

Aventurischer Bote



AUSGABE 146 ✧ MÄRZ/APRIL 2011 ✧ 3,50 €

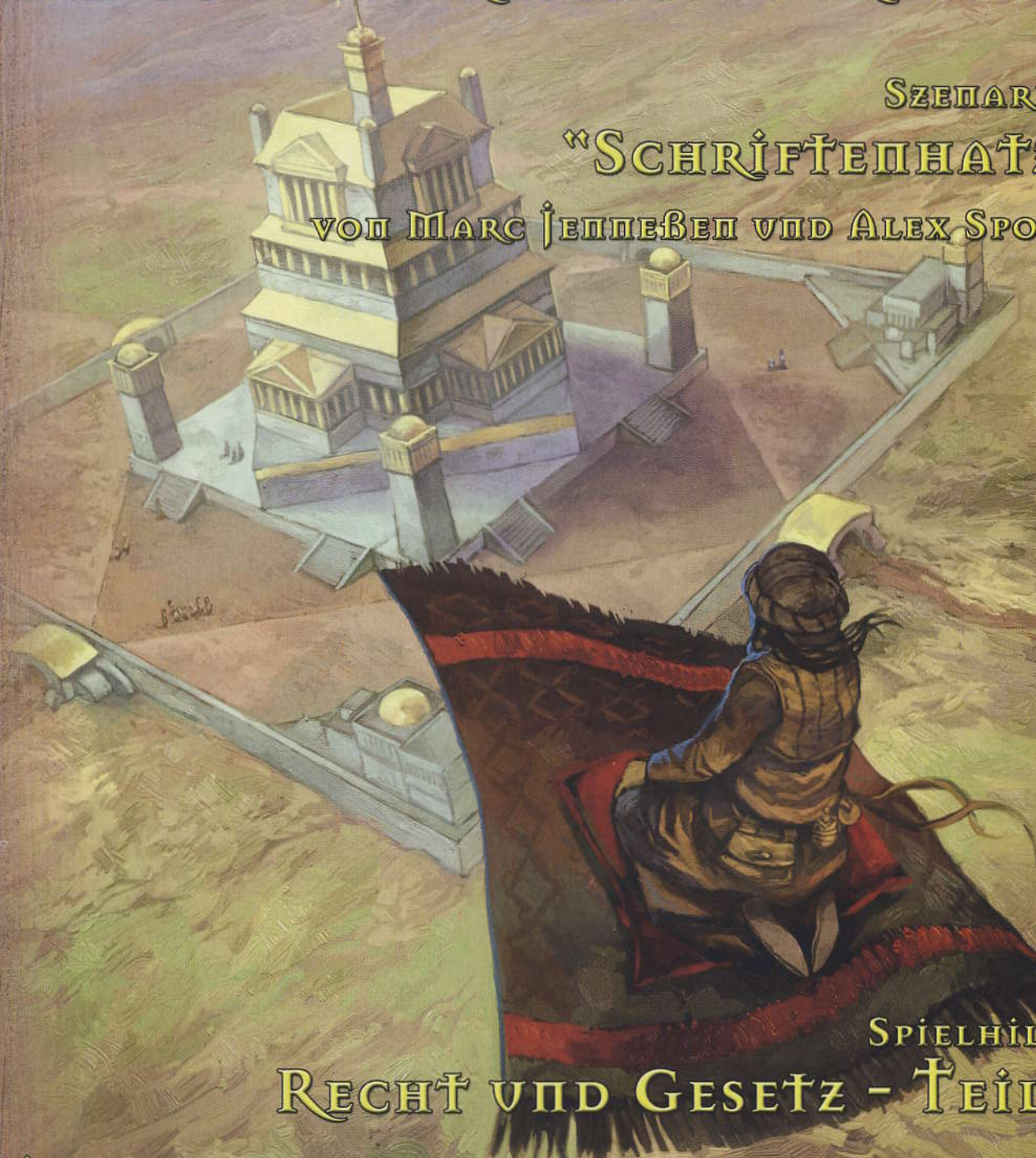
ORDENSBSCHREIBUNG:

DIE SCHWESTERSCHAFT DER MADA

SZENARIO:

"SCHRIFTEPHÄTZ"

VON MARC JEPPESEN UND ALEX SPOHR



SPIELHILFE:

RECHT UND GESETZ - TEIL I

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DER DUNKLE HERZOG RECKT SICH





Hallo liebe Leser!

Es ist wieder einmal so weit: Wir freuen uns euch, liebe Leser, eine neue Ausgabe des Aventurischen Boten präsentieren zu dürfen! Die Nummer 146 ist bunt bepackt mit spielbarem Material, für Meister und Spieler gleichermaßen attraktiv.

In der zweiten Folge zum "Diebeshandwerk" finden die lichtscheueren Professionen weitere Tipps und Tricks für erfolgreiche nächtliche Beutezüge. Von dunklen Geheimnissen umwittert ist auch die Ordensgemeinschaft, die in der aktuellen Ausgabe näher beleuchtet wird: die Schwesternschaft der Mada. Ihre Mitglieder stehen durch Verbreitung von Wissen, Heilzauberei und der Bekämpfung verseuchter Landstriche den Menschen bei und treten gegen jede Einschränkung von Magieausübung ein – zweifelsohne ein faszinierender Hintergrund für einen Spielercharakter.

Überraschende Impulse für authentisches Flair beim Rollenspiel liefert der Beitrag "Recht und Gesetz", der die Unterschiede aventurischer Rechtsprechung zur Realität des irdischen Mittelalters schildert – genauer gesagt, das Rechtsempfinden aus der Sicht eines normalen Aventuriers. Vor allem der Ablauf eines Prozesses von der Klagerhebung bis zur Strafvollstreckung wird darin dargestellt; dabei geht es natürlich auch um die Möglichkeiten, wie eine Heldengruppe im Spiel eingreifen kann.

In der Reihe "die beliebtesten Settings aus der Welt des Schwarzen Auges" widmen wir uns diesmal der Stellmacherei Ferrara-Eisenherr, als traditionsreichste Kutschen-Werkstatt des Mittelreiches ein zentraler Schauplatz im Leben der Kaiserstadt.

Das Szenario "Schriftenhatz" schließlich spielt in Aranien, wo in Zorgan eine wertvolle Buchsammlung aus der späten Rohalszeit gefunden wurde. Als diese in die Hand eines Diebes fällt, beginnt eine wilde Jagd nach den mysteriösen Aufzeichnungen, bei der die Helden in den Bandenkrieg in den Gassen Llankas verwickelt werden.

Von den ältesten Geheimnissen der Tulamidenlande handelt der Beitrag "Das Siegel der ewigen Jugend". Die Stadt Yasra am Ongalo war in vergangenen Zeiten berühmt und berüchtigt für ihre Mudramulim, die sich der Heilkunst und der Zeitenmagie verschrieben hatten. Um Bosparans Fall sollen rivalisierende Magier aus Khunchom den Ort und seine Zauberschule vom Angesicht der Welt getilgt haben. Es heißt jedoch bis heute unter Eingeweihten etwa an der Drachenei-Akademie, in Yasra habe man tatsächlich

die Gabe ewiger Jugend und ewigen Lebens enträtselt, bevor die Stadt verschwand – und immer wieder ziehen Abenteurer aus, um dieses uralte Geheimnis zu lüften.

Wir hoffen, dass dieses bunte Kaleidoskop aventurischer Mysterien für jeden von euch, gleich ob Spieler oder Meister, aufregenden Spiel- und Lesestoff bietet, und freuen uns schon jetzt darauf, euch auch in der nächsten Ausgabe wieder begrüßen zu dürfen!

Für die Redaktion

Britta Neigel



Spielhilfe: Von Wergeld und Fragstatt	3
Spielhilfe: Von Krähenfüßen und Blendpulver	6
Ordensbeschreibung: Die Schwesternschaft der Mada	8
Myranor: Der Wolkensegler "Terzel" – Teil 1	11
Szenario: Schriftenhatz	12
Ortsbeschreibung: Die Stellmacherei Ferrara	17
Hintergrund: Neues aus den Schattenlanden	20
Con-Vorschau: Die RPC in Köln	23
Werkstattbericht: Horte magischen Wissens	24
Werkstattbericht: Kartenglück und Schicksalszeichen	25
Spielhilfe: Thorwaler Trinkspiele	28
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	29
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	30
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeit- raum Efferd / Travia 1034 BF	Beilage



VON WERGELD UND FRAGSTATT

GERICHTSVERFAHREN IN AVENTURIEN – TEIL I

VON OLIVER BAECK

Recht und Gesetz in Aventurien sind bereits in verschiedenen Spielhilfen behandelt worden. Einen Überblick bietet die *Geographica Aventurica* (S. 144 ff.), mit dem Recht in der Stadt hat sich zuletzt *Patrizier und Diebesbanden* (S. 17 ff.) befasst. Gesetze einzelner Landstriche finden Sie in den jeweiligen Regionalspielhilfen, die Privilegien von Geweihten und Magiern sind in *Wege der Götter* (S. 33) und *Wege der Zauberei* (S. 297 ff.) beschrieben. Dieser Artikel soll das weite Feld dazwischen beackern: Recht und Gesetz aus der Sicht eines normalen Aventuriers. Vor allem der Ablauf eines Prozesses von der Klagerhebung bis zur Strafvollstreckung soll (ohne Anspruch auf Vollständigkeit) dargestellt werden. Dabei geht es natürlich auch um die Möglichkeiten, wie eine Heldengruppe im Spiel eingreifen kann. Wichtig ist, dass sich Meister und Spieler von neuzeitlichen Vorstellungen lösen, um ein spannendes und aventurisch stimmiges Szenario mit einem Prozess als zentralem Element zu erleben. Ein beschuldigter Held kann nicht auf die Unschuldsvermutung pochen, eine Gauklerin muss hinnehmen, dass ihre Zeugenaussage nicht viel gilt. Deswegen sollten Sie als Meister zumindest den folgenden Kasten mit Ihrer Runde besprechen. Den Spielern rechtskundiger Helden können Sie auch den übrigen Text ans Herz legen.



RECHT HABEN UND RECHT BEKOMMEN

Wahrheit und Gerechtigkeit sind das hehre Ziel eines Prozesses. Tatsächlich geht es mindestens genauso häufig um die bloße Durchsetzung eigener Interessen, und da sind die Karten sehr ungleich verteilt.

WER TRITT IN DIE SCHRANKEN?

