sie wieder öffnete, und rollte über den Marmorboden, bis er vor Rezzans Stiefeln liegen blieb. Narebs Finger hatten sich tief in das Silber eingegraben.

"Sie wollen den Krieg", flüsterte der alte Löwe. "Nun sollen sie ihn haben."



Hinweise der Autorin:

Nach der verlorenen Seeschlacht von Phrygaios brauchte man einen neuen Großadmiral, der die politischen Spannungen nicht weiter verschärfte. Man fand ihn in Vareno Wilmaan, einem eher ängstlichen und unsicheren Granden, der prädestiniert war, die verwaltungsaufwändige Arbeit des Flottenwiederaufbaus zu schultern. Nareb Zornbrecht, der sich aus Angst vor Attentaten in seiner Villa eingekerkelt hat, war die Besetzung des Admiralpostens jedoch ein Dorn im Auge, da dieser Rang seiner Ansicht nach den Zornbrechts zusteht. Außerdem ist die Flotte wichtig für seine Bemühungen, in den Charyptern um Dagon Lolonna Verbündete zu gewinnen. Aus diesem Grund hat er die derzeitige Staathalterin Syllas, Janina Bonareth, durch großzügige Bestechungen für sich eingekauft. Sein Plan war, dass Jalina Vareno Wilmaan bei seinem Besuch in Sylla ermorden lässt und Ghynna Zornbrecht zur neuen Großadmiralissima bestellt wird. Mit der Macht der Flotte im Rücken hätte Zornbrecht es wagen können, Jalina zu benutzen, um Lolonna Sylla auszuhändigen. Anschließend wollte er mit Hilfe der Piraten Al'Anfa in einem Handstreich nehmen. Dass Jalina bei dem Mordkomplott ebenfalls den Flug übers Nirgendmeer angetreten hat, bringt Zornbrechts Pläne massiv durcheinander. Um sein Vorhaben dennoch in die Tat umzusetzen und um die anderen Granden einzuschüchtern, lässt Zornbrecht über Schlägerbanden Angst und Unruhe auf den Straßen verbreiten. Er erreicht damit aber nur ein Bündnis der anderen Granden gegen sich, dass durch großzügige Bestechungsgelder Salix Kugres' gefestigt wird. Mit der Wahl von Coragon Kugres zum Großadmiral sind Zornbrechts Pläne vorerst gescheitert.

Die weiteren Ereignisse werden in einem in Vorbereitung befindlichen Abenteuerband behandelt werden.

TRACTATUS CONTRA BESTIAS

DER RIESENHIRSCHKÄFER

Ofi wird dieses Rieseninsekt auch der "Große Schröter" genannt. Vor allem Höhlen im Kalkstein, aber auch Erdlöcher im Wald dienen ihm als Unterkunft, doch auch Kellergewölbe verlassener Bauwerke ziehen ihn an.

Man findet den Riesenhirschkäfer in den Gebirgen Nord- und Mittelaventuriens, umso häufiger, je höhlenreicher der Gebirgszug ist. Ebenso leben die gewaltigen Insekten in den Wäldern dieser Regionen: In den nördlichen Wäldern der Taiga und des Bornlandes sind sie ebenso anzutreffen wie in den gemäßigten mittelländischen Waldgebieten bis zu den Nordmarken, Kosch und Garetien. Am häufigsten aber gibt es sie im Nordwesten, in Thorwal und dem Gjalskerland, in Nostria und Andergast, im Orkland und den Sveltlanden.

Südlich der Nordgrenze Almadars und Araniens aber sind diese Tiere in freier Wildbahn so gut wie gar nicht anzutreffen. Das soll allerdings nicht immer so gewesen sein, statt dessen wurde ihnen wohl von den bosparanischen und tulamidischen Bauern schon seit Urzeiten nachgestellt, um sie als gefährliche Fraßfeinde und hünenhafte Ernteschädlinge auszurotten: Manche Berichte lassen vermuten, dass Große Schröter im Raschelswall und den Goldfelsen und Hohen Eternen noch mitunter (wenn auch selten) angetroffen werden können.

SAGEN UND HISTORIE

Aufgrund seiner Gier nach Rüben und Kartoffeln, Hühnern und Stallhasen ist der Riesenhirschkäfer bei Bauern sehr unbeliebt. Da gerade Wildtieren außerdem oft der Geruch nach faulem Holz und Moder anhängt, hat sich die Lehre verbreitet, die großen Insekten seien Kreaturen der Fauligen Herrin der Ratten, Fliegen und Würmer, die die Legenden auch Bylars nennen. Es kann nicht genügend betont werden, dass an dieser Behauptung nichts Wahres ist – so lästig er dem Landmann auch sein mag, dämonisch oder daemonid ist der Riesenhirschkäfer keineswegs. Ein anderer Vorgang hat jedoch ebenfalls zu seinem schlechten Ruf beigetragen: In der Herrschaftszeit Kaiser Pervals wurde in Gareth zuerst der Brauch eingeführt, die großen Käfer als Kampftiere abzurichten und als "Ritter der Tierwelt" zu blutigen Zweikämpfen antreten zu lassen, bei denen ihnen oft zusätzlich Dornen und Klingen an Zangen und Panzerung befestigt wurden. Die Chroniken berichten von einem Grafen von Osterfelde, der den Panzer seines Riesenhirschkäfers nach jedem Sieg mit weiteren Juwelen besetzen ließ – bis das Tier sich vor lauter Gewicht nur noch träge bewegen konnte und von einem vitaleren Gegner gleichsam zerstückelt wurde. In späteren Jahren (unter Bardo und Cella, aber

auch unter Reto) war es immerhin noch populär, mit einem angeleiteten Hirschkäfer über die öffentlichen Plätze zu schlendern.

AUSSEHEN UND KÖRPERBAU

Seinen Namen hat der "Große Schröter" nach einem mundartlichen Ausdruck aus dem Nordwesten, der einfach einen Meister des Schneiderhandwerks bezeichnet. Denn seine zwei mächtigen Zangen oder eben Scheren sind vermutlich das auffälligste an ihm, erreichen sie in Extremfällen schließlich einen Schritt Länge. Ansonsten gleicht der Riesenhirschkäfer sehr einem herkömmlichen Käfer von einer schwärzlich braunen Farbe.

Sie haben zwar schillernde Flügel unter dem dicken Rückenpanzer, doch anders als die gewöhnlichen kleinen Hirschkäfer können die großen Schröter nicht fliegen – dafür sind sie einfach zu schwer.

Riesenhirschkäfer sind nahezu immer Einzelgänger, wenn sie nicht gerade bei Duellen der Männchen oder während der Paarungszeit zu zweit angetroffen werden. Ihre Augen sind eher schwach-sichtig und auch ihr Gehör ist wenig ausgeprägt. Dafür aber haben sie einen exzellenten Geruchssinn und dazu ein vortreffliches Gefühl für Erschütterungen des Untergrundes. Möglicherweise dienen dazu ihre Fühler, die sind recht kurz und sich zu faustgroßen Keulen verdicken.

VERHALTEN UND LEBENSWEISE

Diese Käfer leben von Pflanzen wie etwa Getreide und Gemüse; aber auch vom Kleintieren bis zur Größe eines Kaninchens oder Huhns. Sie sind größeren Lebewesen gegenüber eher scheu und im offenen Gelände weicht der Riesenhirschkäfer den Menschen nach Möglichkeit aus.

Er kämpft mit seinen gewaltigen Zangen wie ein Berserker, wenn er in die Enge getrieben oder angegriffen wird, und in seiner Wohnhöhle greift er alles an, was sich bewegt. Wegen seines Chitinpanzers ist er nicht leicht zu bezwingen.

Mit den mächtigen Zangen trennt das Männchen schon im Frühsommer frisch begrünte Äste von den Bäumen, um sie (meist in einer Erdhöhle) zu einem "Meiler" aufzuschieben, der dann bis zum Herbst langsam verrottet und einmal den Jungtieren als Nahrung dienen soll.

Im Herbst beginnen die Weibchen, auf eine unbekannte Weise die Männchen anzulocken – manche Elfen behaupten, sie würden einen für feine Nasen deutlich erahnbaren Duft absondern. Zu dieser Zeit verhalten sich die Käfermännchen tatsächlich ein wenig wie die Hirschen, nach denen sie benannt sind: Mit großer Wucht werfen



sie sich auf einander, schlagen mit ihren Zangen aufeinander ein und versuchen, den Gegner abzutragen oder sogar zu töten: Der Kampf der Hirschkäfer um die Weibchen ist eine sehr gewalttätige Angelegenheit, und die Verlierer büßen oft einen Fühler, ein Bein oder gleich das Leben ein. Der Sieger aber gewinnt das Weibchen und führt es zu seinem Meiler, wo es dann schließlich die Eier ablegt. Während das Männchen weiterzieht, auf der Suche nach einer anderen Gelegenheit zur Fortpflanzung, verbleibt das Weibchen bei dem Meiler und bewacht ihn, bis die Maden schlüpfen.

Das Gelege umfasst (für einen Käfer) erstaunlich wenige Eier, nämlich etwa ein Dutzend, die ungefähr faustgroß und weichschalig sind. Mit ihrer braungrauen Farbe sind sie kaum zu erkennen, zumal das Käferweibchen sie mit Laub oder Mulch zuscharrt. Nach dem Schlüpfen wühlen sich die Maden durch den Meiler und fressen vom verrotteten Holz, während sie längere Zeit mit dem Heranwachsen verbringen. Es ist schwer zu sagen, wie lange es dauert, aber man kann davon ausgehen, dass die etwa katzengroßen Riesenhirschkäfer, die man mitunter sieht, bereits einige Jahre alt sind. Danach zieht sich ein Riesenhirschkäfer in jedem späten Herbst in eine Erdhöhle zurück, wo er ein einen tiefen Schlaf verfällt und gleichsam zu vertrocknen scheint, im späten Frühling aber platzt der Panzer auf und der Käfer schält sich aus seiner alten Haut. Mit jeder Häutung gewinnt der Riesenhirschkäfer ungefähr einen Spann Länge hinzu, bis er seine ausgewachsene Größe von etwa zweieinhalb Schritt erreicht hat.

JAGD UND VERWENDUNG

Große Schröter werden nur selten gezielt gejagt, doch mitunter stellen ihnen gerade Andergaster und Thorwaler mit schweren Äxten nach – die einen, weil sie sie als Waldschädlinge betrachten, die anderen als Herausforderung und Mutprobe. Die großen Zangen werden als Trophäen gesammelt, ähnlich dem Geweih eines stattlichen Hirschs; mitunter werden sie aber auch zu Waffen verarbeitet, wie sie sehr leicht, fest und scharf sind. Auch aus dem teils daumendicken Chitinpanzer fertigt man manche Schalen, aber auch Schmuckstücke an. Die Thorwaler nutzen das Material als festen, leichten und sehr biegsamen Werkstoff anstelle des unakzeptablen Walbeins. Im Körperinneren des Riesenhirschkäfers findet sich ein bemerkenswert festes Fleisch von einer blassbraunen Färbung. Ein ausgewachsener Käfer liefert ungefähr 25 Rationen davon, und nachdem der erste Widerstand überwunden ist, schmeckt es recht gut – manche vergleichen es mit dem Fleisch der Heuschrecken, die die Tulamiden in großer Menge verzehren. Andere behaupten, dass es ungefähr wie Hühnchen schmecke.

Auch die bis zu einem Spann langen Schrötermaden werden gegessen, allerdings soll es sich durchaus bemerkbar machen, dass sie vor allem von verrottetem Holz und Laub leben: Ähnlich wie bei manchen Moderkarpfen, die in schlammigen Teichen gehalten wurden, ist ihr Fleisch muffig oder gar fäulig im Geschmack, so dass es zwar nahrhaft, aber auch sehr widerlich ist. Nur in echten Notzeiten, etwa wenn die reguläre Ernte ausgefallen ist, sucht die Landbevölkerung nach diesen Tieren. Die Rotpelze oder Goblins sind das einzige Volk, das diesen Geschmack schätzt und nicht nur zufällig gefundene Hirschkäfermaden verzehrt, sondern sie sogar gezielt sucht und mitunter gar Wildschweine dazu abrichtet, nach diesen fast spannlangen Weichtieren zu schnüffeln.

Große Schröter, die jung gefangen wurden, lassen sich als Nutztiere abrichten: Je wilder es in Nordaventurien (im Grunde nördlich der Linie Havena-Gareth-Pericum) wird, desto eher kann man menschliche oder zwergische Händler treffen, die in uralten

Wäldern und Gebirgen ihre Waren von diesen Hirschkäfern tragen lassen, denn diese kommen in jeglicher Landschaft zurecht; auch dort, wo Wagenzüge und sogar Maultierkarawanen aufgeben mussten. Dazu werden sie zudem nachts oft abgeschirmt, um die Ladung und ihre Herren zu beschützen. Ebenso machen sich manche Jäger den vortrefflichen Geruchssinn des Tieres für die Fährtsuche zu Nutze.

Werte eines Riesenhirschkäfers

Verbreitung: Nord- und Mittelaventurien (Wald, Ruinen, Städte)

Auftreten: einzeln

Körperlänge: 12 bis 13 Spann Gewicht: 50 bis 70 Stein

INI 5+1W6 **PA** 4 **RS** 4 bis 5 **WS** 8

Zangen: **AT** 12* **TP** 1W6+4 **RS** -1 **DK** N

Biss: **AT** 16* **TP** 1W6+2 **RS** -1 **DK** H

LeP 35 bis 50 **AuP** 60 **GS** 3 **MR** 15 / 12 **GW** 9

Beute: 30 Rationen Fleisch, Zangen (Trophäe)

Besondere Kampffregeln: Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16), Verbeißen

*) Der Schröter versucht seinen Gegner mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten. Solange er einen Gegner fest im Griff hat, beißt er zu, wobei durch den Zangengriff pro KR zusätzliche 1W6-2 TP entstehen.

Pro KR sinkt der RS des Opfers um 1 Punkt (sowohl bezüglich der Bisse als auch der Zangen), da die äußerst scharfen Beißwerkzeuge, genau wie die Zangen, selbst Metall durchdringen. Für jede Stelle, an der es dem Schröter gelingt, die Rüstung völlig zu durchbrechen (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung um 1.

Abgerichtete Riesenhirschkäfer:

Von Hand aufgezogenen Riesenhirschkäfer beginnen mit der Start-LO von 0.

Ab dem LO-Wert von 10 gelten die Regeln für Tiererziehung; bis dieser Wert erreicht ist, muss das Tier dressiert werden.

Wenn der LO-Wert von 10 erreicht ist, kann der Riesenhirschkäfer frei, also ohne Leine bzw. Käfig gehalten werden und folgt seinem Besitzer.

Ab einem LO-Wert von 14 kann dem Riesenhirschkäfer eine Ausbildungsstufe beigebracht werden.

Die höchstmögliche LO, die durch Erziehung erreicht werden kann, beträgt 18.

Mögliche Ausbildungen:

Als **Wachtier** (MU +2, IN+1, INI+1, AT+2, PA+1) kann ein Riesenhirschkäfer das Sitzen und Niederlegen auf Befehl, das Hinterherlaufen und Kommen lernen und beginnt laut zu schnarren, wenn er einen Fremdling wahrnimmt (speziell dessen Geruch).

Als **Tragetier** (KK+2, KO+1, +2 LeP, +10 AuP) kann ein Riesenhirschkäfer bis zu 50 Stein ohne Probleme schleppen, verbreitet ist er vor allem in den Regionen WEI, TOB, BOR, GAR, ALB, AND.

Als **Suchtier** (IN+1, GE+1, Fährtsuchen +10) folgt ein Riesenhirschkäfer einer Fährte mit Hilfe seines exzellenten Geruchsinns.

Als **Kampftier** (MU+1, KK+1, KO+2, AT+3, PA+2, TP+1, INI+1, +7 LeP, +10 AuP) greift ein Riesenhirschkäfer auch größere Tiere und Menschen auf Kommando an, bis der Aus-Befehl gegeben wird. Diese Ausbildung war vor allem zur Zeit Kaiser Pervals verbreitet.

HK/JR

ES KAM AUS DER WÜSTE

Ein transbosquirisches Abenteuer für 3 bis 6 Helden niedriger Erfahrung
von Daniel Maximini

Mit Dank an Andrea Frei, Daniel Simon Richter, Gero Ebling, Jessica Jüngel, Marie Mönkemeyer und vielen anderen Helfern und Probespielern.

Hochwasser macht den Yaquir unpassierbar und die Helden gelangen über Umwege nach Transbosquien. Dort klagen die Bewohner der Festung Wildenfest über das Verschwinden einiger Kinder. Ihr Auftrag führt die Helden in das abstruse Reich einer wunderschönen Frau, deren Charme Dutzend junger Männer und Kindern willenlos erliegen. Auch wenn das scheinbar ohne ihr direktes Zutun geschieht, müssen die Helden schnell erkennen, dass die Verlockungen der Frau wie ein "vergifteter Apfel" wirken.

Der Einstieg

Die Helden befinden sich kurz hinter Punin auf der rechten Yaquirseite und sind in Richtung Mhanadistan unterwegs, das man über den *Blutpass* erreichen kann. Der Yaquir führt Frühlingshochwasser, und zum Pass gelangt man nur über die Bosquirfähre bei Arbasim (550 Einwohner). Doch der Regen hat auch den Bosquir über die Ufer treten lassen, und viele Händler warten an Arbasims Fahrstation sehnsüchtig auf sinkende Pegel.

Nutzen Sie die Gelegenheit, um einander fremde Charaktere miteinander bekannt zu machen, während diese in der Gaststätte *Zum Einarmigen Freund* (Q5/P9/S20) bei Jacopo Velasquez Schutz vor dem Regen suchen.

Für die Dorfbevölkerung ist das Hochwasser ein echter (Geld-)Segen: Nahrung und Schlafplätze werden überteuert angeboten. Man hütet sich, Fremden zu erzählen, dass es bei Burg Wildenfest einige Meilen flussaufwärts eine Furt gibt, die auch bei derart hohen Pegelständen passierbar ist.

Die Helden erfahren durch den plappernden Stallburschen Etzel dennoch von dieser Furt. Zwar erhält der 10-Jährige danach eine lehrreiche Tracht Prügel von Wirt Jacopo, aber die Helden können ihre Geldbeutel schonen. Zudem führt dieser Weg geradewegs ins Abenteuer.

Hinein ins Abenteuer

Am späten Abend erreichen die Helden Burg Wildenfest. Im kleinen Dorf zu ihren Füßen (223 Einwohner) feiert man ein Weinrebenfest, der Marktplatz ist mit bunten Fähnchen und Lampen geschmückt, es gibt Wein, Gegrilltes und Süßwaren. Auffällig jedoch ist die gedrückte, fast melancholische Stimmung aller Festgäste.