Vor Gericht auftreten können üblicherweise nur erwachsene Freie. Leibeigene müssen sich durch ihren Herrn vertreten lassen – falls der sich solcher Lappalien überhaupt annimmt und sie nicht anders bereinigt. In Städten muss der Kläger meist das (teure) Bürgerrecht haben, so dass ärmere Bewohner oder ortsfremde Helden einen reichen Fürsprecher

brauchen. Üblich ist, dass der Haushaltsvorstand (eine Patrizierin oder ein Handwerksmeister) für die Kinder, unverheiratete Geschwister oder Lehrlinge spricht. Adlige, Geweihte und Pilger sowie Magier haben eigenes Klagerecht, reisende Händler und zünftige Handwerker genauso (manchmal nur auf Gegenseitigkeit, also wenn ihre Heimatstadt den hiesigen Bürgern dasselbe Privileg gewährt).

WER KANN BESCHULDIGT WERDEN?

Beschuldigter in einem Verfahren kann grundsätzlich jeder sein. Kaum ein Adliger wird sich zwar freiwillig einem städtischen Gericht unterwerfen, aber das ist eine Frage seiner Durchsetzungskraft – gut möglich, dass daraus später eine Fehde zwischen dem Adelshaus und der freien Stadt erwächst. Dass sich Magier und Geweihte in profanen Dingen (die nicht Gilden- oder Kirchenrecht unterliegen) wie jeder andere vor Gericht zu verantworten haben, ist mittlerweile Allgemeingut.

Kinder sind nicht strafmündig, können also für ihre Taten nicht verurteilt werden. Die Altersgrenzen sind fließend, die Spanne reicht von acht bis allerhöchstens 14 Jahren. Ob ein Kind reif genug ist, das Unrecht seiner Tat einzusehen (und dafür bestraft zu werden), wird mit der verbreiteten Hellerprobe geprüft: man bietet dem Kind mit der einen Hand einen Apfel, mit der anderen einen unscheinbaren, aber viel wertvolleren Heller an. Greift es nach dem Apfel, gilt es als Kind. Nimmt es den Heller, zeigt es damit, dass es den Wert des Geldes kennt – und zählt als Erwachsener. Ab und zu finden selbst Prozesse gegen Tiere und Sachen statt. Mäuse und anderes Ungeziefer sind schon oft in förmlichen Verfahren wegen Felddiebstahls und ähnlicher Delikte angeklagt worden. Wenn der 'Anführer' der Schädlinge trotz öffentlicher Ladung durch den Ausrufer nicht zum Prozess erscheint, kann er in Abwesenheit schuldig gesprochen und "samt seiner Sippe" zu lebenslanger Verbannung verurteilt werden – allerdings selten mit erkennbarem Erfolg. Streunende Hunde oder durchgehende Pferde können beschuldigt werden, falls ein Mensch durch sie zu Schaden kommt und ihren Halter keine Schuld daran trifft. Und wenn ein Bauer in seiner Scheune von einem herabstürzenden Dachbalken erschlagen wird, kann dieser Balken als Werkzeug des Namenlosen gelten und nach einem Prozess auf dem Scheiterhaufen landen.

WAS GIBT ES NICHT?

Man kann es gar nicht deutlich genug sagen: Aventurien ist eine phantastische Welt, die in vielerlei Hinsicht dem irdischen Mittelalter ähnlich ist. Viele rechtsstaatliche Errungenschaften, die uns heute selbstverständlich sind, kennt man dort nicht:

- ◆ Es gibt keine Unschuldsvermutung. Der Beschuldigte muss vielmehr die Beweise entkräften, auf denen die Klage gegen ihn beruht. Der Grundsatz *in dubio pro reo* (Im Zweifel für den Angeklagten) existiert in Aventurien so nicht. Das gilt selbst für ein Verfahren, in dem die Todesstrafe droht – hier heißt es mitunter trotz gewisser Zweifel lapidar: "Möge Boron die Seinen erkennen".

- ◆ In einer Ständegesellschaft ist Gleichheit vor dem Gesetz nicht denkbar. Nicht jeder darf überhaupt vor die Schranken des Gerichts treten: Eine Hörige muss sich durch ihren Herrn vertreten lassen, ein Lehrling in einem zünftigen Handwerk von seiner Meisterin. Die Aussage eines Fahrenden ist weniger wert als die einer ortsansässigen Händlerin, die Strafen für dieselbe Tat fallen höchst unterschiedlich aus.

- ◆ Die Richter sind nicht unabhängig, sondern ihrer jeweiligen Obrigkeit verpflichtet. Außerdem haben sie bei ihrer Entscheidung nicht nur Recht und Gesetz im Blick, sondern auch die Interessen ihrer Heimat.

- ◆ Es gibt keine Berufung. Vor welchem Gericht ein Fall verhandelt wird, hängt vom Stand der Beteiligten und der Schwere der Tat ab – aber das Urteil ist endgültig und kann nicht vor einer höheren Instanz angefochten werden. Einzige Form der Überprüfung ist die Bestätigung eines Todesurteils durch den Landesherrn persönlich – das allerdings ist meist reine Formsache.

WER SPRICHT DAS URTEIL?

Je nach Stand des Beschuldigten und Schwere des Vorwurfs ist das örtliche (Stadt oder Baronic), regionale (Provinz) oder in herausragenden Einzelfällen das reichsweite Gericht zuständig. Die Rechtsprechung ist das Privileg – und die praiosgegebene Pflicht – des jeweiligen Landesherrn. Höchstpönlich wird er diese Aufgabe aber nur in bedeutenden Fällen wahrnehmen – oder wenn der Sprengel so klein ist, dass es für einen eigenen Richter nicht reicht.

Wenn er seine Pflichten auf jemand anderen überträgt, dann auf Vögte, Verwalter oder treue, lebenserfahrene Untertanen. Einen studierten Juristen können sich nur reichere Landstriche leisten. Zwar werden Richter häufig nicht (oder nur teilweise) von ihrem Herrn bezahlt, sondern bestreiten ihren Lebensunterhalt aus eingezogenen Geldbußen und dem beschlagnahmten Vermögen der Verurteilten. Aber um gelehrte Herrschaften standesgemäß zu ernähren, braucht es schon eine ausreichende Zahl an Verfahren.

ALTE SITTE, NEUES RECHT

Die hergebrachte Form des Prozesses ist das *Schiedsverfahren*. Dort gilt der vorgeworfene Rechtsbruch gewissermaßen als Privatsache der Beteiligten. Sogar bei einem Mord müssen die Hinterbliebenen selber Klage gegen den Beschuldigten erheben. Diese Form des Verfahrens ist noch stark in ländlichen Regionen verwurzelt. Wo es studierte Juristen als Richter gibt, findet das Schiedsverfahren eher bei kleineren Delikten Anwendung. Allmählich verbreitet sich das *Inquisitionsverfahren* (das mit der Inquisition der Prais-Kirche nicht viel zu tun hat). Ihm liegt der Gedanke zugrunde, dass die Tat die Gemeinschaft als solche schädigt. Treibende Kräfte sind dabei unter anderem die Kirchen, die Verstöße gegen ihre Gebote (beispielsweise Ehebruch bei Travia und Felddiebstahl bei Perais) so zu weltlich zu ahnenden Straftaten erklären. Und in engen Gassen wird jedem klar, dass eine Brandstiftung nicht nur den Eigentümer des angezündeten Hauses trifft, sondern die gesamte Stadt gefährdet. Die Ahndung der Tat dient also nicht der Genugtuung für die Geschädigten, sondern der Wiederherstellung der allgemeinen Ordnung. Deswegen braucht nicht das Opfer selbst gegen den Täter vorzugehen. Vielmehr ist es Aufgabe des Gemeinwesens, die Tat in einer Untersuchung (*bosp.: inquisitio*) zu klären und zu bestrafen.

DAS SCHIEDSVERFAHREN

Das Verfahren nach alter Sitte beginnt, indem der Geschädigte oder sein Fürsprecher vor Gericht Klage gegen den Beschuldigten erheben. Eigene Ermittlungen durch das Gericht finden nicht statt – daher muss das Opfer (oder die Hinterbliebenen) selbst Beweise vortragen. Einfach ist das, wenn der Täter auf frischer ('handhafter') Tat ertappt wurde. Zu Beginn des Verfahrens wird der Kläger häufig aufgefordert werden, seine Klage mit einem Eid zu beschwören. Der Beklagte kann sich – wenn er den Vorwurf nicht sogleich anerkennt – mit einem 'Reinigungseid' entlasten. Nun stehen zwei Behauptungen und möglicherweise sogar zwei Eide gegeneinander – dann hat das Gericht zu entscheiden, welche Seite schwerer wiegt.

Beide Parteien können sich durch Eideshelfer unterstützen lassen. Mancherorts ist sogar für jedes Delikt die genaue Zahl der geforderten Helfer festgelegt – je nach Schwere des Vorwurfs bis zu 72. Personen von Stand zählen dabei mehrfach, auch dazu gibt es Regelungen. Wie die ebenfalls gebräuchliche Bezeichnung 'Leumundszeugen' andeutet, sagen diese Eideshelfer nichts zur eigentlichen Tat, vielmehr schwören sie nur darauf, dass ihre Partei die Wahrheit spricht.

GEWEIHTE IM STRAFPROZESS

Den Priestern der Zwölfe stehen mit dem Eidsegen oder dem Heiligen Befehl Liturgien zur Verfügung, mit denen sie den Verlauf eines Prozesses stark in ihrem Sinne beeinflussen könnten. In der Praxis ist ein solches Eingreifen aber selten.

Vor allem rechtsgelehrte Richter achten eifersüchtig auf die Trennung der zwei Zepter und sehen es deswegen ungern, wenn sich Vertreter der Kirchen ungefragt in die Wahrheitsfindung eines weltlichen Gerichts einmischen. Auf dem Lande dienen die einzigen Geweihten meist Perais oder Travia; sie halten sich lieber zurück, weil sie (außer bei Eheschließungen) kaum Erfahrung mit den einschlägigen Liturgien haben – und sie ergreifen selten Partei, weil sie hinterher trotzdem mit allen Beteiligten weiter auskommen müssen.

Nicht zu vergessen ist der Sozialstatus der Beteiligten und des Priesters. Ein Hochadliger wird es als Affront empfinden, wenn ein einfacher Geweihter ihn auffordert, einen Eid zu schwören.

Anwesende Prais-Geweihte dürfen die Überführung eines Hühnerdiebes – nicht zu Unrecht – für unter ihrer Würde halten. Priester anderer Kulte (vor allem Hesinde, Tsa und Rahja) haben grundsätzliche Vorbehalte dagegen, jemanden in einer solchen Angelegenheit mit einem Eid zu binden.

Erzwungene Eide sind ohnehin nichtig. Beschwört eine Partei ihre Aussage aber freiwillig mit einem heiligen Eid, so kommt diesem Schwur zwar ein höheres, aber nicht unbedingt ein ausschlaggebendes Gewicht zu. Es gibt Regeln ähnlich wie bei Leumundszeugen: der von einem Geweihten abgenommene Eid eines Bauern kann so viel zählen wie der einfache Schwur eines Barons – ihn aber nicht übertreffen.

Wenn der Richter nach reiflicher Prüfung und Anhörung aller greifbaren Zeugen erklärt, dass das Vorbringen nicht für eine Entscheidung reicht, darf jede Partei ein Götterurteil fordern. Der klassische Fall ist ein rondragefälliger Zweikampf zwischen Kläger und Gescholtenem (die aus den Reihen ihrer Unterstützer einen Streiter als Vertreter benennen dürfen). Je nach 'zuständiger' Gottheit wird das Götterurteil mitunter passender gestaltet – beim Vorwurf des Ehebruchs zum Beispiel obsiegt diejenige Partei, der es zuerst gelingt, die Gänse des Travia-Tempels in den eigenen Garten zu locken.

Spätestens mit dem Ausgang dieser Probe ist klar, welche Seite die Wahrheit gesprochen haben muss. Dem Gericht bleibt es, dies offiziell zu verkünden und die Strafe gegen den so überführten Täter festzulegen. Für die Durchsetzung dieser Strafe muss der Kläger allerdings wiederum selber sorgen – ein Urteil gegen einen mächtigen Beklagten kann damit wirkungslos bleiben, wenn das Opfer keine tatkräftigen Unterstützer hat.

WAS ZU BEWEISEN WÄRE ...

Für Schieds- und Inquisitionsprozess gleichermaßen gilt: Von modernen forensischen Methoden und wissenschaftlichen Untersuchungen ist man in Aventurien weit entfernt. Das gebräuchlichste (und häufig einzige) Beweismittel ist die Zeugenaussage. Ihre Überzeugungskraft wird aber weniger nach ihrer Glaubwürdigkeit, sondern eher nach dem Stand des Zeugen beurteilt. Der Eid dient nicht nur zur Bekräftigung einer Aussage, sondern zählt als eigenständiges Beweismittel. Die Suche nach Sachbeweisen ist die klassische Methode, um Helden in die Aufklärung eines Verbrechens einzubeziehen. Fußspuren am Tatort, dreckverkrustete Stiefel, blutverschmierte Kleidung oder gar

ein Dolch mit dem Wappen des Verdächtigen neben der Leiche sind Beweise, die vor jedem Gericht anerkannt werden können – und von besonders skrupellosen Tätern fingiert werden, um die Schuld auf jemand anderen abzuwälzen.

Mit einer äußerlichen Leichenschau kann ein einigermaßen kundiger Heiler grob die Todesursache und unter normalen Umweltbedingungen den Todeszeitpunkt bestimmen. Eine Obduktion wird gemeinhin als boronlästerlich betrachtet und von den meisten Geweihten und Gläubigen abgelehnt, in ländlichen Gebieten häufig ganz verboten. Magische oder alchemistische Untersuchungen von Personen oder Gegenständen sind zwar zulässig, aber für die meisten Kläger unbezahlbar – wenn nicht gerade ein Spielerheld mit solchen Fähigkeiten hilft (und sich bei ortsansässigen Experten unbeliebt macht, weil er die Preise verdirbt).

Nicht gestattet ist hingegen die magische Beeinflussung von Zeugen mittels Formeln wie BANNBALADIN oder RESPONDAMI. Wenn sie erkannt wird (was von der Qualität des Zaubers, vom Misstrauen des Betroffenen und der Erfahrung des Gerichts abhängt), zählt die so erlangte Zeugenaussage im Prozess nicht mehr. Die aventurische Rechtslehre hat aber noch nicht geklärt, ob dieses Verbot 'fortwirkt': wenn der Täter den Helden unter einer Beherrschung verrät, dass er den blutigen Dolch unter einer Bodendiele auf seinem Dachboden versteckt hat, darf der Fund der Tatwaffe als Beweis gegen ihn verwendet werden – es sei denn, ein gewiefter und juristisch gebildeter Fürsprecher kann das Gericht davon abbringen.

Das InquisitionSverfahren

In dem neueren Inquisitionsverfahren wird die Tat durch die Obrigkeit verfolgt. Das Verfahren beginnt, sobald die zuständigen Stellen von einer Untat erfahren. Daher reicht eine Anzeige des Geschädigten (oder eines unbeteiligten Dritten) aus, ein Verdächtiger oder gar Täter muss nicht benannt werden. Das Gericht veranlasst eine Untersuchung und kann damit erfahrene oder vertrauenswürdige Personen – was die Helden hoffentlich sind – beauftragen. In den Ermittlungen werden Beweise gesammelt, bis ein Verdächtiger gefunden ist.

Hauptzweck des Inquisitionsverfahrens ist, die durch die Tat gestörte Ordnung wiederherzustellen. Dafür ist unerlässlich, dass der Täter in seiner Vernehmung die Verfehlung gesteht und bereut. Legt er kein Geständnis ab, kann er durch die Folter dazu gezwungen werden. Die Aussage, die er in der Folterkammer – beschönigend oft 'Fragstatt' genannt – macht, wird wortgetreu protokolliert.

Zweck und Grenzen der Folter

Anders als das (durch Hexenprozesse geprägte) Klischee erwarten lässt, ist die Folterkammer keine Spielwiese für sadistische Menschenquäler. Zweck der 'peinlichen Befragung' im Inquisitionsverfahren ist, durch ein Geständnis des Täters den ersten Schritt zur Wiederherstellung der gestörten Ordnung zu machen. Deswegen wird die Folter mit Ernst und Sorgfalt durchgeführt, und es gibt detaillierte Regeln über die Abstufung – mit Illustrationen, um die konkrete Anwendung zu zeigen. In manchen Städten ist die Folterordnung sogar der einzige präzise ausgearbeitete Teil des örtlichen Rechts.

Schon die Anordnung der Folter bedarf ernster Verdachtsmomente – es müssen also erste echte Beweise gegen den Beschuldigten vorliegen. Sodann sind strikt die (üblicherweise fünf) Stufen der Folter einzuhalten: 1. Androhung der Folter, 2. Führen in die Fragstatt, 3. Fesselung auf Streckbank oder Streckleiter ohne Gewichte, 4. Verursachung von Schmerzen, 5. Verursachen von Wunden. Bei kleineren Delikten sind die höheren Stufen unzulässig – lautet der Vorwurf auf nächtliche Ruhestörung, bleibt es beim sprichwörtlichen 'Zeigen der Instrumente'. Natürlich bricht auch die 'gut gemeinte' Folter am Ende meist den Willen des Betroffenen. Ein Abstreiten der Tat wird als 'Verstocktheit' ausgelegt, so dass die peinliche Befragung fortgesetzt werden muss. So wird sogar ein Unschuldiger irgendwann alles gestehen, was der Stadtschreiber von ihm wissen will. Nur die willensstärksten Beschuldigten können so lange durchhalten, bis das Gericht von ihrer Unschuld überzeugt ist.

Ist die Untersuchung – samt Folter – abgeschlossen, kommt es am nächsten Gerichtstag zum öffentlichen Prozess. Dort findet keine Verhandlung im eigentlichen Sinne mehr statt, die Anklage und das

protokollierte Geständnis werden nur verlesen. Anschließend wird der Beschuldigte aufgefordert, sein Geständnis zu bestätigen. Ein Widerruf hilft ihm nicht viel: dann würde der Schreiber unter Eid bezeugen, dass der Angeklagte diese Aussage gemacht hat – oder das Gericht ordnet erneute Folter an.

Sind die Formalitäten erledigt, wird das vorbereitete Urteil verkündet. Der Angeklagte wird gefragt, ob er es annimmt – wenn er das nicht von sich aus bejaht, packt ihn üblicherweise ein Gerichtsbüttel kurz im Nacken und drückt ihm das Kinn auf die Brust.

Die Vollstreckung des Urteils findet meist am nächsten Markttag oder an einem Feiertag statt, damit möglichst viele Menschen ihr beiwohnen können.

Eine ausführliche Darstellung der verschiedenen Strafen und Vorschläge zur Rolle der Helden in einem Prozess finden Sie im zweiten Teil dieses Artikels im nächsten Aventurischen Boten.



"VON KRÄHENFÜßEN UND BLENDPULVER"

EINE ÜBERSICHT HILFREICHER ACCESSOIRES DES WANDERNDEN FUCHSES – TEIL 2

ERSTELLT NACH DEN ERZÄHLUNGEN SEINER GNADEN GREIFWIN GREIBER,
MONDSCHAFTEN UND GEHEIME WEISHEIT IM ORDEEN VOM AUGEN ZU PUPPEN.

VON CHRISTIAN JEUB

MIT DANK FÜR RATSCHLÄGE UND KRITIK AN ULRICH LANG UND CHRIS GOSSE

Nach seinen Schilderungen über verschiedene vorteilhafte Hilfsmittel im Mondschaten (siehe AB 145) befasst sich Seine Gnaden Greifwin in den nachfolgenden Abschnitten mit heiklen Situationen und Notlagen, denen sich allzu kühne Phexjünger mitunter gegenüber sehen. Doch auch bei diesen Misereen gilt stets die Maxime: "Hilf Dir selbst, dann hilft Dir Phex!"

VON DOPPELTEN BÖDEN UND UNSCHENNBAREN ATTRAPPEN

Die größte Gefahr eines listigen Fuchs ist der eigene Übermut. So ist insbesondere bei vermeintlich einfachen Einbrüchen größte Vorsicht geboten. Gerade die Vielfalt und Phantasie zur Sicherung von Hab und Gut kennt keine Grenzen. Da gibt es Riegelmechanismen mit mehreren Schlössern, die nur bei gleichzeitiger Betätigung ganz geöffnet werden können. Oder es mag vorkommen, dass überdimensionierte Schlossattrappen die gesamte Aufmerksamkeit binden und so von dem eigentlichen, verborgenen Verschlussmechanismus ablenken. Sehr heikel kann es werden, wenn man zu spät erkennt, dass sich beim Öffnen einer Schatulle eine Mechanik in Gang setzt, die eine laute Spieluhr erschallen lässt und so alle Heimlichkeit zunichte macht. Bei größeren Truhen kommt es bisweilen vor, dass das Möbelstück ein verborgenes Versteck im Boden abdeckt, während die Truhe selbst nur wertlosen Ramsch enthält.