Auf Nachfrage erfahren die Helden den Grund für die gedrückte Stimmung: Vor zwei Wochen sind einige Kinder aus dem Dorf verschwunden. Trotz einer groß angelegten Suchaktion fanden die Bewohner auch nach einer Woche keine Spur der Kinder. Sogar ein zufällig anwesender, junger Praios-Geweiherte, *Ilumian de Torreblanca*, schloss sich dem Suchtrupp an und blieb seitdem ebenso ver-

schwunden. Einige Jäger führen die Suche noch weiter und werden in der Nacht zurück erwartet, allerdings hat man kaum Hoffnung, die Kinder lebend wiederzusehen.

Erste Informationen zu den Kindern

Folgende Kinder aus Wildenfest sind verschwunden:

◆ *Maquar Peralta*, 9 Jahre alt, schwarze Haare, braune Augen, trägt meist einen großen Caldabreser ohne Federn; gilt als aufgeweckt und begeisterungsfähig

◆ seine Schwester *Aldair Peralta*, 7 Jahre alt, lange braune Haare, etwas pummelig; verantwortungsvolle und treue Seele

◆ Maquars guter Freund *Ludovigo von Quirod-Bosquiruell*, der Sohn des Verwalters von Wildenfest, 8 Jahre alt, kurz geschorene Haare, reinlich; gibt sich übertrieben aristokratisch

◆ *Pepito Azizi*, 7 Jahre alt, hager, Segelohren; unsicher, typischer Mitläufer

Am Weinstand

Der Wirt des Weinstandes berichtet, dass die Kinder nachts aus ihren Betten verschwunden sind und es keine Zeichen von Gewalt gab. Näheres sollten die Eltern der Kinder wissen. Er weist auf einen lallenden, bemitleidenswerten Trunkenbold, bei dem es sich um den Vater zweier der Kinder handelt: *Danilo Peralta* (etwa 40 Jahre alt, unrasiert, gelte, nach hinten gekämmte Haare).

Den Helden sollte klar werden, dass die Wildenfester jede helfende Hand bei der Suche willkommen heißen, auch wenn sie nicht viel bezahlen können. Der Wirt bietet kostenlose Unterkunft in Herberge *Zur Amazone* (Q4/P3/S6) an, und einige Flaschen besten *Quiroder Tafelweins*, Jahrgang 1027 BF.

Lassen Sie die Helden eine Nacht und einen Morgen das ganze Ausmaß der Traurigkeit im Dorf erleben: Die Herbergsmutter kann sich kaum aufrufen, die Betten zu machen, immer wieder ist das Wehklagen von Frauen zu vernehmen und die Kinder des Ortes denken sich die wüstesten Geschichten aus, wie die Verschwundenen wohl zu Tode gekommen sein könnten. Oft fällt dabei der Name des "*Vesijo aus Blutfels*", der hierzulande scheinbar hinter jeder Gräueltat steckt.

Am nächsten Morgen findet man Danilo, der trunken mit dem Kopf auf der Tischplatte eingeschlafen ist. Der Wirt bittet die Helden, Danilo nach Hause zu bringen, dort könnten sie sicher auch weitere Informationen zu den verschwundenen Kindern bekommen.

Im Hause Peralta

Danilos Frau *Naschel* trägt Trauer, spricht vor Kummer nicht mehr

Spieler:

1 Spielleiter und 3 – 6 Spieler

Komplexität (Meister / Spieler):

mittel / mittel

Erfahrung (Helden):

niedrig bis erfahren

Anforderungen (Helden):

Interaktion

Ort & Zeit:

Bosquieren im Frühling 1033 BF



und drückt sich nur noch mit Handzeichen aus. Sie kann schreiben, aber nur sehr langsam und mit krakeliger Handschrift. Bereitwillig zeigt sie den Helden das Kinderzimmer. An den Wänden hängen viele auf Stofftellen gemalte Bilder. An Madequars Seite des Zimmers hängen Bilder von Krieger und Stieren, an der anderen Hälfte sind Prinzessinnen zu erkennen. Auf einem Tisch sind weitere Bilder zu entdecken, die auch von Madequar stammen und immer das selbe Motiv zeigen: eine Frau, die kleinen Jungen Rosen schenkt. Mit viel Geduld können die Helden von der Mutter erfahren, dass Madequar seit Kurzem von eben dieser Frau schwärmt.

IM HAUSE QUIROD-BOSQUIRQUELL

Weitere Informationen kann der Verwalter von Burg Wildenfest, *Hilario von Quirod-Bosquirquell*, geben. Auch er ist schwermütig und kaum zu einem Treffen mit Fremden zu motivieren. Aber die Helden können von ihm erfahren, dass auch Ludovigo von einer wunderschönen Frau mit langem, wallenden Kleid schwärmt, die vor drei Wochen ins Dorf gekommen sein muss.

Sie sei aus *Las Ramiras* gekommen, einem kleinen Holzfällerweiler auf der anderen Seite des Bosquir. Sie hat mit den Kindern gespielt, wurde als überaus freundlich beschrieben und hat Rosen verschenkt, bevor sie wieder ging. Diese Frau ist nur den drei Jungs begegnet, die nun verschwunden sind – selbst Aldair hat die Frau nie zu Gesicht bekommen. Zum Weiler *Las Ramiras* weiß Hilario zu berichten, dass man seit Monaten nichts vom Dorf gehört hat. Er hatte schon vermutet, dass die Ferkinas die Ortschaft überfallen haben, denn in der Vergangenheit haben die Holzfäller häufiger in Wildenfest Schutz gesucht.

Sollte den Helden die Belohnung der Dorfbewohner bisher nicht hoch genug gewesen sein, kann der Vogt tatsächlich 10 Dukaten aufbringen, die er den Helden geben will, wenn sie die Kinder nach Wildenfest zurückbringen.

IM HAUSE AZIZI

Der Vater, *Duardo Azizi*, ist einer der Jäger von Wildenfest und hält sich nicht im Haus aus. Seine Frau *Julanta* lebt schon seit mehreren Jahren nicht mehr.

DIE JÄGER

Von den Jägern aus dem Suchtrupp können die Helden wenig Neues erfahren. Sie haben in jeder Himmelsrichtung gesucht, aber nichts gefunden. Der *Praios-Geweihte Illumian* ist im Südosten unterwegs gewesen, in Richtung *Las Ramiras*, und wird ebenfalls vermisst.

LAS RAMIRAS

Die nächsten Nachforschungen sollten sich auf das Holzfällerdorf konzentrieren. Die Reise kann schnell abgehandelt oder mit folgenden Begegnungen gewürzt werden:

- ◆ Drei Ferkinas auf Plünderzug

Wurfspeer: INI 9 + W6 AT 14 TP 1W+3

Steinbeil: INI 9 + W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N

LeP 33 AUP 35 WS 8 RS 0 BE 0 MR 5

- ◆ Ein Trupp Amazonen (zieht – die Helden ignorierend – wortlos vorbei)



- ◆ Stinktiere (für Mutige oder Helden mit gehemmtem Geruchssinn)

Biss: INI 9+W6 AT 7 PA 7 TP 1W3+1 DK H

Sekret: AT 15 DK NSP TP Nachteil: Übler Geruch,

50 % Chance auf Marderkrätze

LeP 9 AUP 35 GS 7 RS 2 MR 1

Am Abend erreichen die Helden *Las Ramiras*. Der kleine Weiler ist verlassen, aber Kampfsuren sind nirgends zu erkennen. Hinter einigen Häusern wurden große Misthaufen errichtet. Auf männliche Helden wirkt der Geruch der Misthaufen seltsam angenehm, ansonsten fällt nichts Ungewöhnliches auf.

Auch bei näherer Untersuchung der Häuser ist kein Bewohner zu finden. Wer sich Zutritt zu einem der Häuser verschafft, stellt fest, dass es ganz normal eingerichtet ist. Die Haustüre ist versperrt, die Fensterläden sind zwar geschlossen, aber nicht verriegelt. Es liegt eine feine Staubschicht auf den Möbeln, alle Nahrungsmittel fehlen.

Richten Sie es so ein, dass die Helden zur näheren Untersuchung – und als Lagerplatz für die Nacht – möglichst ein Haus mit Misthaufen gewählt haben. Als sich die Helden im Haus umschauen, werden sie auf merkwürdige Geräusche aus dem Keller aufmerksam. Dort gibt es eine Klappe nach draußen – wo sich der Misthaufen befindet. Während dieser für weibliche Helden den gewohnt furchtbaren Geruch abgibt, nehmen männliche Helden überraschenderweise das ganze Gegenteil wahr, es riecht eher wie ihr liebstes Duftwasser.

Wer zur zweiten Stunde des neuen Tages wacht, bemerkt mit einer *Sinnschärfe*-Probe eine fremde Person im Haus. Bei genauerer Untersuchung sieht die Wache aus dem Augenwinkel einen Schatten die Treppe hoch huschen. Oben ist zunächst nichts zu erkennen, eine genauere Untersuchung (*Sinnschärfe*-Probe) gibt jedoch Aufschluss.

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Die Geräusche kamen aus diesem Zimmer, doch nun herrscht wieder Stille. Das spärliche Licht der Laterne lässt dich kaum etwas erkennen. Habt ihr euch die Geräusche nur eingebildet? Nein. Bei genaueren Hinhören besteht kein Zweifel mehr – hier ist jemand. Es klingt wie das Klappern von Zähnen. Das Geräusch kommt vom Bett, das dort hinten in der Ecke steht. Genauer gesagt: Es kommt von unter dem Bett. Darunter liegt ein Kind, das euch mit angsterfülltem Blick anstarrt. Ein vielleicht sechsjähriger Junge, dreckig, die Haare verfilzt. Offenkundig ist es ein kleiner Ferkinas, fast nackt. In seinen Händen hält er eine Holzschüssel, mit einem Tuch bedeckt. Die Schüssel hält er wie seinen Schatz an den Leib gepresst und drückt sich flach an die Wand, in der Hoffnung, dass ihn die Verfolger nicht erreichen können.

Nur durch Geduld und liebevolles Zureden ist der Junge davon zu überzeugen, mit den Helden zu sprechen, zumal er sie kaum versteht. Unter dem Bett kommt er jedoch nicht hervor. Die Frage nach seinem Namen beantwortet er mit "Hazargul". Folgende Informationen kann er den Helden geben:

- ◆ Er sammelt Nahrung für die Königin, als Spiel "Essen besorgen".
- ◆ Die Königin ist eine wunderschöne, nette, kinderliche Frau, die viele Spiele mit allen spielt.
- ◆ Er kommt gerade aus dem Wald.

Nach gutem Zureden erlaubt der Junge den Helden einen Blick in seine Schale.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig schiebt Hazargul die Schüssel weiter Richtung Bettkante, nur um dann die Hand hektisch wieder zurück zu ziehen. Neugierig zieht ihr das Stoffuch von der Schüssel, doch das, was ihr seht, ist keine angenehme Mahlzeit. In der Schüssel krabbeln allerlei Schaben, ein totes Rotkehlchen gibt bereits Verwesungsgeruch von sich. Plötzlich beginnt ein Tausendfüßler die Hand [Name des Helden der das Tuch zurückgeschlagen hat] zu erkunden. Vor Verblüffung lässt du die Schüssel fallen, die mit dumpfem Scheppern zu Boden fällt. Vom Poltern aufgeschreckt, huscht Hazargul unter dem Bett hervor und rennt zum Fenster. Ihr bekommt ihn zu packen, doch ein Ferkinakind weiß sich zu wehren. Er beisst dem erstbesten von euch in die Hand und hastet weiter. Ein kurzer Blick, dann springt er hinaus. Ihr blickt ihm hinterher, doch alles, was ihr seht, ist ein Misthaufen, in dem er sicher gelandet zu sein scheint. Nur kommt er aus diesem nicht mehr raus.

Die Helden wollen nun sicher den Misthaufen untersuchen. Während weibliche Helden gegen den Gestank ankämpfen müssen, zeigen sich männliche Helden bei dieser Arbeit angenehm berührt bis geradezu begeistert. Letztendlich ist mittels *Sinnenschärfe*-Probe eine Klappe im Boden zu entdecken. Darunter ist nach einer *Mechanik*-Probe oder *KK*-Probe +4 ein Gang zu erkennen.

IN DIE TIEFE

Der Gang hat einen runden Querschnitt, die Wände scheinen aus zusammengepresstem Mist geformt zu sein und riechen dementsprechend (für männliche Helden also gut). Der Duft wird intensiver, je weiter die Helden vorankommen. Immer wieder treffen sie auf einige größere kuppelförmige Höhlen, von denen zwei oder drei Gänge abgehen.

Dann (*Sinnenschärfe*-Probe (Gehör)) sind Kinderstimmen zu vernehmen. Einige Ferkinas zwischen 13 und 16 Jahren sind damit beschäftigt, die Gangwände mit der mistähnlichen Substanz zu bestreichen. Wenn sie die Helden sehen, begrüßen sie diese vorsichtig. Die Kommunikation gestaltet sich ob der Sprachbarriere vermutlich schwierig, aber nicht unmöglich. Auf die Frage, was sie hier tun, antworten Jungs, dass sie das Haus der Königin fertig stellen. Verständnislosigkeit hingegen ernten die Helden, wenn sie nach der Familie der Ferkinas fragen: "Wir haben doch die Königin." Die Kinder können den Helden den Weg zu dieser weisen. Sie haben die "kleinen Mittelreicher" bereits gesehen, wissen aber nicht, wo sich diese derzeit befinden.

VOR DIE KÖNIGIN

Die Helden erreichen einen Kuppelsaal mit einem Eingang, der von zwei recht kräftig wirkenden Jugendlichen bewacht wird. Die Wächter bitten die Helden kurz zu warten, während einer hinter das Tor tritt. Bald darauf kommt er zurück, in Begleitung des jungen Lichtbringers Illumian de Torreblanca. Auch dieser begrüßt die Helden im Reich der Königin, die er als gütige und freundliche Herrscherin beschreibt. Er fragt die Helden nach ihrem Ansinnen und kann eine Audienz ermöglichen, bittet dazu aber – wegen der Kinder – die Waffen abzulegen.

Privilegierten (zum Beispiel Rondra-Geweihten) bleibt das Tragen der Waffen jedoch erlaubt. Der Praios-Geweihte hegt an der Rechtmäßigkeit der Königin keinerlei Zweifel und beschreibt diesen Ort als einen, der Praios' Willen gehorcht. Dann können die Helden den Saal betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet in eine große Kuppelhalle, in deren Mitte eine gedeckte Tafel steht. Der Tisch und auch die Bänke scheinen aus demselben Material wie die Gangwände zu bestehen: eng aufeinandergepresstem Mist, jedoch von diversen Stofflagen bedeckt. An den Wänden sind viele schmucklose Wandteppiche zu sehen und Laternen spenden dämmriges Licht. Um die Tafel herum sitzen viele Kinder im Alter zwischen sechs und zehn Jahren. Sie scheinen sich gerade zum Essen zusammen gefunden zu haben. Der Tisch ist mit allerlei Abstoßendem gedeckt: toten Vögeln und Nagetieren sowie lebendem Krabbelgetier und Ähnlichem. Eine Frau, geschweige denn eine Königin, ist jedoch nicht zu sehen. Genau so wenig ist unter den Kindern auch nur ein einziges Mädchen zu entdecken.

Schnell füllt euer Blick auf einen dunkelroten Vorhang hinter dem Tisch. Hinter diesem erklingt eine zuckersüße, harmonische Stimme und begrüßt euch mit leisem Echo: "Gäste in meinem bescheidenen Heim? Wie überaus erfreulich! Neue Gäste zu empfangen, ist mir immer eine Ehre."

Auf männliche Helden hat diese Stimme einen besonderen Effekt. Sie klingt verführerisch, geradezu magisch. Man(n) stellt fest, dass man eigentlich nichts anderes tun will, als dieser Stimme zu lauschen. Nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +10 könnte man(n) noch widerstehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Vorhang öffnet sich und es kommt eine wunderschöne Frau in einem weiten, rosafarbenen Kleid zum Vorschein, in das viele Rosen eingewebt sind. Sie wirkt zierlich, doch ihr Lächeln ist gönnerhaft. Ihre Ausstrahlung lässt keinerlei Gefahr vermuten. Kleid und Schleppe sind so lang, dass man ihre Füße nicht erkennen kann. Als sie weiter spricht, ist das Echo aus der Stimme gewichen, vor euch steht eine einfache, wenn auch überaus schöne Frau. "Fühlt euch wie zuhause, meine lieben Gäste. Ihr kommt gerade rechtzeitig zum Essen. Setzt euch doch an meine Tafel und speist ein wenig mit mir und meinen Freunden. Mein Name ist Formica. Mit wem habe ich die Ehre?"

Beim Anblick Formicas sind männliche Helden gänzlich von ihr eingenommen und versuchen ihr jeden Wunsch zu erfüllen. Die Wirkung auf Männer ist mit dem Effekt eines starken BANNBALADIN zu vergleichen. Jedoch geht von Formica keine aktive Magie aus, wie eine magische Analyse ergibt. Ein sehr gut gelungener ANALYS ergibt aber, dass ihr zumindest immanent das Merkmal *Form* inneohnt, kundige Magier können schon jetzt auf die Idee kommen, dass sie eine Chimäre ist.

Formica stellt sich bereitwillig allen Fragen. Sie bezeichnet sich dabei niemals selbst als Königin. Keine Frage scheint der schönen Frau das stete Lächeln und den Frohmut nehmen zu können.

- ◆ Auf die Frage, was die ganzen Kinder hier tun, erklärt Formica, dass sie ihr aus freien Stücken folgen und ihr in ihrem Zuhause helfen.
- ◆ Sie findet das sehr freundlich und würde Kinder auch mögen. Als Dank passt sie auf die Kinder auf, spielt mit ihnen allerlei Spiele und will ihnen eine schöne Zeit an diesem bescheidenen Ort bereiten.
- ◆ Niemand wird gezwungen, hier zu sein. Jeder kann sofort gehen, wenn er dies will. Allein, es wolle niemand gehen. Ganz ohne ihr Zutun.

Eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 zeigt, dass Formica von dem, was sie sagt, vollkommen überzeugt ist.

Unter den Kindern ist auch Pepito Azizi, deutlich erkennbar an den Segelohren. Die Helden können Pepito abpassen und nach seiner Meinung fragen. Er zeigt sich glücklich und von Formica begeistert. Auf die Frage, ob er auch an seine Eltern denken würde, verneint er, auch wenn die Helden betonen, dass diese sich Sorgen machen. Pepito sagt, dass es ihm hier sehr gut gehe, und macht den Vorschlag, dass seine Eltern doch einfach auch hierher kommen sollen. Er will auf keinen Fall weg.