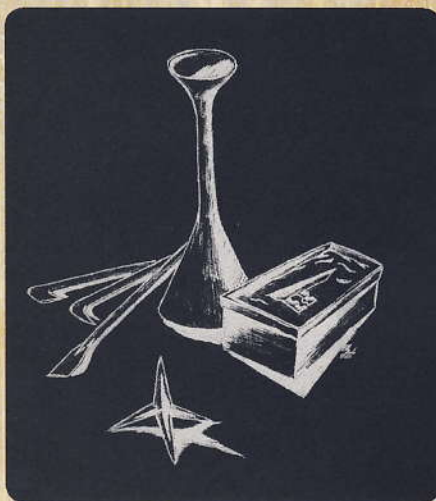
Besondere Aufmerksamkeit sei indes angeraten, wenn man aufgrund der Umstände oder des Umfeldes eine arkane Sicherung befürchten muss. Hier helfen die gebräuchlichen Mittel oft wenig, zu vielfältig und tückisch können die Zauberge woven sein. Das sichere Aufspüren an sich stellt für den einfachen Fuchs bereits eine enorme Herausforderung dar. So er denn nicht selber über Madas Gabe verfügt, kann es hilfreich sein, einige frische Blätter des Blutblattes (ZBA 231) auf die Apparatur zu legen und deren Reaktion zu beobachten, um das weitere Vorgehen zu planen.

DIE MEUTE HETZT DEN FUCHS –

VON DER KUNST DES RASCHEN ENTSCHWINDENS

Sieht man sich unmittelbar von menschlichen Häschern verfolgt, ist es angeraten, in einem kleinen Gürtelbeutel stets eine Handvoll Spreiznägeln, sog. Krähenfüße, griffbereit zu halten. Jene Eisendorne richten sich, wenn sie auf den Boden fallen, stets mit einer Krallen auf, so dass nachfolgenden Läufern die Schuhsohlen durchbohrt werden.

Auch mit ehernen Murmeln oder Kugeln kann man Verfolger zum Straucheln bringen. Des Fuchses ärgste Widersacher jedoch sind die Hunde, seien es Wach-, Hetz- oder Bluthunde. Diesen kann mittels Wurfbeuteln aus dünnem Papier, gefüllt mit scharfem Hundepfeffer, gezielt begegnet werden. Eine ruhige Hand ist im Angesicht der geifernden Meute jedoch unabdingbar. Eine harmlose Variante für menschliche Häscher stellt das Niespulver dar, das jedoch nur bedingten Nutzen verspricht.



Während jene Mittelchen recht einfach und preiswert herzustellen sind, benötigt eine ähnliche Mischung weit mehr Sachverstand. Die Rede ist vom so genannten Stinktopfchen (SRD 107). Die faustgroßen Tonkugeln haben es – dem verniedlichenden Namen zum Trotz – im wortwörtlichen Sinne in sich: Sie sind mit einem Ekel erregenden Sud gefüllt, der selbst gestandene Thorwaler das Speien lehrt. Zur Sicherheit des Anwenders hüllt eine dicke Wachsschicht die Kugeln ein, so dass üblicherweise der stinkende Inhalt erst beim Zerplatzen freigesetzt wird. Hilfreich ist es, wenn der Werfer selbst sich ein Tuch um Mund und Nase schlingt, das mit stark riechenden Ölen beträufelt ist und so den beißenden Gestank ein wenig mildert.

Eine andere Möglichkeit, sich einen Verfolger vom Leib zu halten, stellt ein Gemisch aus Asche, Spänen und Schwefel dar. Das feine Pulver wird dem herannahenden Gegner ins Gesicht geschleudert und raubt ihm die Sicht. Mit einem Fläschchen Essigsäure indes, so heißt es, könne man sogar steinerne Gargylen blenden, da die Säure den Stein verätzt.

REGELTECHNISCHES KRÄHENFÜßE

Der Einsatz und die Wirksamkeit von Krähenfüßen sollten der jeweiligen Situation angepasst werden: Je nach Anzahl der verwendeten Spreiznägeln und der Beschaffenheit des Untergrunds können erschwerte GE-Probe erforderlich werden, bei deren Misslingen 2 SP sowie eine temporäre Wunde in der Körperzone Bein entstehen, bis der Nagel herausgezogen ist – sofern die Schuhsohle nicht ohnehin mit Metall geschützt ist.

So man denn seine Unternehmung nicht im Alleingang wagen will und sich zu einer eingeschworenen Gemeinschaft zusammengefunden hat, sollte man sich vorausschauend mit seinen Kameraden über einen Treffpunkt verständigen, an dem man sich zu einer abgestimmten

Zeit wieder finden kann. Hier hält man die Ausrüstung bereit, die für eine schnelle Weiterreise von Nöten ist. Auch an flinke Pferde sollte dabei gedacht werden. Deren Ausdauer kann durch die Gabe von Yagannussöl (ZBA 274) kurzzeitig erhöht werden, um so schnell eine möglichst große Distanz zurückzulegen.

WEITERE TIPPS UND TRICKS FÜR DEN REISENDEN VAGANTEN

Dem ziehenden Hasardeur bieten sich mannigfaltige Gelegenheiten, seine Finesse und seinen Erfindungsreichtum im Angesicht des göttlichen Fuchses zu beweisen. Oft hilft bereits ein wenig Mutterwitz, um die diversen Fährnisse zu meistern. So kann es hilfreich sein, stets eine Handvoll Süßspeisen in petto zu halten, um wutschnaubende Ungetüme und Monstrositäten, insbesondere aus dem Volke der Bergschräte und Trollinge, zu besänftigen. Trifft man hingegen auf Vertreter wilder Naturvölker, können einfache zinnerne Figürchen oder glänzende Glasmurmeln als Handelsware dienen. Gegen veritable Werwesen aller Arten hilft allerdings nur eine versilberte Klinge – die man bei Bedarf frühzeitig bei einem vertrauenswürdigen Schmied in Auftrag geben muss. Möchte man indes verhindern, dass sich Widersacher an das eigene Nachtlager heranschleichen, so kann man rings um die Ruhestätte knirschende Glas- oder Tonscherben auf den Boden streuen.

Neben diesen kuriosen Utensilien sollte der weitsichtige Grauling auch profane Gerätschaften und Materialien bei der Hand haben, sei es ein Knäuel Draht, ein Sortiment Angelhaken mit Schnur, ein handliches Notizbuch samt Griffeln, einen Klumpen Bienenwachs für das Herstellen von Abdrücken, ein Stück Kreide für das Hinterlassen von Zinken und ein robuster Dolch für allerlei handwerkliche Tätigkeiten. Zudem steht es einem Phexgläubigen gut zu Gesicht, neben einem Fuchsamulett auch eine spezielle Glücksmünze sein Eigen zu nennen, um sich in ausweglosen Situationen ganz den Weisungen seines Gottes hingeben zu können. All diese Accessoires sind mittels unzähliger Riemen, Schnüre, Beutelchen, Dosen etc. möglichst eng am Körper aufzubewahren, damit sie die eigene Bewegungsfreiheit nicht über Gebühr behindern. Sperriges sollte hingegen in einem separaten Ranzen verstaut sein, den man bei Bedarf schnell ausziehen und zurücklassen kann – ein Vorgehen, das mich schon in manchen Situationen vor meinen Häschern gerettet hat.

Ist man derweil in Begleitung seiner Kumpanen unterwegs, sollte man sich frühzeitig auf einige einfache Handzeichen verständigen. Während die ausgefeilten Bilder der Gestensprache des Atak eine ausgiebige Konversation ermöglichen, reichen für die meisten Alltagssituationen – z.B. dem raschen Abstimmen in der Gruppe – einige wenige Zeichen aus: Die Gesten für Gegner, Anzahl, rechts, links, Angriff, Halt, Verstecken, Flucht, leise, Dämon, Mensch, Magie, Abducken, Einkreisen oder Treffpunkt sollte jeder Grauling kennen. Listig ist es zudem, sich untereinander mit fingierten Namen anzureden, um zufällige Zuhörer in die Irre zu führen. Sinnvollerweise sollte das Pseudonym den gleichen Anfangsbuchstaben aufweisen wie der echte Name, so dass eingravierte oder auch gestickte Initialen auf der eigenen Ausrüstung nach wie vor gültig sind.

In ähnlicher Absicht sollte man stets die grundlegenden Zutaten für Schminke und Verkleidungen, wie z.B. Hesindigo und Alraunensaft zum Einfärben der Haare oder in Alkohol gelöstes Baumharz als Klebmittel für falsche Bärte (SRD 106), bei der Hand haben, um das äußere Erscheinungsbild kurzfristig verändern zu können.

EINE AUSWAHL NUTZBRINGENDER SPAGYRISCHER, VEPENISCHER UND PROFANER ALCHIMICA UND TINKTUREN

Gerade die Bereiche Alchimie und Thaumaturgie bieten einen Fundus an passablen Mittelchen, die das Leben eines ambitionierten Fuchses erleichtern. Doch das geheime Wissen um die korrekte Herstellung und richtige Verarbeitung dieser Alchimica lassen sich die Apotheker und Alchimisten mit barem Golde begleichen – oft ohne Gewähr für deren Wirksamkeit.

Während der Erwerb eines segensreichen Heiltranks, eines schnell wirkenden Schlaf- oder auch Angstgiftes unweigerlich das Aufsuchen eines einschlägigen Gelehrten erfordert, kann ein wissbegieriger Fuchs mit ein wenig Übung selber nutzbringende Pülverchen herstellen. Zu nennen seien da die bereits erwähnten Eulentränen, die Stinktöpfchen sowie das als Pyrophor bekannte Brandpulver (SRD 106), das als Zündmittel vortreffliche Dienste leistet. Als probates Mittel gegen lästige Bluthunde hat sich die Nutzung einer Salbe aus Talaschin (ZBA 268) erwiesen, die den eigenen Körpergeruch zu überdecken vermag. Dabei ist jedoch zu beachten, dass der Geruch der Kleidung mitunter überwiegt und so den Effekt zunichte macht. All diesen Tinkturen ist zu Eigen, dass sie sich mit relativ geringem Aufwand und überschaubaren Kosten herstellen lassen. Neben diesen Alchemica dürfen im Säckel auch einigen Portionen Mirbelsteinpulver (ZBA 251) gegen lästiges Ungeziefer nicht fehlen – sofern man sich nicht unter zivilisierten, wohlriechenden Menschen aufhalten muss, vertreibt das Mittel doch aufgrund seines Gestanks mitunter nicht nur lästige Kerbtiere, sondern auch so manchen Artgenossen.

Im kommenden dritten und letzten Teil seiner Ermahnungen geht Seine Gnaden auf die Notwendigkeit ein, stets eine passable und für die jeweiligen Situation zweckmäßigen Waffe bereitzuhalten, und stellt einige besondere Kuriosa vor.

KLEINE AUSRÜSTUNGSLISTE

(Preise bei einem gut sortierten Gareth's Händler pro übliche Anwendung zzgl. Kosten für Behälter)

Allgemeines und Sperriges:

- ◆ Kletterschuhe, leichte Sohle – 30S
- ◆ Schulterriemen mit Ösen und Schlaufen, Leder – 5H
- ◆ Faustriemen, Leder – 3H
- ◆ Blendlaterne, mit Glaslinse – 20S
- ◆ Spürlaterne, Zwergenarbeit – Verhandlungssache
- ◆ Kletterdolch, leicht – 50S
- ◆ Wurfanker, Eisen, klappbar – 20S

Kleinteiliges und dessen Unterbringung:

- ◆ Bienenwachs, Holzdose – 1H
- ◆ Kreide, Beutelchen – 4H
- ◆ Diamanttreibnagel, Lederetui – 65D
- ◆ Krähenfüße, Eisen, Beutelchen – 3H
- ◆ Glasmurmeln, Beutelchen – 2H
- ◆ Horchtrichter, Holz – 5H
- ◆ Glücksmünze, Beutelchen – unbezahlbar

Salben und Pulver:

- ◆ Pyrophor, luftdichte Tondose – 20H
- ◆ Schminke/Paste, eine Auswahl, Tontiegel – 50H
- ◆ Baumharz in Alkohol, Phiole – 5S
- ◆ Eulentränen, Phiole – 10H
- ◆ Hundepfeffer, Beutelchen – 3H

DIE SCHWESTERSCHAFT DER MADA

VON TAHIR SHAIKH

Mit DANK AN FRANK BARTELS, PETER DIEHL, STEFAN KÜPPERS,

ELIAS MOUSSA UND DANIEL SIMON RICHTER

Kompletter Name: Verschworene Schwesternschaft zur Ehrung und Befreiung der Hesindetochter Mada

Kurzbeschreibung: Orden der Hesinde-Kirche, dessen Mitglieder durch Verbreitung von Wissen, Heilzauberei und der Bekämpfung verseuchter Landstriche den Menschen beistehen und gegen jede Einschränkung von Magieausübung eintreten.

Wahlspruch: "Keine Fessel ewig bindet."

Erkennungszeichen: ein Amulett, das einen Ouroboros zeigt.

Herkunft: nach den Magierkriegen angeblich auf historischen Wurzeln gegründet

Bedeutende Mitglieder: Rinaya von Punin (Erste Schwester der Mada), Lleanne Coulhir (Hohe Schwester)

Personen der Historie: Hekaschane (eine Niobara-Schülerin, Magierin und Hesinde-Geweihte), die Hexe Vaburah

Bedeutende Talismane und Artefakte: Madamant (Bruchstück vom 'Stein der Mada'), Sphäre der Mada (verschollenes Rotes Auge)

Wichtige Orte und Niederlassungen: Kuslik (Haupthaus), kleine Zirkel (3–6 Mitglieder) in vielen Städten des Horasreichs sowie in Nostria, Brabak, Punin, Gareth (Altar im Pentagontempel), Festum (an Hesinde-Tempel angegliedert), Anchopal, Radoleth (Kloster zur Ausbildung junger Novizinnen und Edeldamen)

Feiertage: erster Erdstag im Praios (Madatag)

Beziehungen: hinlänglich (in Kirche, Gilden und im Horasreich: groß)

Finanzkraft: hinlänglich

Mitglieder: ca. 200 (ausschließlich Frauen)

Zitat: *»Mada tanzte. Und als ihr Fuß zum siebten Mal niederging, traf er die westlichen Wasser, und die Fische darinnen fielen ihr zu Füßen und wurden sehend und wissend von ihrem Tanz. Und die Wälle, und Mauern der Festung brachen und die Kraft floss in Strömen aus ihr hervor.«*

—Madas Tanz, siebter Sang; Überlieferung innerhalb der Schwesternschaft der Mada

Volkes Stimme: "Bei meiner Treu". Ohne die weißen Hexen wäre mein kleiner Fenrin zu Boron gefahren. Die Götter mögen sie schützen."

Quellen: WdG 90, Schwarzer Bär 95, Westwind 143, Horas 55, 138, 142, 148f., Hinter dem Thron 12, 90, Masken der Macht 22, Orkengold 25, 90

Üblicherweise eher im Hintergrund agierend, wurde der in den letzten Jahrzehnten immer selbstbewusster auftretende Orden bald auch Ziel politischer Attacken: Das Kloster in Salza wurde 1014 BF auf Bestreben von Graf Albio III. aufgelöst, dem die wissbegierigen Heilerinnen ein Dorn im Auge waren. Er verwies sie kurzerhand der Doppelstadt und ersetzte sie durch die ihm wohl gesonnenen Anconiten. In der Serie von Seuchen, Sturmfluten und Skandalen, die Salza und Salzahaven kurz darauf erschütterten, glaubten viele den Zorn der Schwesternschaft zu erkennen. Und 1029 BF nutzten im Horasreich Gegner der Schwesternschaft und Königin Aldares Gerüchte um Ausschweifungen bei Festlichkeiten nahe Arivor, um die Königin bei der Bevölkerung zu diskreditieren. Aldare Firdayon legte ihr Amt als Erste Schwester nieder, als sie 1030 BF zur Magisterin der Magister berufen wurde; ihr folgte Rinaya von Punin an der Spitze des Ordens nach.

Der gleißende Sternenregen der über dem Svelltland niederging, bewog den Orden, Schwestern in diese Region zu entsenden, in der Hoffnung auf weitere Madamanten zu stoßen. 1033 BF gelang es der Hohen Schwester Lleanne Coulhir mit Hilfe einiger tapferer Recken den Orden einem lange gehegten Traum näher zu bringen: In den Weiten des Svelltals fand sie jemanden, die die Maday'kha, die irdische Verkörperung Madas, werden konnte, und half dieser den Weg zu Mada zu erkennen.

GESCHICHTE

Basierend auf älteren Mondkulten, die unter den güldenländischen Siedlern und ihren Nachfahren im Lieblichen Feld kursierten (und die angeblich auf das myranische Optimatenhaus Icemna zurückzuführen sind), formierte sich aufgrund der Schrecken der Magierkriege und ihrer leidvollen Auswirkungen auf Land und Menschen im Jahre 595 BF einer loser Bund von Hesinde-Geweihten, Magierinnen und Töchtern Saturias. Unter der Magierin Hekaschane offenbarten sich die Mada-Anhängerinnen schließlich der Öffentlichkeit. Ihre Aufgabe sahen sie darin, hilfebedürftige Menschen durch die kommende Zeit der Unruhen zu führen.

Auf einer traumgeleiteten Reise durch die nostrischen Wälder im Jahre 607 BF fand die Hexe Vaburah einen Kristall, der im Schein des Madamals grünlich schimmerte. Magischen Analysen bestätigten die stille Hoffnung der Gemeinschaft: Sie hatte einen Madamanten, angeblich ein Bruchstück der Zitadelle der Kraft, gefunden.

ORDENSSTRUKTUR

Rinaya von Punin führt den Orden als Erste Schwester der Mada an. Kirchenrechtlich hat sie den Rang einer Metropolitin inne und untersteht alleine der Magisterin der Magister. Ihre enge Beziehung zu Aldare von Vinsalt, der Magisterin der Magister, hat den Einfluss des Ordens innerhalb der Kirche weiter gestärkt – eine Entwicklung, die einige Schlangengräte der Pastori-Fraktion argwöhnisch beobachten.

Die einzelnen Zirkel werden von erfahrenen Schwestern geführt. Die Mitglieder sind an ihrem Ouroboros-Amulett, als Kamee aus Halbedelsteinen geschnitten, zu erkennen: bei den einfachen Schwestern aus Mondstein, für die höheren Grade aus Mondstein und Onyx. Bei den Hohen Schwestern besteht das Amulett zusätzlich aus Topas, während die Erste Schwester stattdessen Jade trägt. Bei ordensinternen Zusammenkünften werden silberne Ritual-

gegenstände (Kräutersichel, Winkelch, Rundschild, helmartiges Diadem) gemäß dem eigenen Rang getragen und im Zeremoniell verwendet. Eine darüber hinausgehende, verbindliche Kleiderordnung existiert nicht.

HIERARCHIE

Sichelmaid (Anwärterin), Kelchmaid (Mitglied), Schildmaid (erfahrenes Mitglied, Verteidigerin des Ordens), Helmmaid (Hohe Schwester, Führerin und meist Älteste eines wichtigen Zirkels), Erste Schwester (Oberhaupt)

AUFNAHME

Dem Orden können seit jeher nur Frauen beitreten. Wer Aufnahme in die verschworene Gemeinschaft finden will, bedarf einer Fürsprecherin, die sich für die Anwärterin verbürgt. Neben einem aufrechten Wesen stellt die komplexe, Theorie wie auch Praxis umfassende, Aufnahmeprüfung ein Hindernis dar, an der viele scheitern. Dennoch klagt der selten weniger als 200 Mitglieder zählende Orden nicht über Nachwuchsprobleme, was wohl der Mischung aus Mildtätigkeit und einer romantisch verklärten Sicht auf das höhere Ziel der Gemeinschaft geschuldet ist. Eine magische (und/oder karmale) Begabung ist keine Voraussetzung für eine Aufnahme, erleichtert den Beitritt jedoch ungemein und kommt daher bei 8 von 10 Schwestern vor.