Falls Heldinnen Formica bedrohen oder versuchen sie anzugreifen, stellen die Kinder sich sofort schützend vor sie. Legen die Heldinnen es wirklich auf einen Kampf an, müssen sie erst an den Kindern vorbei. Versuchen Sie als Meister einen Kampf an dieser Stelle zu vermeiden. Formica gibt sich in keiner Weise aggressiv, mehr noch, sie wirkt völlig unschuldig. Sollte eine Heldin mit schnellen Kampfzaubern attackieren, ist Formica natürlich verletzlich, auch wenn sie an dieser Stelle nicht stirbt – sondern sich eilig zurückzieht.

Gegenüber männlichen Helden zeigt sich Formica offenherzig, kokettiert mit ihnen und sucht die Berührung. Nach einer Weile erklärt sie, dass sie müde sei und sich in ihr Schlafgemach zurück ziehen wolle. Dorthin könnte sie gerne einer der (männlichen) Helden begleiten. Der Held mit dem höchsten Charisma-Wert oder ein *Pechmagnet* erhält die Einladung ins Schlafgemach und kann diese Bitte kaum (aus eigener Kraft) ablehnen (*Selbstbeherrschungs*-Probe +15). Den restlichen Helden bietet Formica Gastrecht an, sie sollten sich frei fühlen und alles anschauen.

IM BAU DER KÖNIGIN

Die Helden, die Formica nicht gefolgt sind, können sich frei bewegen und treffen immer wieder auf arbeitende Kinder und Jugendliche, allesamt männlich und zumeist Ferkinas. Männliche Helden sind noch etwas euphorisch vom Anblick Formicas und loben sie in höchsten Tönen, vor allem ihren einnehmenden Geruch, der Heldinnen nicht einmal aufgefallen ist. Sie sind jedoch zusehends wieder Herr ihrer eigenen Gedanken und können mit eigenen Ideen die Lösung des Abenteuers voran treiben.

Nach einiger Zeit hören die Helden eine quengelnde, weinerliche Mädchenstimme. Es ist das erste Mal, dass sie – neben Formicas Stimme – weibliche Töne vernehmen. Sie gelangen in eine große Kammer, in der viele mannshohe ovale Kokons aus einem seidenähnlichen Stoff stehen. Bei den meisten dieser Kokons sind Kinder damit beschäftigt, weiße Seidenfäden um sie herum zu wickeln. An einem arbeiten Madequar und Ludovigo. Daneben bittet eine verzweifelte Aldaîr ihren Bruder unter Tränen, doch endlich nach Hause mitzukommen. Madequar gibt sich jedoch stur und tönt laut, weiter dass er weiter "Kinder schubsen" spielen wolle.

Die Helden können Aldaîr von ihrem Bruder wegführen, sie scheint froh, normale Menschen zu sehen. Von ihr können die Helden erfahren, dass ihr Bruder und die anderen vor einiger Zeit Formica getroffen und sie seitdem nicht mehr aus dem Kopf bekommen hätten. Vor zwei Wochen haben sie sich des Nachts dazu entschlossen, die schöne Fremde zu suchen. Aldaîr hielt das für eine dumme Idee und folgte ihrem Bruder, um ihm den Unsinn auszureden – leider erfolglos. So ist sie hier gelandet und achtet nun auf ihren Bruder. Sie fleht die Helden an, dem Spuk ein Ende zu machen.

Was in den Kokons steckt, weiß Aldaîr nicht. Die Helden können ohne Weiteres einen der Kokons aufschneiden und hineinschauen. Der Anblick ist widerwärtig (Wirkung wie *Schreckgestalt I*): ein erwachsener Mensch, eine Frau. Zumindest das, was von ihr übrig

ist, denn aus ihrem Leib hat sich eine riesige Ameise gefressen und scheint bald schlüpfen zu wollen. Offenbar dienen die Menschen in den Kokons riesigen Ameisen als Nahrung ... Der optimale Zeitpunkt, auf den Helden zurückzukommen, der sich in Formicas Schlafgemach befindet.

IN FORMICAS ARMEN

Diese hat sich inzwischen an ihre neue Bekanntschaft herangeworfen. Sie hat den Helden mit Küssen überdeckt und macht sich auch schon an seiner Kleidung zu schaffen. Dann beißt sie ihn urplötzlich (1W+4 SP) und das Opfer muss heftig gegen eine Bewusstlosigkeit kämpfen (KO-Probe +5). Er sieht, wie aus der Bisswunde an seinem Arm weiße Fäden hervor kommen, während sein letzter Handgriff Formicas Kleid herabrutschen lässt. Er erkennt den Unterkörper einer Riesenameise und hört sie noch sagen: "Illumian, bring ihn zu den Kindern." Dann wird er bewusstlos.

KEIN SCHÖNER ORT ZUM VERWEILEN

Die anderen Helden überlegen mittlerweile vermutlich, wie man weit über ein Dutzend Riesenameisen los wird, die offenbar jeden Moment schlüpfen können. Feuer wäre sicherlich das effektivste Mittel, aber es steht zu befürchten, dass viele der Kinder ebenfalls darin umkämen. Sie würden eher die Brut retten als zu flüchten.

Bald kommt den Helden der Praios-Geweihte Illuminan entgegen, der schwer atmend ihren betäubten Gefährten heran schleppt. Er ist über die Anwesenheit der Helden in diesem Bereich des Nestes sichtlich erbost, verteidigt das Geschehen aber und will den Helden ihren Gefährten nicht übergeben. Illuminan zu überwältigen ist ein Leichtes.



Illuminans Kampfwerte:

Faust (Raufen): INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP(A) 1W6

LeP 28 AuP 28 GS 8 RS 0 MR 6

Den bewusstlosen Helden sollten die Gefährten nach draußen bringen, wo mittlerweile die Sonne scheint. Bei einer Untersuchung mit *Heilkunde (Wunden)* kann man an der Wunde des Gebissenen ein kleines, gallertartiges Ei entdecken, aus dem eines Tages die Riesenameise geschlüpft wäre. Das Entfernen des Eis verursacht 1W6+2 SP, von denen der Bewusstlose sofort erwacht. So kann er berichten, was für eine Kreatur Formica ist, ändert dabei erstaunlicherweise jedoch nicht sein positive Meinung von ihr.

AUF GEGEN DAS MONSTER

Um sich Formica zu nähern, ohne ihr dabei zu erliegen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Für männliche Helden ist es wichtig, den Geruchssinn auszuschalten, was zum Beispiel mit Mirbelstein denkbar wäre. Sollten die Helden allerdings das Weite suchen wollen, lassen Sie sie nach einiger Zeit erneut auf einen Trupp Amazonen treffen. Las Ramiras liegt zufällig nur wenige Meilen von der gut versteckten Amazonenburg Keshal Rondra entfernt.

Die Amazonen kennen Formica gut, sie haben bereits mit ihr zu tun gehabt. Gelingt es den Helden die Aufmerksamkeit der Ama-

zonen zu wecken und erzählen sie von einem Wesen halb Ameise, halb Mensch, halten die Reiterinnen inne. Sie können berichten, dass Formica – eine Mensch-Riesenameisenchimäre – das Resultat von verdammungswürdigen Experimenten der Chimärenmeisterin *Mordaza Maraneta* ist, die die Amazonen vor einiger Zeit nahe der Khôm bekämpften und schließlich vertrieben. Sie bieten ihre Hilfe an, das gesamte Nest auszuräuchern, denn gegen Formicas Verlockungen sind sie immun.

Die ruppige Art der Amazonen dürfte bei den Helden die Motivation wecken, zumindest die Kinder selbst zu retten. Den Helden sollte aber auch klar sein, dass Formica nicht mehr ist als eine tragische Gestalt. Denn sie folgt nur ihrer Natur. Sie ist nicht boshaft, sondern tatsächlich freundlich und hilfsbereit, doch mit Menschen einfach nicht kompatibel. Welche Taktik die Helden anwenden, um Formica den Garaus zu machen, bleibt Ihnen überlassen. Kommt es zum Kampf (oder auch zu einer Entzauberung, denn Formica kann mittels VERWANDLUNG BEENDEN oder ASFALOTHBANN +12 zerlegt werden oder mit der Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL), ruft Formica ihre eigenen Kinder zur Hilfe und die Helden müssen sich

dann mit 1W6 bereits geschlüpften Riesenameisen messen (Werte: siehe *ZooBotanica* 68).

AUSKLANG

Der ganze Spuk hört mit Formicas Tod sofort auf. Die Kinder – sowie der Praios-Geweihte und die Helden – werden wieder normal. Die Helden können die Kinder aus Wildenfest sicher nach Hause bringen. Die meisten anderen Jungs jedoch sind nun, da Formicas Brut vernichtet wurde, Vollwaisen. Der Praios-Geweihte Illuminan, der sich an alles, was er getan hat, erinnert und sich dessen zutiefst schämt, schwört bei Praios und Travia, sich der Kinder anzunehmen. Er möchte sie nach Punin bringen und sich dort in einem Waisenhaus selbst um sie zu kümmern.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden haben sich **200 AP** verdient, die Sie um **50 AP** aufstocken können, wenn es den Helden gelang, die Kinder zu befreien ohne Formica töten zu müssen. Dazu erhalten sie **Spezielle Erfahrung** in zwei Talenten, die sie häufig benutzt haben.

ULISSES UNTERWEGS AUF DER NORDCON

Am Wochenende vom 04. bis 06. Juni fand in Hamburg bei bestem Wetter zum 14. Mal die Nordcon statt und das gleich mit einer ganzen Reihe von Veranstaltungen rund um **Das Schwarze Auge**.

Neben dem gewohnt gut besuchten Überblick über die kommenden und geplanten Veröffentlichungen der nächsten Zeit wurde in einem Workshop über Uthuria der augenblickliche Stand der Planung dargestellt und ein letztes Mal Gelegenheit gegeben, Ideen zu dem Projekt beizusteuern, das es ermöglichen soll, die Entdeckung und Besiedlung des Südkontinents und seiner Bewohner für Spieler erlebbar zu machen.

In dem Workshop zur Tharun-Spielhilfe stellten der Bandredakteur *Arne Gniech*, die Autoren *Marcus Jürgens* und *Frank Plümer* sowie *Tom Finn* die bisherigen Gedanken zu der Spielhilfe vor, die uns wieder in die seit den Schwertmeister-Boxen bekannte Globule führen wird, die sich von den bekannten Settings deutlich unter-

scheidet und insbesondere für epische Abenteuer vorgesehen ist.

Ebenfalls einen Ausflug in ein anderes Setting ermöglicht die zur RatCon erscheinende Spielhilfe **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern**, die Aventurien vor fast



1.500 Jahren spielbar macht und den Reigen der sogenannten Setting-Boxen eröffnet. Hier sind die Arbeiten weitgehend abgeschlossen, so dass *Uli Lindner* und *Chris Gosse* Einblicke in die Spielhilfe selbst geben konnten.

Hingegen widmete sich der Werkstattbericht zu den **Hallen arkaner Macht** der Spielhilfe zu aventurischen Magierakademien, in der das Leben dort sowie ausgewählte Akademien näher beschrieben wird. Auch der Hinweis auf umfangreiches Kartenmaterial und die ersten Zeichnungen machten neugierig.

Weiter in der Zukunft liegt die geplante Spielhilfe **Wege der Alchimie**, die sich mit Alchimie, magischen Gegenstände, Zauberzeichen und ähnlichen Themen beschäftigen wird. Im Rahmen des Workshops wurde das Konzept vorgestellt, mit den Zuhörern diskutiert und Anregungen, Ideen und Wünsche dankbar aufgenommen.

Abgerundet wurde die DSA-Präsenz von einem Spielleiter-Workshop für DSA 4, der Alveraniarsrunde **Fesseln des Schicksals** von und mit Chris Gosse, sowie einer DSA-Demorunde von Nicole Euler namens **Vom Raunen des Flusses**, die sämtlich ebenfalls gut aufgenommen wurden.

Die nächste große Veranstaltung wird vom 10. – 12. September die RatCon in Dortmund sein, mit zahlreichen Spielrunden, einem Multiparallelen Abenteuer der Alveraniare zu den Dunklen Zeiten, vielen Vorträgen und Workshop rund um DSA, der Preisverleihung des Abenteuerwettbewerbs *Auf Aves Spuren* und nicht zuletzt der Möglichkeit, viele DSA-Macher hautnah zu erleben.



Tilo Hörter

AVENTURIEN-LARP-Projekt e.V.

- DAS LARP-Netzwerk für Aventurien -

VOM VORTEIL DER GEMEINSAMKEIT

Jeder, der schon mal ein Live-Rollenspiel organisieren wollte, wird schnell gemerkt haben, was für eine Heidenarbeit darin steckt. Um allen das

LARP-Veranstalten etwas leichter zu machen, haben wir mit dem Aventurien-LARP-Projekt e.V. ein Netzwerk für alle DSA-LARP-Orgas ins Leben gerufen. Vereinsfundus, Chara-Tool, Online-Anmeldeverwaltung u.v.m. erleichtern allen Vereinsorgas die Arbeit. Denn nur eine entspannte Orga ist auch eine gute Orga!

Mit der Aventurien-LARP-Werbe- und Einkaufsgemeinschaft bieten wir jeder Orga im Projekt zusätzliche Möglichkeiten, um Kosten und Aufwand zu sparen und sich damit aufs Wesentliche, nämlich den eigenen Con und den Spielspaß der Con-Teilnehmer, zu konzentrieren. Außerdem bietet das Aventurien-LARP-Projekt allen mitmachenden Orgas über unsere Lizenzvereinbarungen Rechtssicherheit.

Der Verein wurde von acht Überzeugungstätern im Oktober 2004 gegründet. Inzwischen können wir auf einen Mitgliederstand von immerhin 44 DSA-Larp-ern stolz sein, die alle mit ihren Ideen, der Mitarbeit in den LARP-Orgas, mit Fundusbastelei und sonstiger tatkräftiger Unterstützung das LARP-Netzwerk noch weiter ausbauen.



werden). Daneben gibt es kleinere Einladungs-Cons von und für Vereinsmitglieder (und deren Freunde). In jedem LARP-Projekt wird ein anderer Teil Aventurien erlebbar und spielbar.

DAS AVENTURIEN-LARP-FORUM

Um den Kontakt zwischen den Cons nicht abbrechen zu lassen, den Spielern ein Intime-Spiel in der Con-freien Zeit zu ermöglichen und um den Orgas eine unkomplizierte Kommunikationsplattform zu geben, haben wir auf unserer Homepage www.aventurien-larp.de ein

Online-Forum eingerichtet. Zwar nicht Teil des Forums, aber eine ambitionierte Bereicherung des Online-Spiels ist der Heldenfriedhof mit Nachrufen für verstorbene Charaktere, der ebenfalls auf der Vereinshomepage zu finden ist.



LAUFENDE PROJEKTE



Sechs große LARP-Kampagnen laufen zur Zeit unter dem Dach des Aventurien-LARP-Projekts: **Legenden von Thorwal**, die **Finsterkamm-Saga**, die **Horasia-Kampagne**, die **Nostria-Saga**, die **Schwarze-Lande-Kampagne** und die **Greyfenfels-Reihe** (spielt in den Gjalser Landen, die OT sehr schön durch die Location in den Schweizer Alpen(!) dargestellt

DER FUNDUS

In sechs Jahren seit Gründung des Aventurien-LARP-Projekts ist ein stolzer Fundus in Vereinshand zusammen gekommen, auf den die Vereinsorgas, aber auch jedes einzelne Vereinsmitglied zugreifen kann. Neben einem umfangreichen Waffen- und Gewandungsfundus können wir u.a. auch auf einen flexibel aufstellbaren Dungeon (ca. 100 m² - Fläche!), Profifunkgeräte, ein Ritterzelt, zwei echte Eichenholzsärge, einen Holzhandkarren, mehrere Heshtot-Kostüme, Trollball- und Imman-Aus-



rüstung usw. usf. zurückgreifen. Um die Sache übersichtlich zu gestalten, wird der Fundus auf unserer Homepage über unsere Fundusdatenbank verwaltet.

DAS REGELWERK

Auf den meisten Cons des Aventurien-LARP-Projekts wird nach dem Aventurien-LARP-Regelwerk gespielt. Dieses ist einsehbar in unserem Online-Chara-Tool unter www.aventurien-larp.de. Das Regelwerk bietet dem Aventurienerliebhaber die Umsetzung vieler aventurischer Besonderheiten für das Live-Rollenspiel. Aber auch der mit Aventurien nicht so vertraute LARPer wird keine Schwierigkeiten haben, sich in dieser aventurischen LARP-Regelvariante zurecht zu finden, denn oberstes Gebot bei der Erstellung des Regelwerks war die Spielbarkeit. Eine Druckfassung des Regelwerks ist für 2011 geplant.

MITGLIEDSCHAFT

Wie in jedem Verein kann man auch im Aventurien-LARP-Projekt e.V. Mitglied werden. Wer selbst Cons veranstalten



möchte und auf die Vereinslogistik zurückgreifen will, wird *Vollmitglied*. Wer lieber als Spieler (oder NSC) seinem Hobby fröhnen will, hat die Möglichkeit als *Spiermitglied* alle Vereinsveranstaltungen mit 10 % - Rabatt auf den Con-Beitrag zu besuchen. Außerdem kommen Spieler in den Einladungsverteiler für unsere Einladungscons und genießen alle sonstigen Vorteile, die der Verein für seine Mitglieder so rausschlagen kann. (Alle Vorteile

der Spiermitgliedschaft kommen natürlich auch den Vollmitgliedern zu Gute.)



Ein Ausblick

Für die Zukunft ist noch viel zu tun. So haben wir uns unter anderem vorgenommen, den Fundus weiter auszubauen und die Fundusdatenbank funktioneller zu gestalten. Wir planen die Einrichtung eines Online-Flohmarktes für Aventurisches & LARP auf unserer Vereinshomepage. Und zusätzlich zu den laufenden LARP-Kampagnen wollen wir Ambiente-Treffen, Intime-Tavernen und LARP-Turniere ins Leben rufen. Diese Veranstaltungen werden teilweise bei den Cons, auf denen auch der Aventurien-LARP-Stand (siehe „Aventurien-LARP-Projekt on tour“) präsent ist, und teilweise als eigener Con (z.B. der Ambiente-Con in Darpatien im Herbst 2011) angeboten. Über den aktuellen Stand informiert stets der Con-Kalender auf der Vereinshomepage.