WELTSICHT UND IDEALE

Dem Bund gilt Mada als höchste Hesindeheilige, die als Erlösergestalt und Spenderin der astralen Kraft verehrt wird. Sie brachte den Menschen die Mächte der Sphären und damit die Möglichkeit, ihr Schicksal selbst zu bestimmen. Diesem Ideal eifern sie nach, indem sie die Lande bereisen, um ihr Wissen zu teilen, den Menschen die Vorzüge der magischen Heilkunst näher zu bringen und ihnen die Erleichterungen des Alltagslebens, die Magie bewirken kann, vor Augen zu führen. Die weniger Abenteuerlustigen widmen sich der Abschrift des Folianthen der Kreutherkunde oder studieren Quellen zum Mada-Mythos. Enge Beziehungen werden zur Schwesternschaft des Wissens (WdZ 312) unterhalten, deren Mitglieder häufig auch im Orden aktiv sind. In jüngster Zeit hat der Orden begonnen die als Sekte berüchtigte und teils aus Phex-Geweihten bestehende Sha'ay Mada (WdG 150f.) zu unterwandern. Die Beziehungen zum Pentagrammorden

(WdZ 264) dagegen sind ebenso von Konkurrenzdenken geprägt wie zum Heilerorden der Anconiten, den weißmagischen Magiern der Mephaliten (AB 126, 29f.) unterstellt man insgeheim gar, sie würden die Maday'kha (WdZ 411) nur suchen, um ihr im Auftrag der Praios-Kirche die Sternenkraft auszubrennen.

Auch wenn einige Methoden denen der Phex-Kirche ähneln (sie alle haben früh verinnerlicht, sich ihre Hilfe mit Gefallen vergelten zu lassen), stehen die Schwestern dem Fuchskult skeptisch bis ablehnend gegenüber. Die Schwesternschaft bildet nur wenige eigene Novizinnen aus; die meisten Mitglieder sind erfahrene Frauen, die dem Orden im Laufe des Lebens beitreten. Partnerschaftliche Beziehungen untereinander sind auch in den höheren Kreisen keine

Seltenheit. Als weiteren Punkt der Glaubenslehre fordern die Schwestern vehement die Aufhebung aller Restriktionen der Magieausübung – eine Tatsache, die nicht nur die Praioten sondern auch den Adel nachdenklich stimmt. Den neueren praiotischen Lehren der im Horasreich ansässigen Prinzipisten begegnet der Orden mit Wohlwollen.

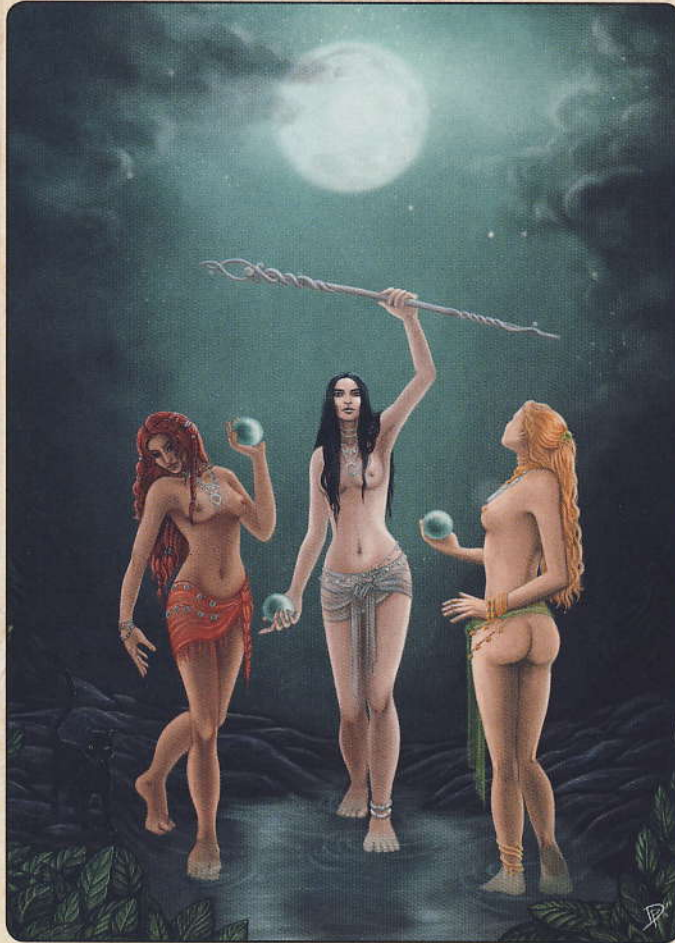
GEHEIMNISSE UND MYTHEN DES ORDENS

◆ Auf die Befreiung Madas aus ihrem Sternengefängnis wurde der Orden kurz nach seiner Gründung ausgerichtet und früh mit einem Schleier der Wohltätigkeit überdeckt. Zwar fühlt sich die große Mehrheit wirklich dazu berufen, sich mit all ihrer Kraft dem Wohle der Menschen zu widmen, doch dient dieses Vorgehen nicht reinem Selbstzweck, sondern dient dazu, gezielt Einfluss zu erlangen, um ihrem geheimen Ziel näher zu kommen.

◆ Einige Ordensschwestern gehören insgeheim dem sehr viel älteren Geheimbund der Hüterinnen an. Diese opfern seit Jahrhunderten auf der Hexeninsel (Meridiana 7) Astralkraft, um dereinst Mada und Sumu wiederzuerwecken. Mondgöttin und Erdriesin werden hier als Aspekte ein und derselben Urkraft verehrt, nämlich des unbändigen Lebens, das die Weisen Sikaryan nennen.

◆ Die Sphäre der Mada nutzte der Orden lange Jahre als Fokus für seine Suche nach der Maday'kha. Das Artefakt wurde jedoch gestohlen, gelangte kurzfristig in die Hände der Draconiter, um dann wieder aus dem Blickfeld der Schwestern zu verschwinden. Um es wiederzuerlangen, schickt der Orden immer wieder Schwestern aus, die neuen Spuren nachgehen sollen.

◆ Entgegen der landläufigen Meinung, Phex allein wache über das Schicksal Madas, verweisen alte Ordensaufzeichnungen auf den



orkischen Gott Tairach als weiteren Kerkermeister ihrer Göttin. Manch eine Schwester glaubt, Tairach würde an der Göttlichkeit ihrer Herrin nagen, während Phex, der den zwölfgöttlichen Mythologie zufolge Madas Anliegen zugetan war, bisweilen Milde



zeigt und ihre Fesseln lockert. Dies führt zu Kontroversen innerhalb des Ordens, widmen sich doch einige Schwestern der Aufdeckung phexischer Umtriebe.

◆ Der Stein der Mada ist ein legendärer Kristall, der zusammengefügt, einst die Befreiung Madas ermöglichen soll. Bruchstücke werden in ganz Aventurien vermutet und nicht nur von den Schwestern emsig gesucht. Besonders in das Svellttal und in der Wüste Gor wurden in jüngster Vergangenheit wiederholt Expeditionen entsandt.

PERSÖNLICHKEITEN

Rinaya von Punin wurde in Belhanka zur Arcanomechanikerin ausgebildet, war etliche Jahre Leiterin der Mechanikerschule zu Aldyra und steht dem Orden seit 1031 BF als Erste Schwester vor. Die geschickte Halb-Zahori übernahm die Leitung von Aldare Firdayon, ihrer langjährigen Geliebten. Die schwarzgelockte Schönheit (geb. 988 BF) mit den tiefgründigen Augen ist eine stille Planerin, die mit Mildtätigkeit und Schläue erreicht, was andere mit Intrige oder Gewalt zu erzwingen suchen.

Großen Einfluss innerhalb des Ordens hat sich die zierliche Hexe Lleanne Coulhir (geb. 981 BF, dunkler, graugestrahnter Zopf, hellgrüne Augen, Brille; wirkt zerbrechlich) durch das Auffinden der Maday'kha im Svellttal erworben. Ihr Streben gilt nun dem Versuch die Mysterien um das Auftauchen der von Madas Essenz beseelten Frau zu ergründen und ihr den Weg in den Orden zu weisen.

DER ORDEN IM SPIEL

DIE MADASCHWESTER ALS SPIELERCHARAKTER

Die wenigen Beschränkungen, die der Orden auferlegt, begünstigen den Eintritt einer Spielerheldin in die Schwesternschaft. Zudem wissen die Ordensoberen die vielen Kontakte und Verbindungen zu schätzen, die ihre Anhängerinnen auf Reisen ansammeln. Es ist daher üblich, von der Führung mit einer Queste betraut zu werden und sich danach einer disputatio zu stellen, in der die Ereignisse der Queste und das Wissen der Probandin geprüft werden.

Die Schwestern sind häufig als aufopfernde Heilerinnen anzutreffen, die überall dort anzutreffen sind, wo die Not am Größten ist (und die bewusst darauf hinweisen, welchem Bund sie angehören. Vielgeehrte Schwestern suchen in Tempeln und verstaubten Bibliotheken nach den Wurzeln des Madaglaubens, werten uralte Familienstambücher aus, oder kopieren Schriftwerke über magische Heilkunst. Einige Schwestern verbringen einen Teil ihres Lebens damit, geheime Phex-Geweihte zu enttarnen, und die Rätsel ihrer Kirche der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, oder für ihre Zwecke zu nutzen.

Andere ziehen aus, um Potentaten ihre Geheimnisse zu entreißen oder magischen Mysterien nachzugehen. Auch wenn es abwechslungsreich sein kann, eine Madaschwester im Spiel darzustellen,

so gilt ihr doch die Befreiung Madas als heilige Aufgabe. Diesem Umstand wird sich die loyale Schwester fügen und ihr Streben stets danach ausrichten.

In Almada und im Horasreich steigert eine Mitgliedschaft in der hoch angesehen Schwesternschaft den SO um +1.

DIE MADASCHWESTER ALS MEISTERPERSON

Als Meisterpersonen können die Helden den Madaschwestern vor allem an der Westküste Aventuriens, im Lieblichen Feld und Aranien begeben.

Ob nun als Ansprechpartner bei seltenen Krankheiten, der Analyse magischer Artefakte, oder als Auftraggeber. Stets umgeben von einer Aura des Rätselhaften, geben sie mit der Rechten und nehmen mit der Linken.