AVENTURIEN-LARP-PROJEKT ON TOUR

Außer auf unseren Cons findet ihr uns in (fast) jedem Jahr an unserem Aventurien-LARP-Stand

- ◆ beim RatCon in Dortmund
- ◆ beim RPC Germany in Köln
- ◆ beim NordCon in Hamburg
- ◆ beim FeenCon in Bonn
- ◆ beim DreieichCon in Dreieich-Sprendling

DIE KOMMENDEN CONS DES AVENTURIEN-LARP-PROJEKTS

- ◆ Legenden von Thorwal VIII, 27.08. – 29.08.2010
- ◆ Markt & Spiele beim RatCon, 10.09. – 12.09.2010
- ◆ Greyfenfels IV – Firunwärts, gen Frieden!, 21.10. – 24.10.2010
- ◆ Traumwelten I, 27. – 29. Mai 2011 (Änderung vorbehalten)
- ◆ Finsterkamm IX, 02. – 05. Juni 2011 (Änderung vorbehalten)
- ◆ Nostria VIII – Juli 2011



MARKT & SPIELE: TEMPPES ZU SERRINMOOR – DAS DSA-LARP AUF DER RATCON 2010 –

Seit Jahrhunderten feiern die Serrinmoorer vom 2. Erdtag bis zum 2. Praiostag des Perainemondes den Jahrestag der Einsegnung ihres Peraine-Temples.

Im Lauf der Zeit ist daraus ein über die Grenzen von Serrinmoor hinaus beliebtes Volksfest geworden.

Während des dreitägigen Spektakulums bieten neben den einheimischen Händlern, auch reisende Fahrensleut' aus Angbar, Ferdok oder Greifenfurt ihre Waren feil. Gaukler und Spielleute sorgen für Kurzweil bei Jung und Alt. Für diesen Götterlauf haben sich die Bardin Amber und die Gaukler und Feuerjongleure *Flammenspuh* angekündigt.

Besonderer Beliebtheit erfreuen sich auch die alljährlichen Wettkämpfe der Serrinmoorer Temples: Axtwerfen, Bogenwettkämpfe, das "Ritterturnier" mit dem Holzschnitzmesser u.v.m. Der früheren Gräfin von Waldstein, Nahaniel Quellentanz, haben es die Serrinmoorer zu verdanken, dass sie dem Sieger in den Bogenwettkämpfen ein besonderes Privileg verleihen können: Der Sieger erhält für Jahr und Tag das Recht, in den gräflichen Wäldern zu jagen!

Vor allem bei den älteren Serrinmoorern weniger beliebt ist der Brauch der Suche nach dem Feenschlüssel. Was es damit auf sich hat, erfährt man nur, wenn man die Serrinmoorer Temples besucht.

Am DSA-LARP "Markt und Spiele" können alle aventurisch gewandten Besucher der RatCon 2010 teilnehmen. Da der Markt unter einem perainesegegneten Marktfrieden steht, ist der Einsatz von Waffen außerhalb der Wettkämpfe und der Einsatz von schädlicher Magie untersagt und jedem götterfürchtigen Aventurier aus Sorge

um sein Seelenheil nicht möglich. Vulgo: Es gibt keinen Kampf-Plot. Magiebegabe, die sich dem Zauberverbot nicht unterwerfen



wollen, werden von der SL nicht zugelassen. Gespielt wird nach DKWDK ("Du kannst, was Du kannst."). Etwaige Modifizierungen werden vor Ort bekannt gegeben. Wer als Spieler am DSA-LARP teilnehmen möchte, meldet sich auf der RatCon bei der Aventurien-LARP-SL an. Anmeldezeiten und genauer Anmeldeort werden durch Aushang bekannt gemacht und können beim Aventurien-LARP-Stand erfragt werden. NSC-Interessenten melden sich vor der RatCon unter martin@aventurien-larp.de.

Die Teilnahme am LARP "Markt und Spiele" ist im Conpreis des RatCon enthalten. Es empfiehlt sich aber, seinen Charakter mit aventurischem Intime-Geld auszustatten. Wer noch über keines verfügt, kann LARP-Geld am Aventurien-LARP-Stand erwerben.

KONTAKTADATEN DES VEREINS

Aventurien-LARP-Projekt e.V., Sommerweg 9, 34270 Schauenburg, Tel.: 05601 – 928 140 (mittwochs & freitags), Fax: 05601 – 928 39 73, eMail: info@aventurien-larp.de

Martin Becker

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 142

ab Peraine 1032 BF: In Caldaia häufen sich Überfälle von Ogern und Ferkinas.

Spätsommer 1033 BF: Selindian Hal von Gareth entsendet Marschall Gwain von Harmamund, der die Oger im Hügelland besiegt und die Ferkinas vertreibt.

Herbst 1033 BF: Selindian Hal von Gareth und Gwain von Harmamund führen einen Straffeldzug gegen die Ferkinas. Für wenige Wochen wird Rafik von Taladur als Reichsregent eingesetzt.

Travia 1033 BF: Der Berichterstatter und Nordlandkundige Gorki Tannhäuser kommt nach Bjaldorn und bringt Kunde aus Paavi.1.

Boron 1033 BF: Der leere Sarkophag Emer von Gareths wird im Tal der Kaiser mit einer Trauerzeremonie beigesetzt.

Hesinde 1033 BF: Fjadir von Bjaldorn erreicht Bjaldorn und berichtet vom Scheitern des Heerzuges, der im Ingerimm 1031 BF aufgebrochen war, um die Eishexe Glorana zu stürzen.

Furun 1033 BF: Die Einweihung der Reichskanzleien bei Elenvina steht kurz bevor, doch der Zwist zwischen Reichskanzler Hartuwal und Herzog Jast Gorsam schwelt weiter. Der Adelsbund der Koradiner macht gleichzeitig auf sich aufmerksam.

Leomelia Winterbachs Reise durch die Schwarzen Lande

Rondra 1029 BF: Die Pericumer Korrespondentin flieht aus der

Stadt, nachdem sie im AB 120 einen Artikel mit Geheiminformationen über Haffax' Vorstoß auf die tobrische Küste veröffentlicht hatte, was sie in den Augen von Markgraf Rondrian Paligan in den Verdacht der "Bündelei mit Schwarzen Kräften" bringt.

Efferd 1029 BF: Leomelia Winterbach erreicht Mendena und lässt sich unter einer Tarnidentität nieder. Erster Bericht im AB 122: *Dämonenarche auf Irrfahrt*. Zweiter Bericht im AB 123: *Haffax erobert Mendena*.

Hesinde 1032 BF: Dritter Bericht im AB 136: *Vom Gericht des Fürstkomturs*.

Furun 1032 BF: Leomelia muss aus Mendena fliehen, da ihre Identität aufzuliegen droht.

Tsa 1032 BF: Vierter Bericht im AB 137: *Mit der Kaleschka durch die Schattenlande*. Leomelia erreicht Eslamsbrück.

Ingerimm 1032 BF: Fünfter Bericht im AB 139: *Eslamsbrück – düsteres Herz der Schattenlande*. Leomelia reist nach Yol-Ghurmak weiter.

Rondra 1033 BF: Garla Gengris macht ihr das Angebot, eine eigene Zeitung zu gründen: *Der Optolith – Transsilischer Tageblatt*. Leomelia schlägt ein.

Efferd 1033 BF: Sechster Bericht im AB 142: *Yol-Ghurmak – Kaltes Feuer, heißer Stahl*. Die erste Ausgabe des *Optolith* erscheint.

DIE NEUE MACHT DER EISKÖNIGIN

HINTERGRÜNDE ZU DEN GESCHEHNISSEN IN GLORANIEN
VON KATHARINA PIETSCH UND MARK WACHNOLZ

Der folgende Artikel enthält umfangreiche Meisterinformationen zu den Geschehnissen im Hohen Norden, zu den Hintergründen der Schneeschmelze, den Plänen der Eishexe Glorana und dem Schicksal von Fjadirs Heerzug.

Mit dem geheimnisvollen Zurückweichen des 'Schwarzen Eises' und den Geschehnissen um die Befreiung Bjaldorns nahmen vor drei aventurischen Jahren jene Ereignisse ihren Anfang, die jetzt – mit dem Scheitern des Bjaldorner Heerzugs (siehe **Sie sind alle tot!** auf Seite 6f. im Ingame-Teil) – ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht haben.

Eine erste Zwischenübersicht zu den Ereignissen im Hohen Norden gab es bereits im **Aventurischen Boten 133** (Seite 9–11). Im Folgenden decken wir erstmals die Hintergründe jener Entwicklungen auf, die Grundlage eines neuen, vielfältigen Spielsettings im Hohen Norden sein werden. Ausführlich werden diese dann in der Spielhilfe **Im Bann des Nordlichts** (geplant für Ende 2010) beschrieben. Die zentralen Figuren dieser Ereignisse (*Fjadir von Bjaldorn*, *Thesia von Ilmenstein*, *Walburg von Löwenhaupt*, *Illoinen Schwanentochter* und *Glorana die Schöne*) werden im Meisterpersonalkompodium **Von Rang und Namen** beschrieben.

WAS BISHER GESCHAH

Im Frühling 1030 BF begann sich das dämonische Schwarze Eis an den Grenzen Gloraniens auf geheimnisvolle Weise zurückzuziehen – just in einer Zeit, als verschiedene Parteien verstärkt gegen die Macht der Eishexe vorgingen (siehe die Karte auf Seite 27). Fjadir von Bjaldorn und Thesia von Ilmenstein sammelten einen großen Heerzug, um Bjaldorn zu befreien. Eine Thorwaler-Flotte drang auf dem See weg an die Nordküsten des Eisreiches vor. Die junge Ifrimsmid Walburg von Löwenhaupt brach nach Visionen zu ihrer Queste in den Norden auf. Und auch viele Sippen der Nivsen begannen, in ihre alten Jagdgründe zurückzukehren. Widerstand stellte sich allen nur selten entgegen – meist waren einst besetzte Orte und Theriakstationen längst verlassen. Die Thorwaler erbeuteten das Nagrach-Schwert *Hyrr-Kanhay*. Bjaldorn wurde ohne Kampf befreit. Trotz entsprechender Befürchtungen kehrte das Schwarze Eis auch im folgenden Winter 1031 BF nicht zurück. Gerüchte über Gloranas Ende machten die Runde, wirklich erklären konnte diese Vorgänge jedoch niemand. Ende 1031 BF drang ein Heer unter der Führung Fjadirs und Thesias weiter in den Norden vor, um Glorana zu stürzen. Doch

nach langer Zeit der Ungewissheit kehrte im Winter 1033 BF einzig Fjadir von Bjaldorn zurück und berichtete vom Scheitern der gesamten Unternehmung. Seitdem scheint gewiss: Die Macht der Heptarchin ist längst noch nicht gebrochen – im Gegenteil!

DAS REICH DER KALTEN SEELEN

Für viele Jahre hielt Nagrach kalter Odem den Norden fest in seinem Griff. Die unmenschliche Kälte und das dämonisch verseuchte Land drohten jedoch, mit der Zeit sämtliches Leben zu vernichten. Nicht aber vereistes Land mehr die Macht des Erzdämons, sondern reichhaltige Seelenernte. Deshalb ersann Glorana einen perfiden Plan: Die Kälte der Siebten Sphäre sollte aus dem Boden weichen und ihre Feinde zurück in den Norden locken – nur, um bald eisig in die Herzen und Seelen der Menschen zu schleichen! Eiseskälte soll Seelenkälte weichen.

Für die Umsetzung dieses Plans schritt die Eishexe in den siebten und letzten Kreis der Verdammnis. Entrückt von irdischen Belangen, eingefroren in der Zeit, ihre Schönheit auf ewig konserviert – so thront sie nun als Kristallkönigin in einem Eisschloss in den endlosen Weiten der Klirrfrostwüste. Dorthin hat Glorana das 'Schwarze Eis' gerufen, um Nagrachs Macht in ihrem Dämonensplitter zu bündeln. Über die letzten Jahre wuchs der Splitter so immer weiter zu einer kristallinen Zinne an, deren Hülle schließlich Ende 1032 BF zerbarst und in Form von Myriaden winziger Kristalle in den Himmel sprengte, die einige Wochen lang als glitzernde Nordlichter zu sehen waren.

Diese dämonischen Eiskristalle tosen alle paar Monate in Form von Eisstürmen über die Weiten des kalten Nordens, dringen in die Herzen von Menschen, Elfen, Schne-

orks und Goblins zwischen Bjaldorn und Yetiland, und erfüllen sie mit der Seelenkälte des Erzdämons.

WENN HERZEN GEFRIEREN

Wer in einen solchen Eissturm gerät, unterliegt der Gefahr, dass einer der dämonischen Kristallsplitter in seinen Körper dringt und sich im Herzen festsetzt. Die Kristallsplitter sind weniger als ein Zentimeter lang, durchsichtig und scheidend scharf. Wenn sie einmal abgerechnet oder aus einem Opfer entfernt worden sind, vergehen sie. Glorana selbst und ihre wichtigsten Handlanger (denen die Eishexe kleinere Mengen an Kristallen zur Verfügung gestellt hat) können einem wehrlosen Opfer einen solchen Kristallsplitter direkt einsetzen oder diese als 'Kristallhauch' einer einzelnen Person entgegnen.



EISKÖNIGIN GLORANA

Wem ein Nagrachkristall ins Herz dringt, der wird zu einem 'Kalten Menschen' (oder Elfen, Goblin etc., prinzipiell können alle Wesen, die eine Seele haben, davon betroffen sein):

Nach und nach nehmen Gefühle wie Zuneigung, Liebe, Herzlichkeit, Vertrauen und Mitleid ab und weichen emotionaler Kälte, Herzlosigkeit und Erbarmungslosigkeit. Diese Seelenkalten werden mit der Zeit gänzlich unberührt vom Leiden anderer Wesen und gnadenlos in der Erfüllung eigener Bedürfnisse und des eigenen Willens.

Bei vielen nehmen Jagdinstinkte und die Fähigkeiten, sich in der lebensfeindlichen Umgebung des Hohen Nordens zu bewegen, zu und die Kälteempfindlichkeit ab.

DIE SELENKÄLTE IM SPIEL

Wenn Nagrachs Eiseskälte Seelenkälte weicht, verlagert sich die Bedrohung in Gloranden von gefährlichen Kreaturen und tödlicher Umgebung zu einer Kälte der Herzen, die früher oder später jede Gemeinschaft zersetzt und die Menschen einander selbst zu Feinden macht. Gerade in den Weiten des Nordens sind Gastfreundschaft und Zusammenhalt überlebenswichtig, doch die Seelenkalten bringen schleichendes Misstrauen, Furcht und gegenseitige Verdächtigungen bis hin zu regelrechten Hexenjagden in die wenigen Inseln der Zivilisation. Perfidweise haben gerade auch die von Natur aus wortkargen und abweisenden Firundciener und Firnelfen darunter zu leiden, aber auch andere eigentlich harmlose Außenseiter.

DIE NAGRACHKRISTALLE: REGELTECHNISCHES

Aktuell gilt regeltechnisch für den Umgang mit den Themen "Seelenkälte" und "Kalte Menschen" das Folgende:

ZU EINEM SELENKALTEN WERDEN

Wer in einen der alle paar Monate in den Regionen nördlich der Nordwalser Höhen und östlich des Blauen Sees auftretenden Eisstürme gerät, wird bei einer 20 auf W20 Träger eines Kristallsplitters. Für jede offene Wunde erhöht sich die Wahrscheinlichkeit um 5 % (bei zwei offenen Wunden also bei 18–20). Wer von einem Nagrach-Paktierer zum Opfer eines 'Kristallhauchs' auserkoren wird, infiziert sich bei 15–20 auf W20, jede offene Wunde erhöht die Wahrscheinlichkeit um 5 %.

DER KRISTALLSPLITTER ALS MINDERER PAKT

Wer einen von Nagrachs Eiskristallen im Herzen trägt, ist regeltechnisch einen minderen Pakt eingegangen (WdZ 238, 240). Seine Seele ist nicht an den Erzdämonen verpändert, er trägt kein Dämonenmal, ist aber leichter zugänglich für dessen Einflussnahme (beispielsweise durch Träume oder Einbildungen). Beim Tod eines minderen Paktierers steigt die Seele meist in die Siebte Sphäre auf. Der Minderpakt kann zu einem echten Seelenpakt (WdZ 237ff.) führen, wenn ein Seelenkalter den verstärkten Einflüsterungen des Erzdämons erliegt.

Eine Affinität zu Elementaren und eine Weile ruht, solange der mindere Pakt besteht. In Bezug auf die Auswirkungen von Liturgien werden mindere Paktierer wie Eidbrecher (WdG 254) behandelt.

Alle 'Kalten Menschen' erhalten automatisch den Vorteil Kälteresistenz. Jeder erwirbt zusätzlich einen Vorteil und einen Nachteil aus folgender Liste:

- ◆ **Vorteile:** Ausdauernd (+6), Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Herausragender Geruchssinn, Hohe Magieresistenz (+3), Natürlicher Rüstungsschutz (+1), Richtungssinn, Schnelle Heilung (I), Zäher Hund, Begabungen für: Fallenstellen, Fährtensuchen, Fernkampf, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenstärke, Wildnisleben
- ◆ **Nachteile:** Egoismus 5, Einbildungen, Grausamkeit 5, Herrschsucht 5, Jagdfeber 5, Nahrungsrestriktion, Rachsucht, Randgruppe, Raubtiergeruch, Weltfremd 5 (Geselligkeit, dörfliches Treiben, Religion)

DEN KRISTALLSPLITTER ERKENNEN

Der Nagrachkristall ist per ANALYS, ODEM ARCANUM, BLICK DER WEBERIN oder SICHT AUF MADAS WELT mit einer Erschwernis von jeweils +15 zu erkennen – wenn man gezielt in der Herzgegend eines Verdächtigen danach sucht. Kleidung und Rüstung erhöhen den Aufschlag um den RS. Für Magiebegabte ist die Probe zusätzlich um je einen Punkt pro angefangene 5 aktuell gespeicherte AsP erschwert. Beim OCULUS ASTRALIS gelten diese Erschwernisse für die *Sinnenstärke*-Probe.

'Kalte Menschen' sind außerdem über eine GROSSE SELENPRÜFUNG als mindere Paktierer zu erkennen.

DEN KRISTALLSPLITTER ENTFERNEN

Um einen Nagrachkristall entfernen zu können, muss dessen Vorhandensein bekannt sein; ein EXORZISMUS aufs Geratewohl greift ins Leere (mit Ausnahme des ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHLS).