Doch trotz aller Heimlichkeit sind die Madaschwestern zugängliche und hilfsbereite Personen, die frei von akademischen Zwängen und Standesdünkel den Helden als Ratgeberinnen dienen können. Mit ihrem umfangreichen Wissen mögen sie Quell ungeahnter Hilfe sein. Eine Bitte an sie heranzutragen, will jedoch wohl überlegt sein.

Auf die Erfüllung versprochener Gegenleistung pochen sie vehement, und wehe dem, der es wagt, die Schwesternschaft zu hintergehen! Dann kann die Schwesternschaft rasch zur Gegenspielerin werden, besonders wenn die Helden die Kreise des Ordens stören, oder sich zu tief in deren Geheimnissen verstricken.



STRÖMUNGEN INNERHALB DES ORDENS

Auch wenn das höhere Ziel alle im Geiste vereint, bringen unterschiedliche Stellung, Herkunft und magische Tradition Differenzen mit sich, die in drei Denkschulen münden.

An vorderster Stelle sind hier die Webenden Schwestern zu nennen, denen noch bis vor kurzem mit Aldare Firdayon eine der mächtigsten Frauen Aventuriens vorstand. (Interessanterweise steht ihr Bruder Timor dem Phex-Kult nahe.) Sie nutzen ihr Wissen gezielt, um dem Orden Vorteile zu verschaffen.

Dem gegenüber steht die große Zahl der Gebenden Schwestern. Meist jüngere Ordensschwestern, die ihre Fürsorge allen angedeihen lassen, die ihrer bedürfen. Sommer wie Winter bereisen sie die Lande und unterweisen die Menschen in der Heilkunst, sammeln seltene Kräuter oder vertiefen die Kontakte zu den verschiedenen Hexenzirkeln. Doch auch sie erwarten zumindest einen Gefallen als Gegenleistung.

Die dritte und kleinste Fraktion, die Sehenden Schwestern, die der Ankunft der Maday'kha harren, prüfen junge Mädchen auf die Astralmacht, immer getrieben von glühender Hoffnung und angeblich geleitet von Traumvisionen ihrer Mondgöttin. Das Verfassen und Überbringen verschlüsselter Geheimbotschaften fällt in ihr Metier und aus ihren Reihen stammen viele der Suchenden, die auf ihrer Queste nach dem Stein der Mada gefährvolle Pfade beschreiten, und daher oft erfahrener Hilfe bedürfen.

DER WOLKENSEGLER "TERZEL"

TEIL I

Für viele Myraner besitzt das Fliegen eine Faszination, die ihre Phantasie und Träume anregt. In der Praxis ist es jedoch in den meisten Fällen einigen ausgewählten Privilegierten vorbehalten. Ein kleiner Wolkensegler wie die *Terzel* bietet jedoch auch anderen diese Möglichkeit: Als Freihändler ist sie zwischen der Thalassionküste und dem Binnenland unterwegs, stets auf der Suche nach lukrativer Ladung und bereit, auch zahlende Gäste zu befördern.

GESCHICHTE

Die *Terzel* hat bereits eine sehr bewegte Geschichte hinter sich. Einst als Handelsschiff von den Vinshina erbaut, wurde sie im Hundertjährigen Seekrieg zwischen dem Imperium und den abtrünnigen Serovern verwickelt: Der imperiale Strateg in Iolon ließ den nach Serovia fliegenden Wolkensegler als Blockadebrecher durch einen Luftdämonen 'versenken'. Die Serover fanden das menschenleer im Wasser treibende Wrack und stellten es wieder her, woraufhin das Schiff noch mehrere Jahre Dienst tat. Nach dem Krieg reduzierten die Serover ihrer Flotte und so wurde es an ein Konsortium von Reedern verkauft, die den altgedienten Segler für zivile Zwecke umrüsteten.

SYMBOLIK

Als Emblem verwendet die *Terzel* ein stilisiertes Bild eines stürzenden Seefalken, der nicht nur die Ballons und Segel zielt, sondern auch als handgroßer Aufnäher von der Besatzung auf der Kleidung getragen wird.

ORGANISATION

Wie jedes Schiff benötigt die *Terzel* eine Besatzung und Offiziere. Letztere sind ein recht bunter Haufen und von militärischer Disziplin ist nicht viel zu spüren – die häufigen Debatten erinnern beinahe eher an Streitigkeiten auf einem Piratenschiff, auch wenn alle dem Schiff und (in schwächerem Ausmaß) dem Reedercollegium gegenüber loyal sind.

♦ Kapitän **Agilradus Stormling** (hoch aufgeschossen, rotes Haar voll grauer Strähnen, himmelblaue Augen) ist ein serovischer Himmelsfahrer und Saithakenner. Er hat sich auf den Kontakt zu den Geistern der Lüfte spezialisiert – sowohl als vorausseilender Kundschafter wie als Verteidiger der *Terzel* gegen andere fliegende Wesen. Er ist von einer überschäumenden und stürmischen Art und verzeiht so rasch, wie er aufbraust. Längst könnte er sich in einer Villa zur Ruhe setzen, doch seine Wanderlust und sein Fernweh treiben ihn immer weiter.

Der Kapitän wird stets von seinem Ahnengeist *Arno* begleitet, der ihm in Gestalt eines farbenfrohen Regenbogenpapageis schwatzend auf der Schulter sitzt. Zwischen Agilradus und der 'Bordsylphe' *Phiriaphiri* besteht ein angespanntes Verhältnis, seit er einmal vorschnell versuchte, die Luftnympe in einem objektmagischen Geisterknoten zu fangen.

♦ Magistra **Wiebke Serra Ennandu** (rundlich, weißblondes Haar in drei Zöpfen) aus Serovogor ist eigentlich Privatlehrerin und Kartographin, die dank ihrer Gelehrsamkeit zur Honoratin erhoben wurde. Überraschend heuerte sie dann aber auf der *Terzel* an, um die Welt zu sehen.

Angesichts ihrer Fähigkeiten dient die Magistra vor allem als Navigatorin, Völkerkundlerin und Dolmetscherin. Ebenso ist sie die Stellvertreterin und wichtigste Beraterin des Kapitäns, weil dieser ihre ruhige besonnene Art zu schätzen weiß. Einige an Bord betrachten das jedoch als unnötigen Kniefall vor den Ennandu, die damit zu viel Einfluss auf das freie Schiff bekommen haben.

♦ **Maschuschu** (jadegrüne Haut, besonders klein) ist ein shingwanischer Abenteurer aus Valdur Bedhra. Dank seines geringen Gewichtes und seiner unübertroffenen Kletterkunst in der Takelage hat sich Maschuschu zum Bootsmann hochgearbeitet. Während der Arbeit kommuniziert er am liebsten mit Hilfe seiner überdimensionalen Trillerpfeife

♦ **HyBaRa** (einäugig, kupfern-schwarz getigertes Fell) ist eine Veteranin der Nyamaunir, die auf der *Terzel* für die Schiffssicherheit zuständig ist und die Besatzung an den Geschützen und im Nahkampf drillt. In ihrem Herzen ist HyBaRa weiterhin eine Piratin, der es um jede vielversprechende Prise leid tut, die die *Terzel* unbehellig vorbeifahren lässt. In allen Gesprächen mit dem Kapitän argumentiert sie für mehr wagemutiges Beutemachen und findet dabei oft Unterstützung durch den Bootsmann Maschuschu.

♦ **Phiriaphiri** ist eine Sylphe in Gestalt einer bildschönen, himmelblauen Asharielfrau mit wolkigen Haaren und Schwingen, deren Farbe von schäffchenweiß bis unwetterschwarz viel über ihre aktuelle Laune verrät. In gewisser Weise erfüllt sie die Rolle des Klabautermanns auf einem Meeresschiff und ist stets damit beschäftigt, über das Deck oder durch die Wanten zu wuseln und ihren Günstlingen unter der Mannschaft frischen Wind zuzuhauchen.

♦ die **Besatzung** rekrutierte sich anfangs unter abenteuerlustigen serovischen Kriegsveteranen – und heute lockt der Ruhm dieser 'ersten Generation' viele Neulinge an: Die *Terzel* hat stets mehr Bewerber als offene Stellen und die Bereitschaft ist sehr hoch, Risiken einzugehen.

METHODEN

Die *Terzel* hat keinen festen Flugplan, sondern fliegt dorthin, wo günstig Frachtgut zu erwerben sein soll. Dabei wird Massengut verschmägt und vor allem mit leichten, wertvollen Dingen gehandelt, vor allem solchen, wo eine schnelle Ablieferung den Gewinn noch einmal deutlich erhöht – verderbliche Gewürze, lebende Tiere, zahlende Passagiere. Ob Waren nur durch Einkauf oder auch durch Piraterie erworben werden sollen, ist seit langen umstritten.

Mehr zur *Terzel* erfahren Sie in der nächsten Ausgabe des Boten.

HK / JR

SCHRIFTEPHEATZ

EIN KURZSZENARIO VON MARC JEPPESEN UND ALEX SPOHR

WAS BISHER GESCHAH

Nachdem 1033 BF in Zorgan eine wertvolle Buchsammlung gefunden wurde, kommt es, nachdem bestätigt wurde, dass die Sammlung aus der späten Rohalszeit stammt, zu Problemen. Die 'Rote Samthand' *Cordovan von Tannwirk*, Haffax' Spitzelmeister (Regionalspielhilfe **Schattenlande**), hat durch seine Samthandschuhe Gerüchte zugetragen bekommen, dass an den Büchern mehr dran sein soll als allgemein vermutet. Um Gewissheit zu erlangen, entsandte er den Dieb *Aljiziber* nach Zorgan, um eines der Bücher zu stehlen. Der Dieb ahnt nicht, dass die beiden selbst planen, das Buch an sich zu bringen.

WAS GESCHEHEN WIRD

Nachdem Aljiziber das Buch zu gestohlen hat, flieht er in Richtung Llanka. Vom Tempel der Hesinde angeworben, setzen sich die Helden auf die Spur des Diebes. Doch seine ver-räterischen Verbündeten planen anderes: Durch Mittelsmänner werben sie in Llanka den Thorwaler *Stirbjörn* und seine Bande an, ihnen das Buch zu beschaffen. Nachdem dieser in Besitz des Buches ist, weigert er sich, das scheinbar oronische Buch den Buchhändlern auszuhändigen. Um trotzdem an das Buch zu kommen, werben die Zwillinge daraufhin eine weitere Llankaner Bande an. Doch dies löst einen regelrechten Bandenkrieg in den Gassen Llankas aus.