Folgende magische oder karmale Wirkungen können den Eiskristall zerstören oder exorzieren:

- ◆ PENTAGRAMMA (+14, 11 AsP), das Herz des Splitterträgers wird bei 18–20 auf W20 mit in die Niederhöhlen gerissen
- ◆ DESTRUCTIBO (+7, sowie zusätzlich +5 für die Reichweiten-Erhöhung)
- ◆ schamanischer Exorzismus (Grad IV, Ritualprobe zusätzlich +7)
- ◆ karmaler Exorzismus (Grad III für Firun-Geweihte, Grad IV für alle anderen, zusätzlich +7)
- ◆ ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL (der Kristall wird zerstört, der mindere Paktierer erleidet den angegebenen Schaden)
- ◆ Ein Pakbruch (WdZ 240f.) entfernt den Splitter nicht (und damit auch nicht den damit verbundenen Minderpakt).
- ◆ Große Wunder der Gottheiten Firun und Ifrin können den Splitter tilgen.

Auf dem Firun oder der Ifrin einfach geweihtem Boden sind die Proben für die genannten Möglichkeiten um 2, auf zweifach geweihtem um 4 und auf heiligem Boden der beiden Gottheiten um 7 Punkte erleichtert. Darüber hinaus kann der Splitter auch durch einen chirurgischen Eingriff entfernt werden. Ohne ausgezeichnete anatomische Kenntnisse und ein gehöriges Maß an magischer Unterstützung (BALSAM, MOTORICUS, Humus-Elementare) ist solch eine Operation 'am offenen Herzen' jedoch kaum zu überleben.

Die 'Kalten Menschen' verstehen es dabei, als kalt kalkulierende Jäger, egoistische Verräter und kaltblütige Mörder die tyrannische Herrschaft über eine Gemeinschaft an sich zu reißen.

Zu Beginn der hier skizzierten Entwicklungen geht es jedoch zunächst darum, die schleichende Veränderung wahrzunehmen und nach den Ursachen zu forschen.

FJADIRS GEHEIMNIS UND DAS SCHICKSAL BJALDORNS

Der zurückgekehrte Baron Bjaladors weiß nicht, dass nicht Firun ihn vor dem Erfrieren gerettet hat, sondern die Macht Gloranas. Ebenso hat er keine Erinnerung daran, dass er mehrere Monate im Eisschloss der Heptarchin war und diese einen Nagrachkristall tief in sein Herz gepflanzt hat. Fjadir ist der Erste, der die dämonischen Seelenkälte unter die Menschen bringt – in jene Stadt, die er gerade erst befreit hat: Bjalдорn.

In den nächsten Monaten erholt sich Fjadir vollständig, wird allerdings zunehmend schweigsamer und eigensinniger; die Bjaldorner werten diese Distanziertheit und Gefühlskälte jedoch als Folge der schrecklichen Niederlage des Heerzugs.

Über das nächste Jahr wird Fjadir zu einem sehr kühl entscheidenden Menschen, der nicht nur hart über seine Stadt herrscht, sondern auch zunehmend seinen engsten Vertrauten wie etwa seiner Schwester Liwinja fremd wird. Ein weiteres Jahr später wird Fjadir schließlich nur noch ein Gefühl in sich tragen: eine tiefe Sehnsucht nach dem Eisschloss aus seinen Träumen und einer überschönen 'Kristallkönigin', die ihm einst mit gläsernen Lippen die Stirn küsste.

DIE LAGE IN BJALDORN

Wären sich die Bjaldorner und ihr Baron seit der Befreiung der Stadt einander noch fremd, gilt Fjadir den Bewohnern nun als ein Erwählter Firuns, der trotz einer schlimmen Niederlage zum Schutz seiner Stadt zurückgekehrt ist.

Doch wo Fjadir früher versuchte, sich mit all seinem Idealismus unter seine Schutzbefohlenen zu gesellen, ihnen Hoffnung zu schenken und selbst mit anzupacken, zieht er sich jeden Monat mehr zurück. Dies bewegt aber nur die wenigsten dazu, ihren Glauben in Fjadir zu verlieren. Vielmehr betet man in der 'Halle aus Kristall', dem Firun-Tempel, dass der junge Baron den Verlust seiner treuen Gefährten und Kämpfer bald verwunden habe.

Erst, wenn Fjadir beginnt, mit immer härterer Hand über die Stadt zu herrschen, wird sich die Bewunderung für ihn nach und nach abkühlen. Doch es wird noch lange dauern, bis sich der Baron zu einem seelenkalten Tyrannen und Handlanger der Eishexe gewandelt hat.

BERNIK VON BJALDORN

Bernik war ein Bjaldorner Knecht, der sich mit anderen Einwohnern beim Angriff von Borbarads Schergen in den Tempel flüchtete. Später wanderte er, berührt vom Wunder Firuns, das ihn gerettet hatte, in die Grimmfrostöde, wo er drei Monate ohne Nahrung ausharrte.

Während dieser Zeit empfing er eine Vision, in der ihm der Weiße Mann erschien, der in Bäregestalt gegen Nagrachs Diener kämpf-

te. Seither sieht Bernik sich herausgerufen, dem Weißen Mann im Amt des höchsten Geweihten zu folgen. Kaum jemand weiß allerdings, dass der heutige Herr des Bjaldorner Tempels niemals die Weihe zum Priester erhalten hat.

Dennoch spürt Bernik, dass mit dem zurückgekehrten Fjadir etwas nicht stimmt. Doch das Vertrauen der Bjaldorner in den mürrischen und schweigsamen Bernik schwindet, je deutlicher dessen Abneigung gegenüber Fjadir wird. Bernik zieht sich in Zukunft in seinen Tempel zurück und wappnet sich für eine Zeit, da er sich vielleicht offen gegen Fjadir stellen muss.

Fjadir wiederum sieht in Berniks Feindseligkeit die Ursache für das Unwohlsein, das er gegenüber dem Firun-Tempel empfindet, von dem er sich deshalb fernhält.

Je mehr sich Fjadir von Bernik angefeindet fühlt, desto stärker stellt er dessen Anspruch auf die Nachfolge des Weißen Mannes in Frage und untergräbt damit das Vertrauen der Bjaldorner in ihren Firun-Geweihten.

THESIAS SCHICKSAL

Thesia von Ilmenstein ist nicht umgekommen, sondern wurde nach der verlorenen Schlacht im Eis mit den letzten Überlebenden von Nagrachs Wilder Jagd in Gloranas Eisschloss verschleppt. Vor den Kristallthron der Heptarchin geworfen, musste Thesia mit ansehen, wie Glorana Fjadir zu ihrem kalten Diener machte.

Von den Selbstvorwürfen gemartert, fast hundert Kämpfer in den Tod geführt zu haben, bat sie Glorana um ein gnadenvolles Ende für sich und ihre Getreuen, doch die Eishexe wies diesen Wunsch kalt ab. Stattdessen verwandelte sie die Gefangenen in glitzernde Eisstatuen, um sie – im Moment der größten Niederlage – auf ewig einzufrieren.

Im Eisschloss Gloranas wird Thesia auf unbestimmte Zeit den Thronsaal zieren und muss mit ansehen, wie die Königin des Schwarzen Eises ihren kalten Griff um die Nordlande schließt ...

DIE LAGE IN PAAVI

Herzogin Geldana II. (*998 BF, Halbnivesin, seelenlose Schönheit, kaltblütig und gewissenlos, Nagrach-Paktiererin im dritten Kreis der Verdammnis), die Schwester des rechtmäßigen Thronfolgers Dermot von Paavi, regiert noch immer als gnadenlose Statthalterin der Heptarchin über Paavi, die letzte Hochburg Gloranas weltlicher Macht. Selbst der einst mächtige Schneckpalast der Heptarchin nahe der Stadt ist inzwischen zu einer eisverkrusteten Ruine zerschmolzen.

Seit dem Rückzug des Schwarzen Eises sammeln sich in Paavi die Kämpfer Gloraniens, halten in Geldanas Auftrag die Ordnung in der Stadt aufrecht und verteidigen sie gegen äußere Feinde.

Das Schwarze Eis hat sich nördlich hinter Paavi zurückgezogen. In der Stadt wird auch künftig noch ein eisiger Wind wehen, doch wird sie bald nicht mehr vollständig von der Außenwelt abgeschottet sein. Nach und nach finden Händler, Abenteurer und Versprengte an die Brecheisbucht, in der Hoffnung, sich hier ein neues Leben aufzubauen oder um zu Expeditionen in jene Gegenden aufzubrechen, die bislang unter dickem Eispanzer verborgen waren.

WEITERE PERSONEN UND VÖLKER DES NORDENS

ILLOINEN SCHWANENTOCHTER UND DAS IFIRNSRUEDEL

Das Ifirnsrudel unter der Führung des Götterkindes Illoinen Schwanentochter nimmt rasch die Witterung der Veränderung auf, die über den Norden gekommen ist. Das Rudel wird zum erbarmungslosen Jäger der Seelenkalten, für die die Rauwölfe und Wolfskinder der Meute bald einen Instinkt entwickeln (der aber nie ganz zuverlässig ist).

Szenariovorschlag: In einem beliebigen Ort in Gloranas Einflussgebiet fallen nachts Wölfe über einzelne Bürger her, brechen dabei sogar in Häuser ein und hetzen fliehende Opfer zu Tode. Die Helden werden um Hilfe gebeten und finden nach und nach heraus, dass die Jäger zum Ifirnsrudel gehören und all ihre Opfer sich durch eine besondere Gefühlskälte auszeichnen. Auch das Ifirnsrudel hat vorerst keine Kenntnis von den Kristallsplittern, spürt aber den Einfluss Nagrachs, der auf den Trägern liegt. Schließlich kann Illoinen die Helden beauftragen, mehr über die seltsame 'Krankheit' herauszufinden, die diese Menschen befallen hat.

DIE WEIßE PRINZESSIN

Von Geburt an war der Weidenr Princesin Wälbirg von Löwenhaut ein Schicksal im Dienste ihrer göttlichen Schutzpatronin Ifirn vorgezeichnet. Weissagungen sprechen davon, dass sie einst zusammen mit ihrer Seelenchwester Bishdara, einer jungen Druidin, eine wichtige Rolle im Kampf gegen das dämonische Eisreich spielen soll.

Im Jahr 1031 BF machte sich Wälbirg schließlich, ihren Visionen folgend, auf den Weg in den Norden (siehe das zweiteilige Szenario Der

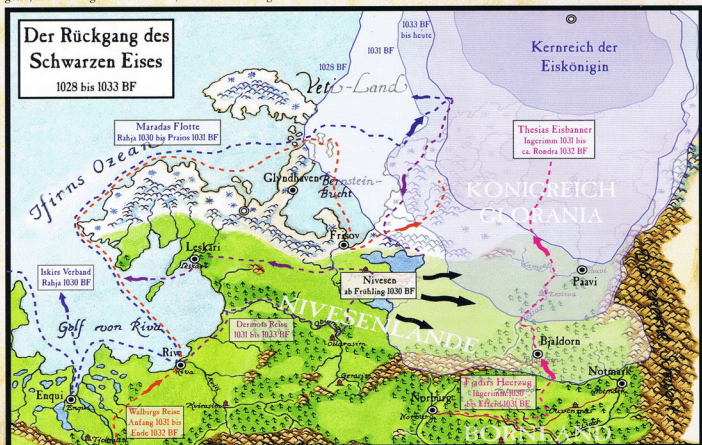
Schwanenflug der Weißen Prinzessin im AB 134 und 136). In der Grimmfrostdö trafen Wälbirg und Bishdara auf den Tierkönig der Eisbären und den uralten Nivesenshamanen Kailäkinen, der die Ifirnsmaid fortan auf ihre Aufgabe vorbereitet.

DER WEIßE MANN

Der Weiße Mann, höchster Firun-Geweihter Aventuriens, verschwand nach der Eroberung Bjaldorns durch Borbarads Schergen im Jahr 1020 BF. Seither gab es immer wieder Gerüchte, er würde in Eisbärengehalt gegen Nagrachs Kreaturen kämpfen. Tatsächlich hat sich der Weiße Mann dauerhaft in Firuns heiliges Tier verwandelt und wandert noch immer über die Tundren und Eiswüsten des Nordens, verfolgt Schneelaurer, Nagrach-Paktierer und andere Schergen des Erdämons, kann unerwartet verzweifelten Kämpfern gegen Glorana beistehen und wird zuweilen auch selbst vom Jäger zum Gejagten. Er wird jedoch nie wieder in menschlicher Gestalt in den Tempel von Bjaldorn zurückkehren.

DIE NIVENSEN

Seit das 'Schwarze Eis' zurückgeht, sind einige Nivesensippen auf ihre alten Sommerweiden zurückgekehrt. Die junge Mido von den Toivoo-Leddu ist während Kailäkinens Abwesenheit Ansprechpartnerin in allen religiösen Fragen. Dermot von Paavi, Halbniwese und rechtmäßiger Erbe des Herzogs von Paavi, ist derzeit bei den Lieska-Kangerluk zu Gast, bereist den Norden und bittet Nivesen und Firnellen für den Kampf gegen das schmelzende Eis und seine Schwester Geldana zum Bündnis.



YOL-GHURMAK – KALTES FEUER, HEIßER STAHL, SEITE 2

DER AUFTRAG DES BOTEN

Die Aufklärung des Schicksals von Leomelia Winterbach kann ein Aufhänger für Heldengruppen sein, sich in die Schattenlande zu begeben. Offiziell wird dieser Auftrag nicht weiter thematisiert, Leomelia wird aber dauerhaft in Yol-Ghurmak bleiben.

LEOMELIA WINTERBACH

Die Reporterin aus Leidenschaft (*997 BF,quirig, unauffälliges Äußeres; gute Schauspielerin) wurde während Borbarads Invasion zur Waise, doch als sie als *Boten*-Korrespondentin die Schwarzen Lande bereiste, wuchs ihre Faszination an diesem Land im Umbruch, in dem jeder Mutige sein Schicksal selbst in die Hand nehmen kann. Leomelias Abenteuerlust, ihr Pioniergeist und ihre dehnbaren moralischen Grundsätze ließen sie in den Schattenlanden heimisch werden. So zögerte sie keinen Augenblick, als sie das Angebot bekam, Schriftleiterin einer neuen Zeitung für Yol-Ghurmak zu werden – dem *Optolith*. Leomelia ist überzeugt, die Menschen Transsiliens damit weiter aus der geistigen Knechtung befreien zu können. Sie knüpft Beziehungen zu reisenden Händlern und Abenteurern (darunter auch der Pheh-Geweihte *Tislan Raske*, siehe *Posaunenhall* (2009)), zu Armen und Mächtigen Yol-Ghurmaks. Nebenbei verdient sie in der nach sozialem Leben hungernden Metropole viel Geld mit dem *Optolith*. Reisenden Helden kann sie, als Gegenleistung für Reiseberichte und Neuigkeiten aus fernen Landen, Hilfestellung, Informationen oder Ratschläge geben.

DER OPTOLITH – TRANSSILISCHES TAGEBLATT

Der *Optolith* (Aureliani für 'schender Stein', also ein Schwarzes Auge) erscheint unregelmäßig als dünnes Heftchen (2 bis 6 Ausgaben pro Monat) in variabler Auflage. Dank der höchst leistungsfähigen Druckerpresse kann eine Ausgabe jederzeit schnell nachgedruckt werden.

Die Artikel im *Optolith* sind betont positiv und eher unpolitisch aber durchaus unabhängig geschrieben: Gute Nachrichten stehen in Yol-Ghurmak hoch im Kurs, aber belügen lassen wollen sich die Leute nicht mehr. Neben Darstellungen handwerklicher Errungenschaften, städtischen Neuigkeiten und Klatsch aus dem Leben der Reichen und Mächtigen gibt es auch eine Sparte mit Reports aus fremden Landen, in denen vor allem die mittelreichische Politik und Lebenswelt der letzten zehn Jahre wiederholt wird. Viele Händler und Handwerker bewerben ihre Waren im *Optolith*.

Der *Optolith* hat ein halbes Dutzend Mitarbeiter, dazu kommen etliche Zuträge und Gelegenheitschreiber. Die Agrimoth-Kirche unterstützt die Zeitung heimlich. Ihr größter Feind ist Angrimm von Ehrenstein, der die unabhängige Berichterstattung gar nicht schätzt.

GRÖßMEISTERIN GARLA GENGRIß, HOHEPRIESTERIN DES AGRIMOTH

Garla Gengris (*989 BF, fett, pragmatisch, gewitzig; I. Kreis der Verdammnis) ist die Graue Eminenz Yol-Ghurmaks, denn als Oberhaupt der Kirche des Feurigen Vaters und Vorsteherin des Goldenrats ist sie höchste Glaubensinstanz und Bürgermeisterin in einem. Schon während der Herrschaft Galottas schürte die charismatische und humorvolle Priesterin, die ihre Familie durch Verleumdung und Willkürgerichte verlor, im Geheimen den Hass der Bevölkerung auf die Blakharaz-Tyrannie. Nachdem der Heptarch im Mittelreich verschollen ging, zerstörte sie die Reste der bisherigen Staatskirche durch Propaganda und handfeste Verfolgung. Durch dick aufgetragenes Gutmenschentum machte sie die Agrimoth-Kirche zu einer benevolenten Herrschaftsinstanz.

Garla ist nicht gläubig, die Kirchenführung ist für sie ein Werkzeug. Am ehesten fühlt sie sich dem philosophischen Borbaradianismus verbunden, der die Freiheitssuche des Menschen betont. Ihr Ziel ist eine neue Blüte Yol-Ghur-

maks als Handelsstadt, ihre größere – noch geheime – Vision ist gar ein vom Mittelreich akzeptierter Status als Freistadt.

Den politischen Einfluss Leonardos mindert Garla, indem sie ihn zu einem Agrimoth-Heiligen stilisieren lässt, den man mit weltlichen Angelegenheiten nicht zu belästigen habe. Vom *Optolith* erhofft sie sich vor allem eine optimistische Horizonterweiterung der Yol-Ghurmaker, die langfristig ihre eigenen Interessen abseits von denen der Heptarchen, Tyrannen und Schwarzmagier verfolgen sollen.

DER KAISER ZIEHT IN DEN KRIEG, SEITE 8

Der Artikel berichtet (aus almadanischer Sicht) von den Ereignissen im Herbst 1033 BF, die in der Spielhilfe *Das Erwachen des Stiers* in AB 140 beschrieben wurden. Wie dort angekündigt, obliegt die Ausgestaltung sowohl der Oger-überfälle als auch des Straffeldzuges Ihnen.

Die Vergleiche zum Zug des Tausend Oger vor dreißig Jahren sind natürlich übertrieben und der almadanischen Propaganda verschuldet. Bereits zwei Ogersippen sind eine ernstzunehmende Bedrohung für einen Landstrich, gerade in einer von Hügeln durchzogenen Region wie Caldaia, in der sich die Menschenfresser immer wieder zurückziehen können. Zumal in der Tat die Ferkinas der Bän Gassarah mitmischen. Bei 'Rostbart' handelt es sich um den Schamanen *Mharbal iban Asad* (*1008, wilder Bart mit rostroten Strähnen), der in blutigen Visionen von einem in den Ebenen geborenen Stierkrieger träumte, den er herausfordern will.

Die Helden können direkt an der Seite von Gwain von Harmamund streiten oder sich später mit ihm zur entscheidenden Schlacht verbünden, wenn sie erst in eigener Sache agieren. Der garetische Graf *Siegehart von Ehrenstein* ist mitnichten feige, wie der Artikel behauptet, sondern streitet in der Sonnenmark. Angesichts der Bedrohung kommt es – trotz des Weißensteiners Schlusses – zu einem Zweckbündnis zwischen garetischen Adligen und der almadanischen Streitmacht, dessen Initiator die Helden sein können.

Selindians Entscheidung, umgehend einen Straffeldzug zu initiieren und diesen selbst anzuführen, löst zuerst Widerstand bei Hofe aus. Vor allem Gwain rät aus taktischen Gründen von einem Heerzug im Herbst ab. Doch der Mondenkaiser, der einem inneren Drang folgt, ist nicht davon abzubringen. Aufgrund der anstehenden Ernte schließen sich jedoch nur wenige, zumeist landlose Adlige an, so dass Selindians Heer (das von Marschall Gwain geführt wird) vor allem aus Soldaten, Söldnern und Freiwilligen besteht. Dies stärkt die Bindung des vom Volke geliebten Kaisers zu seinen einfachen und niederadligen Untertanen.

Selbst die Ausläufer des Raschtulswalls sind kein einfaches Gelände, ganz besonders nicht im Herbst. Würde es Mharbal letztlich nicht auf eine Konfrontation anlegen, würde der Feldzug wohl auch scheitern. So aber prüft er immer wieder mit blitzartigen Überfällen den 'Stierkrieger' anstatt vor den Soldaten in die Berge zu fliehen. Der zermürende, Wochen andauernde Feldzug wird zur Bewährungsprobe, doch Selindian kann durch sein Vorbild (und mitunter durch die Hilfe von Gwain oder den Helden) die Truppe zusammenhalten. Den Zurückkehrenden gilt er danach als zweiter Brin.

Schließlich stellen sich die Ferkinas den Verfolgern, und Selindian erschlägt mit einer für alle überraschenden Kampfeswut einen von Mharbal ausgewählten Krieger. Nach diesem Beweis unterwerfen sich die Ferkinas dem Mondenkaiser und als Zeichen des Bundes kehrt Selindian mit einem Dutzend Stammeskrieger aus den Bergen zurück, die ihm fortan als Leibgarde dienen und sich *Madabijim* (tul.: 'die sich für den Mondhörn opfern') nennen. Die kurze Regentschaft Rafiks bedeutet eine (letzte) ruhige Phase für Almada, da sich der geschickte Diplomat um Ausgleich mit den Nachbarn in Garetien, den Nordmarken und dem Lieblichen Feld bemüht. Es ist jedoch denkbar, dass einige Disentes die Abwesenheit des Kaisers für einen (letztlich scheiternden) Aufstand nutzen, aber auch ultranationalistische Gruppierungen können versuchen, den gemäßigten Kurs des Reichsregenten zu torpedieren. In beiden Fällen ist Rafik auf die Hilfe von Helden angewiesen.



Abschied von der Reichsregentin



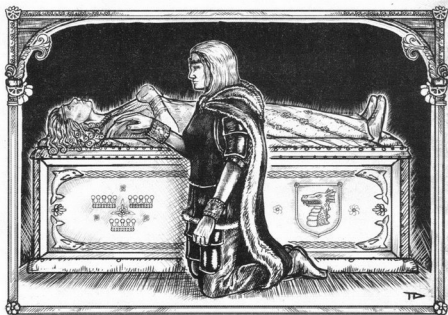
Trauerzeremonie für Emer von Gareth

ESLAMSGRUND. Es war ein trü-
ber, unfreundlicher Tag, der
1. Boron des Jahres 1033 nach
Bosparans Fall. Der Himmel hing
schwer und grau über der Trauerpro-
zession, die sich im Tal der Kaiser
eingefunden hatte, jener Grablege, in
der seit den Eslamiden-Kaisern die
Regenten des Reiches und ihre Ange-
hörigen die letzte Ruhe finden. Dies-
en 1. Boron, an dem landauf, landab
mit dem Totenfest der Verstorbenen
gedacht wird, hatte Kaiserin Rohaja
gewählt, um ihrer Mutter, Reichsre-
gentin Emer ni Bennain von Gareth,
die letzte Ehre zu erweisen – zwei
Jahre nach ihrem Tod und genau
sechs Jahre, nachdem ihr geliebter
Gatte König Brin hier ebenfalls sein
ewiges Grab gefunden hatte.

Nach dem Tod unseres Reichschützers
am Vorabend der Dritten Dämonen-
schlacht hatte seine Gemahlin Emer die
Regentschaft über das Raulsche Reich
übernommen, bis Kronprinzessin Rohaja
alt genug wäre, als Kaiserin die Raulskro-
ne zu tragen. Doch wie schon Brin hatte
das Schicksal die Regentin vor ihrer Zeit
ereilt: In der Schlacht in den Wolken ver-
schleppte der untote Drache Rhazzazor sie
in seinen Hort in der Goldenen Pyramide
von Warunk, wo sie mit ehernen Ketten
gebunden kaum leben konnte und doch
nicht sterben durfte. Erst vor zwei Jahren
gelang es von Kaiserin Rohaja gesandten
Helden, die Regentin von ihren Qualen
zu erlösen und ihre Seele in Borons gnä-
dige Obhut zu überantworten. Doch ihr

Leib konnte nicht geborgen werden. Er sei-
nach langem Martyrium allen derischen
Gefilden entrückt worden, sagen manche.
So steht nun ein leerer Sarkophag in der
Grabstätte in jenem prächtigen zwölf-
eckigen Sakralbau, der einst für Brin, den
Reichschützer, und seine engsten Vertrau-
erten erbaut worden war. Nur das kunstvoll

vielen Hohen des Reiches und der Provin-
zen einiges einfaches Volk angeschlossen,
zuvörderst Bürger aus Gareth, die schon in
den vergangenen Monden am Sarkophag
der geliebten Herrscherin um Hilfe in der
täglichen Not, beim Wiederaufbau ihrer
Stadt oder um Mut im Angesicht eines
erdrückenden Schicksals gebetet hatten.



aus weißem Marmor geschlagene lebens-
große Abbild Emers, das diesen ziert,
kündet von ihrem vergangenen derischen
Körper. Für fast zwei Götterläufe war die-
ser Sarkophag bereits in der Gareth No-
ralec-Sakrale ausgestellt gewesen, auf dass
Adel und Volk von der Regentin Abschied
nehmen könnten (siehe AB 138). Und
auch jetzt hatte sich dem Totenzug neben

Doch von Emers engsten Anverwandten
waren allein ihre Mutter Idra, begleitet
von ihrem Bruder Ruadh und dem zwölf-
jährigen Kronprinzen Finnian, und na-
türlich Kaiserin Rohaja selbst gekommen.
Anderen Mitgliedern ihrer Familie war
es nicht vergönnt, von Emer von Gareth
Abschied zu nehmen: ihr Vater Cuanu
mit mystischer Wacht betraut (siehe AB

110), Invher, die Schwester, und Yppolita, die Tochter, in Verbannung und Exil ihre Verfehlungen büßend (siehe AB 94 und AB 136). Auch ihr Sohn Selindian Hal, selbsternannter 'Kaiser von Punin', blieb der Zeremonie fern. Ob dieser nach dem *Weissensteiner Schluss* (siehe AB 140) selbst zu einem solchen borongefälligen Ereignis keinen Frieden mit seiner Schwester schließen oder sich nach der rauschenden Hochzeit mit der Tochter des Kalifen nicht von der Trauer um die längst von Borons Armen umfangene Mutter betrüben lassen mochte, war nicht zu erfahren. So kniete denn Kaiserin Rohaja, die ganz in der wehrhaften Tradition ihrer Familie in geschwärztes Rüstzeug gewandet war und zum ersten Mal öffentlich die Armreife Rauls des Großen, die Insignien ihres Hauses trug, schließlich allein am marmorweißen Sarkophag und hielt stumme Zwiesprache. Was mochte der Herrsche-

rin, die in diesem Moment in der von den Tötenfackeln nur spärlich erleuchteten Gruft klein wirkte vor den Schatten der dunklen steinernen Wände, wohl durch den Sinn gegangen sein? Sprach sie der geliebten Mutter von der Last, die in Form des ganzen Raulschen Reiches auf ihren Schultern lag? Bat sie die guten Götter darum, ihr, die bereits den Vater zu Grabe getragen, die Schwester ins Exil gehen und den Bruder sich zum Feind aufschwingen gesehen hatte, nun endlich Frieden zu schenken?

Aus der stillen Versenkung wurde die Trauergemeinde aufgeschreckt, als einige eine stumm im Schatten einer Säule stehende Gestalt ausgemacht haben wollten, die, das Gesicht unter dunkler Kapuze verborgen, das Geschehen beobachtet haben soll, doch wie von Zauberhand verschwunden war, als Panthergardisten nach dem Rechten sahen. Auch der Kaise-

rin Blick verweilte dort, wo der Eindringling gestanden hatte, doch zeigte sie keinen Ausdruck der Beunruhigung. Trotz der schweren Stunde war keine Träne auf dem Gesicht der Kaiserin zu erkennen, als diese schließlich zum Abschied eine jener Perlen in den zu diesem Zweck noch einmal geöffneten Sarkophag fallen ließ, die nach Emers Tod in Warunk gefunden worden waren und auf denen wundersam das Antlitz der Reichregentin prangt. Dann schritt Rohaja erhobenen Hauptes und entschlossenen Blickes dem Trauerzug voran hinaus in die Nacht, wo der beginnende Schneefall das Land mit weißem Schleier überzog. Die Kaiserin blickte nicht zurück. Doch hätte die Mutter sie in diesem Moment sehen können, welcher Stolz hätte sie erfüllt.

KP

Mit Dank an Mark Wächhold
und Michelle Schwefel

Aventurischer Bote, Travia 1035 BF



Yol-Ghurmak –



Kaltes Feuer, heißer Stahl

Leomelia Winterbach berichtet aus Tobrien

Es ist noch nicht lange her, dass unsere Korrespondentin Leomelia Winterbach aus Esclamsbrück im besetzten Tobrien berichtet (siehe AB 139). Ihr neuester – und wie es scheint: letzter – Bericht erreichte uns nun aus dem schwarzroten Yol-Ghurmak, dem ehemaligen Ysilia, der gefallenen Hauptstadt der tobriischen Herzöge:

»Umbarmherzig brannte die Rahja-Sonne auf uns herab, als wir Esclamsbrück gen Yol-Ghurmak verließen: Der schwer bewaffnete Konvoi Garolm Greifers, des grimmigen zwergischen Baumeisters, umfasste fünf kleine Schiffe, die sich die Tobimora hinaufkälten. Sie waren hoch beladen mit Lebensmitteln, Leder und Fellen sowie einigen schwer bewachten Kostbarkeiten für den Hof des Heptarchen Leonardo (auch marakansches Endurium, wie ich herausfinden konnte). Drei der Schiffe wurden angetrieben durch menschliche Ruderer und Staken, doch eines wurde von zwei

beherrschten Krakenmolchen gezogen, und im Leib von Garolms gepanzertem Kriegsschiff wirkte gar eine heulende, Schwefelqualm speiende Höllenmaschine, die das Boot auf schäumendem Wasser wie von Geisterhand flussaufwärts schob. Der Zwerg schraubte und hämmerte unentwegt daran herum, denn es fiel ständig der eine oder andere Teil der Maschinerie aus.

Weiter nördlich, als die Schwarzen Wälder Transysiliens an die Tobimora heranrückten, wurde die Luft kühl, trocken und stickig. Nachts ankerten wir in der Flussmitte, nur an einem Abend landeten wir in einem halb im Übersichl versunkenen Hummerier-Dorf an, das von den Resten und Nachkommen jener 'verdienten Einheit' bewohnt wurde, die 1019 BF an Bord der Dämonenarche *Schwarzer Borkehüßer* den Untergang Ysilias besiegelt hatte. Garolm Greifer genoss hier Autorität und erhandelte sogar drei Körbe Fisch für unser Abendessen.

Als wir schließlich durch einen breiten und

schwer befestigten Kanal die Sümpfe der Barönie Falkenberg hinüber in die Ysilise querten, erblickte ich Yol-Ghurmak in der Ferne: Feuersäulen sah ich fauchend in den Abendhimmel stieben, gewaltige Türme sah ich, ihre Häupter umgeben von Rauchschwaden, die vom Wind zu fratzenartigen Formen zerfetzt wurden, fliegende Kreaturen sah ich, winzig zwischen den riesigen Gebäuden. Schaurig und faszinierend zugleich!

Im Hafen Yol-Ghurmaks herrschte reger Betrieb: Fischerboote löschten ihre silbrig schimmernde Fracht, ein Lastendämon hievte schwarze Baumriesen von flachen Kähnen auf große Karren, und auch unsere Waren wurden sogleich von Dutzenden Schauerleuten entgegengenommen. Viele wurden noch am Dock an die höchstbietenden Händler versteigert, andere von Soldaten zum Heptarchenpalast eskortiert.

Elend hatte ich erwartet, Unterdrückung und Ausbeutung, graue Menschen voller Angst und Verzweiflung. Doch



das Verschwinden des Dämonenkaisers Galotta (kaum jemand hier weiß, was ihm tatsächlich geschah, und viele nehmen an, er herrsche nun in Gareth über den Rest der Welt) hat Yol-Ghurmak befreit: Hier leben hart arbeitende Menschen, doch es sind keine Sklaven (die meisten jedenfalls nicht), sondern Handwerker und Händler, Krämer und Bauern, die sich – mühsam noch, aber mit steigendem Mut – ein Auskommen erwirtschaften.

Die schwatzhafte Gastwirtin der *Ogerhöhle*, in der ich für die ersten Wochen unterkam, berichtete mir, dass sich die Stadt für den Bau der Fliegenden Festung fast zu Tode geschuftet habe. Doch als der Dämonenkaiser nicht zurückkam, hätte die Kirche des Feurigen Vaters vieles zum Besseren gewendet. Statt irdinnige Kriegsmaschinen für nichts und wieder nichts zu bauen, stelle man jetzt für Lohn und Brot hochwertiges Werkzeug, Waffen, Rüstungen und Gebrauchsgegenstände her, die sich bis nach Mendena und Warunk verschiffen lassen. Das ist zwar etwas schöngeredet, denn noch immer werden Bürger für Bauarbeiten Leonardos geknechtet – doch es ist offensichtlich, wie groß die Sehnsucht nach Normalität und Leben in der Stadt ist und dass man mittlerweile stolz auf der eigenen Hände Werk sein kann. Von Galottas Tyrannie ist tatsächlich nicht mehr viel übrig geblieben.

In dieser Hinsicht ist besonders auffällig, dass es fast keine Spur von der einstigen Staatskirche des 'Sehenden Sohnes' mehr gibt (wie der Herr der Rache im hiesigen Pantheon oft genannt wird). Sein großer Tempel ist schon vor Jahren eingestürzt und wurde überbaut, habe ich mir sagen lassen. Die Leute sind darüber froh – überhaupt wird erstauulich offen abfällig bis hass erfüllt über die Schreckensherrschaft des 'Dämonenkaisers' geredet.

Der Heptarch Leonardo wird nach Kräften ignoriert, wie dieser ebenfalls wenig Interesse an seinem Volk zeigt. Wichtiger ist der Gildenrat der Stadt, dem die Kirche des Feurigen Vaters vorsteht (die überhaupt sehr mächtig und angesehen gilt) und in dem sowohl klassische Handwerker vertreten sind als auch zum Beispiel die Gilde der Hofzauberer (wohl die Magier der Heptagon-Akademie), die Gilde der Schlackeschieber (die offenbar deshalb wichtig sind, weil die Stadt ohne sie in ihrem eigenen Dreck ersticken würde) und die aufsteigende Goldene Gilde der Händler.

Das Stadtbild selbst ist überwältigend mit seinen breiten Straßen, riesigen Häusern, schwindelerregend hohen Brücken und weitläufigen Plätzen. Früher muss der Stadtkern Yol-Ghurmaks wie ausgestorben gewirkt haben, doch mittlerweile haben normale Leute in vielen zentralen Kasernen und Palästen, Tempeln und Prunkbauten Quartier bezogen, während ihre früheren Sklavenpfeile und Baracken am Rande der Stadt schnell verfallen. Die Einwohnerzahl Yol-Ghurmaks ist unmöglich abzuschätzen,

doch sie steigt ständig: Während

das Umland (die Mark Ogertrift und Baronie Liliengrund) zunehmend unbewohnbar wird, verspricht die Stadt vielen ein besseres Auskommen.

Das ist auch das größte Problem Yol-Ghurmaks: Hungersnöte drohen der Hauptstadt eines verdorrten, ausgezehnten, durchwühlten Landes, in dem man jede Ähre und jeden Apfel unter hohen Opfern und ständigen Besänftigungsgebeten zum Feurigen Vater gegen schwarzwuchernde Ranken, gegen Fäulnis und Dürre verteidigen muss. Deshalb wurde auch unser Schiffskonvoi wie ein Goldtransport bewacht, und deshalb liefert Transsilien selbst auf Gefahr eines Angriffs hin Waffen in die reiche und fruchtbare Fürstkonturei. So wird die Metropole zur Zeit jedoch recht gut versorgt. (...)

Auch wenn von Ysilia nichts mehr übrig ist, so ist Yol-Ghurmak doch schillernd, untrübeig, anregend. Wann ich weiterreise (die Nordgrenze sei gar nicht schwer zu passieren, versicherte mir ein 'Waldläufer'), bleibt abzuwarten. Hiermit lege

ich jedoch meine Arbeit als Korrespondentin des Aventurischen Boten nieder und widme mich neuen Aufgaben.

Je nun, fragt sich die Redaktion des Boten: Was ist von diesem Bericht zu halten? Wurde Frau Winterbach zu einem falschen Report genötigt? Sind ihr die Schrecken der Schattenlande auf die Seele geschlagen? Der Aventurische Bote muss zunächst den Willen einer seiner wagemutigsten Korrespondentinnen respektieren, doch darf er sich nicht der Ungewissheit beugen.

So rufen wir denn andere Mutige dazu auf, in unserem Auftrag ins besetzte Tobrien zu reisen und die Spur von Frau Winterbach aufzunehmen: Hundert Goldstücke sollen den Tapferen gehören, die zuverlässig und beweisfähig vom weiteren Schicksal Frau Winterbachs künden können.

Lest mit Schauern auch die folgenden seltsamen Ausrisse, die uns mit dem Bericht Leonelmia Winterbachs erreichten:

Der Optolith - Transsilsches Tageblatt, Efferd 1033 Bf

Von Freud und Leid im Mittelreiche

Es jubelt das Reich der Mitte, denn nach langem Schmachten und Sehnen heiratete Prinz Selindian Hal kürzlich die schöne Tochter des Kalifen: Prinzessin Tulameth die Samtgleiche, die Milchzarte, die Honigsüße. Sieben Tage währte das rauschende Fest, Freuden und Genüsse wie aus Rahjas Garten ergötzen die vielen Hundert Gäste. Gekrönt wurden die Feierlichkeiten am Abend des sechsten Tages mit einem Schleichtanz: der Prinzessin selbst: schmiegsam wie Quasaar, verführerisch wie Hanaestil, lustvoll wie Aphasmayra! Am siebten Tage aber wurde allen Göttern geopfert, ihren Zorn und Neid zu besänftigen, wie es vernünftige Menschen tun: Hund Stiere, stark wie Dharai und wild wie Zant, wurden vor die Tempel geführt, und ihr Blut floss in den Straßen Punins; Lotoskerzen und Liebesöle schickten süße Schwaden gen Himmel und funkelnde Schätze, Perlen und Gold wurden den Priestern zu Füßen gelegt. Derweil ihr Bruder feierte, trauerte jedoch Kaiserin Rohaja um ihre Mutter, die allseits geliebte Heldenkaiserin Emer von Gareth, die einst dem schrecklichen Schwarzen Drachen Rhazazor die Stirn bot und nach bitterem Martyrium in Warunk verstarb. Müde die Dunkle Mutter ihre Seele gnädig verschonen! Umso mehr gilt das Mitgefühl der Transsilyer der Kaiserin Rohaja, da ihre Hauptstadt Gareth ebenso unter dem Tyrannen Galotta zu leiden hatte wie unser stolzes Yol-Ghurmak.

Vom Heptarchenpalast wurde nicht dementiert, dass auch Seine Hoheit Leonardo dem jungen Prinzen Glückwünsche sandte und die tapfere Kaiserin seiner Anteilnahme versicherte.

KLEINANZEIGEN AUS YOL-GHURMAK

ZHULVAYS ZAUBERKRAM! ARTEFAKTE UND ALCHEMIE – ZAUBERSPEICHER – ZAUBERSTABE, SCHALEN DER ALCHEMIE, KRISTALLKUGELN, HELENBESSEN, DRÜSENDOLICHE (NEU UND GEBRAUCHT) – MAGISCHE METALLE – THERIAK – PARAPHERNALIA ALLER GÖTTER UND DÄMONEN – AUSGESTOPFTE CHIMÄREN, AM AG-RIMOTHAM.

DAS HANDELSHAUS GÜLDENGLANZ SUCHT: ERFAHRENE KARAWANENFÜHRER UND GRENZGÄNGER FÜR WARENTRANSPORTE NACH VALLUSA UND ISLUR. AKULUTHEN DES FEURIGEN VATERS ODER DER TIEFEN TOCHTER GERN GESEHEN. INTERESSENTEN MELDEN SICH BITTE IN UNSEREM KONTOR AN DER ISIRIELSALLEE.

AGRIBAA! IM SCHMIEDEFUEHR? UCHUCHU IM BRUNNENSCHACHT? YEL-ARIZEL IN DER GUTEN STUBE? BRAGGU IN DER FAMILIENGROF? KEINE SORGE – DENN ALLEZEIT BEREIT IST: DER EXKORIST, ZUERLAS-SIG. UNGEFÄHRICH. ERSCHWINGLICH. FRAGT IN DER

"OGERHÖHLE" NACH MAGISTER YERODIN NURHANIF WEIDLING.

GALOTTA WITZ DER WOCHE

STAATSDREUSCH IN YOL-GHURMAK. GALOTTA ZEIGT HAFXA EINE MONUMENTALISTATE SEINER SELBST, VON DER ER SEHR ANGETAN IST. "DIESES KUNSTWERK WURDE NACH MEINEN EIGENEN ENTWÜRFEN ANGEFERTIGT!" TÖNT ER AN HAFXA GEWANDT. "BIN ICH NICHT GANZ AUSGEZEICHNET GETROFFEN? DIESES STOLZE, GEBIETERISCHE ANTILIZ-DIESE ERHABENE HALTUNG! DIESE AUSSTRAHLUNG VOM FORTSCHRITTLICHKEIT UND NATÜRLICHEM ADEL! EIN MEISTERWERK DER MODERNEN KUNST! GERADEU EIN FESTHALTEN MEINER ANBETUNGSWÜRDIGEN ICHS FÜR DIE EWIGKEIT!" HAFXA BESIHT SICH DIE STATIVE UND SCHABT ÜBER SEINEN STOPPELBART. "EHER DAS FESTHALTEN EINES AUGENBLICKS," AUSSERT ER SCHLIESSLICH. GALOTTA WUNDRT SICH: "WIESO?" ANTWORTET HAFXA: "DIE STATIVE HAT DEN MUND GESCHLOSSEN."

TZ

(mit herzlichem Dank an Kathrin Ludwig)

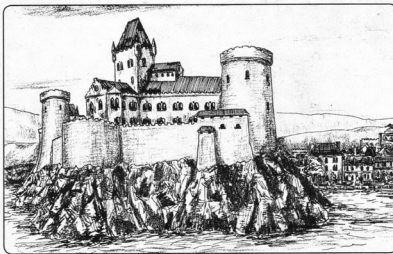
Es ist kalt in Elenvina

Impressionen vom nordmärkischen Herzogenhof

ELENVINA. 'Maßnahmen mit Macht' zu ergreifen, hatte Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss angekündigt. Doch seit dem letzten, heftigen Streit mit seinem Sohn und Erben, Reichskanzler Hartuwal vom Großen Fluss, herrscht eisige Stille am Herzogshof in Elenvina. Kennern der Verhältnisse erscheint es geradezu unheimlich, dass es bisher noch nicht zum großen Zusammenstoß gekommen ist. Derweil bewegen drei Dinge die Gemüter in den Nordmarken: Die Einweihung des neuen Reichskanzleiviertels, die Funde, die man beim Bau derselben gemacht hat und noch macht, wo derzeit die alte Königshalle der Nordmarken freigelegt wird, sowie die wachsende Bedeutung des Adelsbundes der Koradinen.

Einer der bemerkenswerten Augenblicke des eisigen Streites im nordmärkischen Herzogshaus (siehe AB 140 und 141) wird durch die Einweihung des neuen Kanzleiviertels markiert, bei dem Herzogliche und Kaiserliche beinahe getrennt gefeiert hätten – wenn nicht ein besonderer Gast den Tag gerettet hätte. Die Herzogenstadt hatte sich im Firun, als Weg und Steg gefroren und gut passierbar waren, mit Gästen aus allen Regionen des Reiches gefüllt. Angereist waren auch Fürst Blasius von Eberstamm aus dem Kosch und Cusimo von Garlschgrötz, Herzog von Grangor und Markgraf des Windhags – der Fürst, um im neuen Viertel den sogenannten 'Koscher Hof' einzuweihen, wo die adligen Gäste der Provinz zukünftig gastieren werden, wenn sie sich an die Krone wenden, der Grangorer Herzog wegen seiner Verbundenheit mit dem

Haus vom Großen Fluss. Für die der Verhältnisse Unkundigen sei angemerkt: Die beiden Herzöge sind durch ihre Ländereien (die Markgrafschaft Windhag war einst eine nordmärkische Grafschaft) und verwandtschaftlich verbunden, ist doch Cu-



Herzogenresidenz Eilenwüd-über-den-Wassern

simos Kind Jast Gorsams Urenkel – und pikanterweise Hartuwal's Enkelkind.

Getrennt feiern, vereint singen

Herzog Jast Gorsam – als Elenviner Herzog Hausherr des kaiserlichen Festes – empfing die hohen Gäste als die seinen, statt sie seinem Sohn, des Reiches Kanzler, zu überlassen, und quartierte sie auf der Herzogenburg Eilenwüd-über-den-Wassern ein – obschon es doch um die von Erzkanzler Hartuwal ausgesprochene Einladung ging und man im Vorfeld fürstliche Quartiere hatte herrichten lassen. Kleinigkeiten! Nickeligkeiten! Das mag man da denken. Doch da sich Jast Gorsam seit dem Eklat auf der Baustelle im Sommer des Jahres weigert, das umfriedete Areal der Kanzleien am Rande der Stadt noch einmal zu betreten, man aber den mächtigen Herzog und gastgebenden Vasallen der Kaiserin nicht düpierten wollte, wurden fast alle zur Eröffnung geplanten festlichen Feiern kurzerhand auf die Her-

zogsburg verlegt. "Nur kein Öl ins Feuer gießen", war die ausgegebene Devise. Es soll Erzkanzler Hartuwal selbst gewesen sein, der zähneknirschend die Verlegung der nicht zwingend ortsgebundenen Akte hatte anordnen lassen, zumal sich von

den Hohen des Reiches mancher bei der Kälte gar nicht nach draußen in die Winterluft und hinab ins Kanzleiviertel aufgemacht hatte.

So wurde also die Herzogenfeste Austragungsort für fast alle Veranstaltungen. Das waren denn auch seltsame Empfänge: Reihen von Kanzleiräten, Herolden, Siegelmeistern, Schreibern, Tintenmischern und Pergamentkratzern schoben sich den Weg zur Burg hinauf, etwa

die Bediensteten der Reichs- und der Schatzkanzlei, um im Koradinsaal der herzoglichen Festung so zu tun, als würden sie ihr neues Gebäude einweihen.

Nach einem Götterdienst lobte Erzkanzler Hartuwal die neuen Kanzleigebäude, in denen auch die Kanzlei für Handel und Wandel, sowie das Reichsgericht und Vertretungen der Provinzen untergebracht sind. Die Ansprache war elegant und eloquent, doch unterließ Herzog Jast alle Anwesenenden mit unverhohlenem Gähnen, in das Herzog Cusimo – ob aus Höflichkeit gegenüber dem nordmärkischen Herzog oder wegen der zweiten durchzechten Nacht in Folge – einstimmte. Als sich dann auch Fürst Blasius anstecken ließ (ihm war die Rede wohl wirklich zu lang geworden), reichte es dem erzürnten Reichserzkanzler. Geradezu plötzlich schloss Hartuwal seine Rede und lud alle Gäste mit kaltem Blick auf seinen Vater ein, unverzüglich das neue Areal in Augenschein zu nehmen.

Sprach's, schritt voran und zitierte die Kanzleischreiber

wie die Gäste in die Kälte vor der Burg. Kaum einer war warm genug angezogen, dem Frost zu trotzen, und die eilig losgeschickten Diener brachten die befohlenen Mäntel und Mützen erst, als der ganze Pulk bereits vor dem Reichskanzleibäude angelangt war: Hartuwal erhob seine Stimme: "Das Bankett wird heute – wie ursprünglich geplant – hier im Wappensaal stattfinden. Ihr, werde Gäste der Krone Rauls, werdet es darin warm und mollig finden, nachdem Ihr nun aus Elenvina gekommen seid. Denn dort ist's eisig."

Es war aber am Abend nicht warm und mollig, obschon die Feuer in den Kaminen munter flackerten: Links saßen die Kaiserlichen, rechts die Herzoglichen, und zum Feiern war keinem zu Mute, auch wenn es an Versuchen nicht mangelte, etwa mit launigen Trinksprüchen die Stimmung zu heben. Die Spielleute getrauten sich kaum die Saiten anzuschlagen, und das Scharen der Füße war lauter als das Tischgespräch. Da endlich erhob sich Fürst Blasius:

"Ich wollte noch einmal Danke sagen für die Einladung. Euer Hoheit, Jast Gorsam, und Eure Exzellenz Hartuwal. Nun ja, und weil wir ja den 'Koscher Hof' noch einweihen wollen, habe ich einen Ochsenkarren mit Ferkeln mitgebracht. Den lass ich jetzt einmal bringen. Und zum Aufwärmen schlage ich vor, dass wir jetzt ein Lied singen, das die Angroschim im Stollen anstimmen. Wenn es losgeht da unten. Dazu müssen jetzt erst einmal die mit den hohen Stimmen hierher und die mit den tiefen Stimmen daher ..."

So nahm der Fürst unwidersprochen den Ablauf des weiteren Abends in die Hand, durchmischte den Saal, dieweil die Fässer herein gerollt wurden, und dirigierte hernach die Gäste beim Stollenlied und anfolgend manchem anderen. Denn mit dem Bier wurde das Eis gebrochen – für diesen Tag.

Die Halle des Königs

Pikanterweise – wenn man das gespannte Verhältnis von Raulskrone und Herzogenkrone dieser Tage bedenkt – liegen unter dem neuen Kanzleiviertel die uralten Fundamente der einstigen Königshalle Nordmarkens (siehe AB 135), in der sich angeblich noch mancherlei ungehobene Schätze befinden sollen. Zahlreiche Ungereimtheiten umgeben die Geheimnisse dieser Halle – nicht

nur, warum sie sich hier und nicht unter der Herrscherfestung befindet oder warum die Kenntnis von ihr vollkommen im Dunkel der Zeit verschollen war.

Manche munkeln heuer von geheimen Ausgrabungen und raschem Abtransport großer Schätze auf die Herzogsburg, aber auch in die Residenz des Reichskanzlers innerhalb des Kanzleiviertels. Gerüchte behaupten gar, der Nordmärker Zwist habe seinen wahren Ursprung in einem Streit über ein solcherart gefundenes Artefakt, möglicherweise ein Reichskleinod der einstigen Nordmärker Könige.

So scheint insbesondere jener mythische letzte König der Nordmarken, Halwart der Weise (siehe **Am Großen Fluss** 113), der in den Dunklen Zeiten verschwunden war, dessen Reich von Yärum-Horas (477–426 v.BF) erobert und dessen Hallen geschleift worden waren, das neueste Steckpferd des Herzogs geworden zu sein. Seit auf Anordnung des eigenen Sohns Seiner Hoheit Jast Gorsam der Zutritt zum Kanzleiviertel verwehrt wurde (der Bote berichtete), hat man den Herzog selbst nicht mehr nahe der Ruinen der Königshalle erblickt. Jedoch habe sich der Herr Jast Gorsam in den folgenden Monden sämtliches Material nach Elenvina bringen lassen, das auch nur im Entferntesten mit den Grabungsarbeiten der Königshalle zu tun hat.

Nur einer scheint sich noch intensiver mit König Halwart zu befassen: Frankwart vom Großen Fluss, Sohn des Herzogs und mit diesem häufig und oft zu sehen, seit es Streit mit Hartuwal gibt. Unlängst war Prinz Frankwart gefragt worden, was ihn an König Halwart so fasziniere. Er habe geantwortet, "dass er weise war. Und dass er nicht der Erstgeborene seines Vaters gewesen war."

Ein treuer Bund von altem Adel

Während sich der Herzog für Halwart den Weisen interessiert, hat eine an Einfluss gewinnende Gruppe nordmärkischer Adliger einen anderen alten Regenten wieder in Erinnerung gerufen: die 'Nordmärkische Tafelrunde unter Herzog Koradins Wappenschild' erinnert seit knapp einer Dekade an jenen legendären Herzog Koradin (Regierungszeit 528–566 BF), den 'Nordmärkischen', und handelt nach einem dem Reich nur zu gut bekannten Unverse: Was gut ist für die Nordmarken, ist auch gut für das Reich.

Die Koradiner treten vor allem als Turniergesellschaft, Festtagsgäste mit Tradition und Gönner auf. Ihr wohlthätiges Wirken verschafft ihnen zunehmend Anerkennung und Einfluss und ermöglicht diesem Kreis von etwa zwei Dutzend Aristokraten alter nordmärkischer Adelshäuser den Zugang zu hohen Persönlichkeiten – nicht nur der Nordmarken, sondern auch des Reiches. Umgekehrt sucht Nordmarkens Erbprinz Hartuwal nicht erst seit gestern die Nähe der Koradiner, deren Treue zum Herzogtum eine bisweilen abstrakte Größe annimmt: Erst das Herzogtum, dann dessen Regent – ein Gedanke, wie ihn auch der Überzeugungstäter Hartuwal formuliert.

"Wir, die Koradiner, haben geschworen, nordmärkische Lebens- und Wesensart bei Turnieren und Festivitäten zu verbreiten. Im Angedenken an den verdienstvollen Ahnen Koradin und als Zeichen unserer Treue zum Herzogtum Nordmarken führen wir die nordmärkischen Wappenfarben." So die Leitideale dieser Parteiung. Die Koradiner, in der Öffentlichkeit kenntlich an den Farben Grün, Weiß und Blau, die ihnen Herzog Jast gewährt hat, finanzieren inzwischen jedoch nicht mehr nur Waisenhäuser und Tempelsmuck, beschränken sich nicht mehr nur auf Turniergänge und den Buhurt in nordmärkischen Farben. Baron Bährhardt von Kranick zum Kranickfluchs etwa (siehe das Abenteuer **Der Erbe von Kranick** aus **Rückkehr zum Schwarzen Keiler**, 1998) hat unlängst in Gareth Handlanger angeworben, um aus den Trümmern des Reichsarchivs einige Pergamentkleinodien bergen zu lassen. Auch zeigt sich Baron Bährhardt häufig an der Seite Prinz Hartuwals.

Der nordmärkische Thronfolger schätzt an seinem Ahnen: "Herzog Koradin heißt nicht umsonst 'der Nordmärkische'; er war klug und besonnen und hat sein Regnum in alle Himmelsrichtungen ausgedehnt, ohne auch nur einmal Krieg zu führen. Das mag Ronda und Boron nicht so gut gefallen – aber es gefällt Praios, Tsa und Travia. Und mir. Allemal besser, als einen Krieg zu führen und nichts zu gewinnen."

Ein Schelm, wer da an Albarnia denkt.

Jagodar von Galothini

(Björn Berghausen und Tina Hagner, mit Dank an Salvador Arenas, Jens Marx, Jürgen Riemer und Wolf Schnurr)

Sie sind alle tot!

Heerzug des Fjadir von Bjaldorn gescheitert – Thesia von Ilmenstein gefallen

PAAVI. Lange schon hatte man in Bjaldorn ohne jede Nachricht von jenem Heerzug ausgeharrt, der im Ingerimm 1031 BF unter Führung Rüstmeister Fjadirs und Gräfin Thesias mit einer Hundertschaft Getreuer aufgebrochen war, um auf Paavi zu ziehen und der Eishexe Glorana das Ende zu bereiten. Und mit

den Monden, die verstrichen, wuchs die Sorge und erstickte die Hoffnung auf ein Ende der Herrschaft des Schwarzen Eises (siehe AB 140 und 141). Schließlich erreichte im Travia des Jahres 1033 ein müder Reisender die Stadt unter der Bjalaburg: Gorki Tannhauser, der bekannte nordlandkundige Korrespondent unsres Blattes, der in den letzten Jahren schon mehrfach über die Ereignisse im Hohen Norden berichtet hatte. Vor Längerem war er nach Paavi aufgebrochen, um dort Neuigkeiten über den Rückgang des Eises einzuholen (siehe AB 132 und 133).

Nun endlich war er zurückgekehrt, aber welche Kunde brachte er nach Bjaldorn! Zwar hatte das Schwarze Eis Paavi mittlerweile fast hinter sich gelassen: Der Hafen der Stadt war in diesem Sommer zum ersten Mal seit vielen Jahren wieder eisfrei. Auch scheint die Hexe Glorana seit einiger Zeit aus Paavi verschwunden. Manche sagen, sie sei wie auch das dämonische Eis geschmolzen, nur ihr Geist würde noch über dem Norden lauern. Doch noch immer residiert Geldana von Paavi, die verräterische Tochter Herzog Dermots, als Gloranas Statthalterin auf der Herzogenburg und regiert die Stadt und das Umland mit harter Hand, um keine Zweifel zu lassen, dass die Herrschaft der Dämonendiener ungebrochen sei. Viele Schergen der Eishexe haben sich in Paavi

gesammelt und sich Geldanas 'Eisgarde' angeschlossen, so dass Paavi wohl vorerst weiter in Feindeshand bleiben wird.

Der Heerzug Baron Fjadirs aber hatte Paavi nie erreicht. Zwar hatte man Nachricht erhalten, dass Eestiva von einer großen Ritterschar eingenommen und die Schergen der Eishexe getötet oder vertrieben worden waren, doch hernach war jede Kunde aus-

Sind sie vielleicht in eine Falle gelaufen? Doch niemand ahnte damals, wie nah Gorki Tannhausers Worte der Wahrheit kamen.

Fjadirs Rückkehr

Dann, inmitten des grimmen Hesindomones, hatte das Warten und Bangen in Bjaldorn ein Ende. Ein Eissturm brauste an jenem Tag über den Nornja, wie man ihn lang nicht mehr erlebt hatte, und zwackte Mensch und Tier mit nadelspitzen Eiskristallen. Fast wäre er in diesem Unwetter unbemerkt geblieben, der halb erfrorene und ausgezehnte Wanderer, der sich vor das nördliche Tor geschleppt hatte: Kaum erkannten ihn die Wachen ob seiner zerletzten Kleider, seines langen, struppigen Barts und der zahlreichen Erfrierungsmale im Gesicht, doch es war wahrlich und wahrhaftig Baron Fjadir.

Um Jahre gealtert schien er, und kaum wusste er, wo er sich befand, bis man ihn auf die Bjalaburg gebracht und seine Schwester Liwinja benachrichtigt hatte. Erst als diese ihn den Tränen nahe in die Arme schloss, klärte sich sein umherirrender Blick, und er erkannte, dass er endlich, nach unennbaren Strapazen, wieder nach Hause gekehrt war.

Doch ach, kurz währte die Freude über die Rückkehr des Herrn von Bjaldorn, denn noch in den Armen seiner Schwester wisperte Fjadir die schrecklichen Worte, und die Kunde eilte schnell von Mund zu Mund: "Sie sind alle tot!"

Im ewigen Eis

Die ganze Nacht dauerte es, bis der Baron heiser und stockend berichtet hatte, was ihm und den Seinen widerfahren war.



geblieben. "Als hätte Nagrachs Wilde Jagd sie geholt", wie Gorki Tannhauser unheimlich hinzufügte.

Nun vermochte auch Fjadirs Schwester Liwinja, die in seiner Abwesenheit die Amtsgeschäfte führte, ihre Besorgnis nicht länger zu verbergen, und bald fragte man sich in ganz Bjaldorn: Was war Fjadir, Thesia und all den anderen geschehen? Haben die Streiter eine andere Route eingeschlagen?

Über Norntal und Lettjaskaja bis Eestiva war der Heerzug gut vorangekommen und hatte die Schergen Gloranas fortgetrieben, wie ein Frühlingswind die letzten welken Blätter vom Vorherbst von den Bäumen weht. Doch in Eestiva hatte man auch erfahren, dass Glorana sich seit Längerem schon nicht mehr in Paavi aufhielt. Gerüchte machten die Runde, dass das Tauwetter die Dämonenbuhle aus ihrem Schneepalast getrieben hätte und sie sich weiter im Norden ein größeres und prächtigeres Eisschloss habe errichten lassen.

Nachdem man sich lange beratschlagt hatte, hatte Thesia von Ilmenstein die entscheidenden Worte gesprochen: "Ausgeritten sind wir, nicht um Paavi zu erobern, sondern um die Eishexe in die Niederhöhlen zu schicken. Mag sie sich davonstellen und verkriechen wie ein waidwundes Tier in seinem Versteck – mit der Hilfe des alveranischen Jägers werden wir sie schon aufspüren und heraustreiben. Auf in den Norden, und wenn wir bis ans Ende des Dererundes reiten müssen: Dort liegt unser Ziel!" Und abermals waren hundert Frauen und Mannen den Worten der Bornländerin gefolgt.

Eingedeckt mit neuen Vorräten ging es nun über den Lamsen, weiter und weiter nach Norden. Längst hatte man das stetig zurückweichende Eis eingeholt, und mit dem Eis kamen auch die Kreaturen des Unerbittlichen Jägers: Schneelaurer und Blutige Hetzer, ja sogar der eine oder andere Frostwurm machte Jagd auf die tapfere Schar. Schergen Gloranas kamen auf ihren Eisseglern, doch obwohl der Heerzug einige Verluste erlitt und die Kälte langsam ihren Tribut an Körper, Geist und Willen forderte, konnte kein Feind den Streitern widerstehen.

Schließlich ging es irgendwo in der Nähe der Mündung des Nuran Rudoc hinaus auf die schrittlick zugefrorene Brechsbucht. Hier waren Schnee und Eis tückisch, die Pferde brachen immer wieder durch harsche Schneekrusten und sicher scheinende Eisflächen und hinterließen blutige Spuren, die die Jäger des äußersten Nordens anlockten.

Das Ende des Eisbarners

Doch der Mut der Ilmensteiner Gräfin ließ sich durch keine Unbilden und Entbehrungen brechen, und sie war es, die die anderen immer wieder anspornte, die Gefährten, die nicht mehr weiterwollten, mit eigenen Händen

aus dem Schnee aufhob und ohne jede Spur des Zweifels auf ihrem junggebliebenen Gesicht nach Norden drängte, wo in den letzten Nächten breite Bänder silber glitzernden Nordlichts den Himmel erleuchtet hatten.

Doch dann, niemand wusste mehr, wie lange man bereits unterwegs gewesen war, kam das Ende.

Die Kälte wurde so durchdringend, dass die Luft klirrte und den Kämpfern das Herz gefror. Wind kam auf, umwirbelte die Schar mit Schneeflocken, die scharf wie winzige Messer in die Haut schnitten, die Sicht nahmen und die wenigen überlebenden Pferde scheu machten. Der Sturm brauste in den Ohren und entriss den Körpern jedes letzte bisschen Lebenswärme.

Dann überkam den eben noch blendend weißen Tag finsterste Nacht, und mit ihr kamen die Kreaturen der Niederhöhlen, die unsere Helden zu ihrer Beute erkoren hatten. In der Finsternis erklang rasender Hufschlag, das Bellen dämonischer Kreaturen und der eisprenge Klang eines Jagdhorns. Längst war der Heerzug auseinandergetrieben, und die befehlsgewohnte Stimme Thesia von Ilmensteins, die über den Sturm verzweifelte Anweisungen brüllte, wurde verweht und verstummt, als der trollgroße, dreiehörnte Jagdmeister des gnadenlosen Fürsten der Niederhöhlen auf seinem Dämonenross herangeritten kam.

Fjadirs Errettung

Baron Fjadir hatte sich verzweifelt gegen die dämonische Übermacht gewehrt und war dann, bereits verwundet, abgedrängt und in die stürmende Schwärze getrieben worden, bis er schließlich zusammenbrach. Als er wieder zu sich kam, war es erneut heller Tag, die Wilde Jagd war verschwunden – und hatte ein Blutbad zerschmetterter Leiber von Menschen und Pferden zurückgelassen.

Fjadir irrte zunächst umher auf der Suche nach weiteren Überlebenden seiner Schar, doch er musste schon bald erkennen, dass er wohl der einzig noch Lebende auf Hunderten von Meilen in dieser gleißend weißen, tödlichen Eiswüste war. Von der langen Reise, seinen Wunden und der grimmigen Kälte stark geschwächt, quälte er sich noch eine Weile Schritt für Schritt durch die endlose Weite, doch irgendwann sackte er zusammen, stürzte in den Schnee und blieb liegen. Die Kälte, die

seine Glieder gelähmt und seinen Herzschlag schwächer und schwächer gemacht hatte, spürte er längst nicht mehr.

Doch als Fjadir endgültig die Sinne zu schwinden drohten, da spürte er mit einem Mal, dass sich starke Arme um ihn legten und ihn aufhoben, aus seinem eisigen Grab emporhoben und ihn zurückbrachten in die Welt der Lebenden. Der Hauch eines kalten, aber erfrischenden Atems blies ihn an, sein Gesicht wurde umweht von eisgrauen Schwaden wie ein Bart. Und dann hörte er eine Stimme, tief und klar und unerbittlich wie Gletscher-eis: "Du sollst leben." Der Herr Firun selbst hat Baron Fjadir vor dem Kälteod errettet! Wie er danach den Weg zurück fand und überlebte und wie lange er unterwegs war, wusste Fjadir nicht zu sagen. Doch auch dabei muss der Weiße Winterherr ihm beigestanden haben.

Bei den Bjaldornern wich die anfängliche Bestürzung über Fjadirs Bericht und die Gram über den Tod so vieler Recken dem Staunen über die wundersame Errettung ihres Herrn. Auch wenn die Macht der Eishexe noch immer nicht gebrochen ist, so ist das dämonische Eis doch nun ferner als je zuvor in den letzten Jahren. Glücklicherweise kann man sich in Bjaldorn schützen, einem von Firun selbst auserwählten Herrn zu dienen.

Nur einer mochte die Freude nicht zu teilen: Bernik von Bjaldorn, Hochgeweihter des Firun-Tempels, in dem viele in der Vergangenheit bereits den Nachfolger des verschollenen Weißen Mannes sehen wollten. Doch warum hatte Bernik sich nie selbst als oberster Geweihter des Firun zu erkennen gegeben, falls ihm dieses Amt wahrhaft zukommt? Dass er sich nun dem verehrten Baron Fjadir gegenüber derart reserviert, ja abweisend verhält, tut seinem Ansehen unter den Bjaldornern nicht gut. Droht vielleicht gar ein offener Zwist zwischen dem Diener des Wintergottes und dessen erwähltem Schützling Fjadir? Den Bjaldornern jedenfalls würde man wünschen, dass nach den turbulenten letzten Jahren nun ruhigere Zeiten einkehren.

Das Bornland aber trauert um seine hervorragendste Heldin Thesia von Ilmenstein, Flügelträgerin und ehemalige Adelsmarschallin, und um all jene tapferen Rittsleute, die mit ihr im Hohen Norden ihr eisiges Grab fanden.

Bonaro Marnion
(KP, mit Dank an Mark Wachholz
und Daniel Jödemann)

Der Kaiser zieht in den Krieg

Ogerhorden in Caldaia besiegt: – Das erwählte Haupt Almadas bietet Barbaren die Stimm –
Seine Exzellenz Rafik von Taladur als Reichsregent eingesetzt

EUN. Es war eine Prüfung der Götter, ein neuer Zug der Oger. Doch wie sein heiliger Großvater, Seine Allergöttlichste Magnifizienz Hal I. von Gareth, konnte unser aller Kaiser Hal Secundo das menschenfressende Grauen bezwingen.

Drei Jahrzehnte nach der letzten Ogerschlacht stiegen die feisten Menschenfresser abermals aus den Bergen herab, um Leid und Schrecken über die heiligen Lande zu bringen. Seit Peraine des vergangenen Jahres wüteten sie im getrennten Caldaia. Immer wieder hörte man schreckliche Berichte von entvölkerten Dörfern und den abgenagten Knochen von Mensch und Tier. Zu beiden Seiten der Grenze trieben sie ihr Unwesen. Doch während Graf Siegeshart von Ehrenstein, der Vasall der garetischen Königin, aus Furcht seinen Untertanen nicht beistehen wollte und sich in den Schoß seiner Gattin flüchtete, entsandte Seine Zwölgöttliche Magnifizienz Hal Secundo seinen tapferen Marshall Gwain von Harmamund, der Gefahr zu begegnen.

Nach einer aufreibenden Hatz und mehreren kleineren Scharmützeln konnte der Eroberer von Omlad die Bestien im Hügelland von Caldaia stellen. Sumus Leib zitterte, als die donnernden Hufe der schweren Reiter und die aufgequollenen Leiber der stinkenden Riesen aufeinanderprallten. Zwölf Stunden währte die mitleidlose Schlacht und als die zwölfte Stunde drohte, sich dem Ende zuzuneigen, erschlugen die Helden des Kaisers den trollgroßen Häuptling der Menschenfresser. Kiplos flohen die Ungeheuer, doch die kaiserlichen Reiter setzten ihnen nach und machten sie restlos nieder.

Und dennoch waren – trotz des glorreichen Triumphes – des Marshalls Züge voller Gram, als er nach Punin zurückkehrte und dem Mondenkaiser im Königssaal der Es-lamidenresidenz Rapport erstattete. "Dieser Sieg ist Euer, mein Kaiser", sprach er. "Doch die Gefahr ist noch nicht zur Gänze von den mondbeschiedenen Landen unserer Ahnen abgewendet: Wie einst der

verfluchte Dämonenknecht Galotta steckt auch hinter diesem Zug der Oger finstere Zaubermacht!" Der Triumphator von Omlad und Caldaia berichtete, dass blutrünstige Ferkinas im Bunde mit den Ogern gestanden hatten und der Erste unter ihnen sei der Schamane Rostbart gewesen, unter dessen Bann die Menschenfresser standen. Mit von Sorgen umwölkten Haupt lauschte der Kaiser diesem Bericht und bedachte, wie er seinem geliebten Volk zu helfen vermochte. Schließlich erhob sich der von Marbo Geküste und sprach: "Mit Zaubermacht fordert der Barbar Uns heraus? Weiß er denn nicht, dass die Zauberei eine Gabe des Mondes ist? Dass dies das Land des Mondes ist und Wir der Mondenkaiser?"

Als er vernahm, wie nach der Schlacht Rostbart mit seinen Barbaren feige in die Berge floh, ließ sich Seine Magnifizienz Rüstung und das gesegnete Schwert *Amalidion* bringen. "Wer Unser Volk bedroht, soll Unseren Zorn spüren!", verkündete der Mondenkaiser und rief seine tapferen Soldaten ein.

Und nun höre, Volk Almadas, das du reich gesegnet bist mit fruchtbaren Landen und der Liebe deines Herrschers, was meine Feder dir zu berichten hat: nicht weniger als den Willen des Kaisers! Er selbst, der Hüter des Schlafes, zögert keinen weiteren Tag und begibt sich mit seinen Heerscharen nach Caldaia. Er wird die mordenden Barbaren aus seinen Ländern vertreiben und sie mit der Götter Beistand bis in die zerklüftete Flanke des schlafenden Giganten Raschtul verfolgen. Nicht eher wird der Mondenkaiser ruhen, bis er mit dem aufgespießten Haupte Rostbarts, den er von eigener Hand mit *Amalidion* erschlagen wird, siegreich nach Punin zurückkehrt. Für die Dauer seines Feldzuges wird in seiner Abwesenheit nach altem Recht und Sitte des Reiches ein Reichsregent eingesetzt. Als diesen berief der Kaiser seinen treuen und ergebenen Erzkanzler Rafik von Taladur aus älterem Hause. Liebt, ehrt und folgt ihm wie dem Kaiser selbst, denn durch ihn wird sich der Wille Almadas erfüllen.

Lasst einen Jeden wissen, dass der Mondenkaiser keine Furcht und kein Zaudern kennt, wenn sein Volk bedroht ist. Betet für ihn und dankt den Göttern, die euch mit seiner segensreichen Herrschaft bedachten.

Vivat Almadal! Vivat Hal Secundo!

*Stirion Dschadirez
(Michael Masberg, mit Dank an Uwe
Mechenbier und Daniel Simon Richter)*

Ist die Gemahlin des Kaisers von Tsa gesegnet?

EUN. Immer schon war die von tausendunheimlichem Rausch umgebende Novadiprinzessin, des Kaisers frisch angetraute Gemahlin und Mutter der Völker Almadas, ein exotisches Mysterium.

In kostbare Schleier gehüllt war sie ein Geist im Schatten des silbernen Glanzes des Mondenkaisers – und hinterließ bei Hofe doch die Spuren ihrer Anwesenheit, in Moden, Sitten und Gepflogenheiten. Mehr noch seit ihrer märchengleichen Hochzeit, seit der die edlen Damen des Reiches mit seidenen Schleiern, mondsilbernem Schmuck und Henna der knospenden Wüstenblume nachiefen.

Nun geistert ein Gerücht durch die Säle und Kabinette der Residenz: Die Kaisergemahlin Tulameth trägt ein Kind unter dem Herzen! In einer Vollmondnacht soll sie es empfangen haben, doch so abgeschirmt und geschützt, wie sie lebt und es diesem kostbaren Schatz gebührt, ist dieses Gerücht zur Stunde noch nicht zu bestätigen. Entspricht es jedoch der Wahrheit, wird dem Reiche schon bald ein Thronfolger geboren! Mögen die Götter dem Kaiser einen gesunden und kräftigen Sohn schenken, der ebenso von höheren Mächten gesegnet sich wie sein Vater!

Michael Masberg