DAS ABENTEUER

Dieses Szenario ist nach dem Einstieg sehr modular gestaltet. Sobald die Helden in Llanka sind, bieten wir Ihnen Szenen, Personengruppen und Anregungen zur weiteren Ausgestaltung. Am Ende sollten die Helden das Original besitzen, während es den Buchhändlern gelungen ist, sich eine Abschrift der wichtigsten Kapitel zu beschaffen.

DIE ANWERBUNG

Die Helden geraten in das Abenteuer hinein, nachdem Aljiziber das Buch bereits gestohlen hat. Es gelang ihm bis zum Aufbewahrungsort des Buches im Hesinde-Tempel vorzudringen, er wurde dabei jedoch von einem Novizen überrascht. Er musste fliehen, entkam aber mit dem Buch. Dabei verletzte er den Novizen mit einem seiner Wurfsterne.

Die Geweihten hatten daraufhin umgehend die Garde verständigt, allerdings schien diese kein großes Interesse daran zu haben, den Dieb zu finden. Der Diebstahl wird zwar untersucht, aber nicht mit sonderlich großem Elan. So kamen die Hesinde-Geweihten auf die Idee einige Abenteurer anzuwerben, die bei der Wiederbeschaffung des *Rahjasutras* behilflich sein können.

Sollte ein Held eine spezielle Beziehung zur Hesinde-Kirche haben (zum Beispiel selbst ein Hesinde-Geweihter sein, oder auch ein Magier oder Bücherkundiger), so wird er gezielt von den Geweihten aufgesucht. Er und seine Gefährten werden in den Tempel eingeladen, wo man sie über den Diebstahl in Kenntnis setzt und sie um Hilfe bittet. Die Kirche kann auch per Aushang um Mithilfe bitten, sofern sich kein Held eignet, oder eine andere Kirche, Institution oder die Garde kümmert sich um den Kontakt. Als Belohnung winken zehn Dinare.

ERMITTLUNGEN IN ZORGAN

◆ **Im Tempel:** Beim Kampf mit dem Novizen *Nandris* hat der Attentäter auffällige Gegenstände verloren: ein in verschiedenen Farben eingefärbtes, verknottetes Stoffband (wie bei Maraskanern sehr beliebt ist) und eine Wurfscheibe. Bezüge zu Maraskanern können die Helden herstellen, wenn sie *Kulturkunde* (*Maraskan*) besitzen oder ihnen eine Probe +5 auf *Geographie* gelingt.

◆ **Bei den Wissenden:** In der kleinen Zorganer Exilantengemeinschaft (2 Turmhäuser und einige Hütten im Landhausstil mit etwa 60 Einwohnern am Rande Schamirans) werden die



◆ **Im Geschäft der Buchhändler:** Tatsächlich sind die beiden Buchhändler (50, Halbglatze mit Zopf, dicklich) geschwätzig und teilen den Helden allerlei Klady mit. Zeigen die Helden das Stoffband vor, so können sie den Helden tatsächlich eine recht gute Beschreibung Aljizibers geben, verbergen aber scheinbar etwas. Erst wenn die Helden energischer nachfragen (*Überreden*-Probe +7) lenken die Buchhändler ein. Sie können den Helden den Weg zu einem Haus beschreiben, das Aljiziber mehrfach aufgesucht hätte. Auf weitere Nachfragen erklären die beiden, dass sie ihn für einen *Haffaja* – einen Verräter an der Schöpfung – halten. Eine Erklärung für diese Vermutung würden die Helden in dem beschriebenen Haus finden.

◆ **Das Haus der Veteranin:** Das beschriebene Haus befindet sich im Herzen Zorgans und die Helden können herausfinden, dass das Gebäude von einer Garethischen Soldatin *Gerlinde* gekauft wurde, nur wenige Tage nachdem ihr die Flucht von Maraskan gelungen ist. Bei Nachfragen ist die Frau (51, athletisch, grau-schwarze Haare, mürrischer Blick) unfreundlich und abweisend. Wenn die Helden versuchen in ihr Haus einzusteigen, werden sie schnell bemerken, dass die Frau ihr Domizil gut gesichert hat (Giftorn mit Goldleim im Türschloss, hinter dem verschlossenen Fenster ist eine gespannte leichte Armbrust aufgestellt, die beim Öffnen der Fensterläden ausgelöst wird: *Ausweichen* +6, sonst 1W6+5 SP). Im Obergeschoss treffen die Helden dann auf die Hausherrin (Werte wie ein mittel-

ländischer Veteran, *ZooBotanica* 134) und es kommt zum Kampf. Erst wenn es den Helden gelungen ist, die Frau kampfunfähig zu machen, können sie diese entweder befragen oder (im Falle von Gerlindes Tod) einen Brief von ihrem Sohn Aljiziber finden, der ihr davon berichtet, dass er bald einen Auftrag des Fürstkomturs persönlich in Zorgan zu erledigen habe.

Zusammen mit einigen Kampfgefährten würde er in Llanka landen, aber seine Aufgabe wäre es, ein wertvolles Buch aus dem Hesinde-Tempel zu stehlen. Er bittet seine Mutter Gerlinde in diesem Brief darum, dass diese den Tempel auskundschaftet. Andere Verbündete würden für seine sichere Flucht über Llanka sorgen.

DIE SPUR FÜHRT NACH OSTEN

Da Aljizibers Spur eindeutig nach Llanka führt, erweitert der Hesinde-Tempel seinen Auftrag und bittet die Helden dem Dieb nach Llanka zu folgen und das Buch zu retten, ehe dieses nach Maraskan geschafft wird. Dafür würde die Entlohnung auf 30 Dinare angehoben.

BEGEGNUNGEN WÄHREND DER REISE

♦ **Bauern:** In den zahllosen Dörfern auf dem Weg über die Küstenstraße (Wegstationen: *Farukand*, *Ras Abris* und *Yasirabad*, zu Fuß etwa 4 Tagesreisen) können die Helden zahlreichen einfachen Bauern begegnen, die auf den fruchtbaren Feldern ihrem Tagwerk nachgehen. Auffällig ist, dass viele Bauern lange Haare tragen, andere sich aber immer noch regelmäßig ihren Kopf scheren (Erstere distanzieren sich trotz von den Tagen Orons, während Letztere daran glauben, dass sich nicht allzu viel verändert hat).

♦ **Adlige:** Ein Jagdtrupp elburischer Adliger, die bei der Bevölkerung sichtlich beliebt beziehungsweise gefürchtet sind. Auch hier liegt der Grund in der Vergangenheit: Die einen betrachten die Adligen als ihre Retter aus der Unterdrückung, die anderen finden es bedenklich, dass die Tyrannen oronischer Tage plötzlich als Befreier gefeiert werden, und sind in vorausseilendem Gehorsam unterwürfig wie Sklaven.

Mehr zum ländlichen Teil Elburums finden Sie in *Erste Sonne* 115ff. Die Versorgung mit Proviant und Futter für die Pferde ist in den Dörfern und Kleinstädten am Wegesrand möglich. Karawanereien gibt es eher wenige, sie sind in schlechtem Zustand. Weitere mögliche Begegnungen, Jagdwild und Nutzpflanzen finden Sie in der *ZooBotanica* 282, *Südländische Grasländer und Steppen*.

WEITERE SPUREN

♦ **Ferkinas:** Kurz hinter Farukand können die Helden auf einige junge Ferkinas treffen (Anzahl der Helden + 1, unerfahrene Tulamiden, *ZooBotanica* 136), die allesamt verletzt und auffällig friedlich sind. Bei einer gelungenen *Überreden*-Probe lassen die Ferkinas ihre Wunden verbinden (zwei Armwunden, eine Bauchwunde, sonst nur kleinere Verletzungen, siehe *WdS* 37) und können den Helden von dem Maraskaner erzählen, der wie ein Irrsinniger mit seinem Nachtwind auf sie einschlug, nachdem sie ihn ein wenig ärgerten und damit drohten ihm seine Tasche abzunehmen. Beim Kampf wurde aber auch der Maraskaner verletzt.

♦ **Eine Heilerin:** In Ras Abris können die Helden, wenn sie nach einem Maraskaner fragen, an die Heilerin *Randjahare* verwiesen werden (58, 1,65 Schritt, rothaarig, mütterlich, belesen, eine Smaragnatter schlängelt sich um ihren Hals), die etwa zwei Wegstunden südlich des Ortes lebt. Wenn die Helden die Heilerin aufsuchen, können sie erfahren, dass diese vor zwei Tagen Besuch von einem

Maraskaner hatte. Dessen Behandlung dauerte mehr als einen Tag. Bei sich trug der Mann eine lederne Tasche, die er nicht aus den Augen ließ.

GEP LLANKA

Schließlich erreichen die Helden die Stadt Llanka an der Termündung. Schon aus der Ferne kann man erkennen, dass die Stadt in keinem sehr guten Zustand ist: Etliche Gebäude sind Ruinen, die Palisaden größtenteils nur noch Trümmer und viele der umliegenden Felder mit Unkraut überwuchert.

LLANKA – DIE STADT DES CHAOS

Einwohner: um 2.000

Herrschaft/Politik: Mhaharansland, Bandenherrschaft

Garnison: 20 Stadtgardisten

Tempel: Efferd, Peraine, Hesinde, Rahja, Swafnir-Schrein

Wichtige Gasthöfe: *Fürstenhof* (Q6/P8/S12), *Arenaschänke* (Q3/P5/S20), *Efferdglück* (Q5/P4/S8)

Besonderheiten: Malmer im Hafen

Die Situation in der Stadt hat sich über Jahre hinweg nicht geändert. Nach dem Tod des letzten oronischen Machthabers gelang es niemanden mehr die Stadt gänzlich unter Kontrolle zu bringen. Schon so mancher Wesir versuchte die Stadt zu befrieden, aber die Banden und Schmuggler sind nach wie vor die wahren Herrscher der Stadt.

Die Lage ändert sich erst kurz vor dem Erscheinen der Helden. Die Buchhändler haben dem Bandenanführer Stürbjörn die Aufgabe erteilt, Aljiziber das Buch abzunehmen. Doch anstatt es seinen Auftraggebern auszuhändigen, erkennt dieser, dass etwas mit dem Buch nicht stimmt, und behält es.

Und so müssen Neranziber und Mulziber eine andere Bande anwerben, die des Orks *Brazzaggh*, um das Buch von Stürbjörn zu ergattern. Damit lösen sie einen Bandenkrieg aus, in dem auch andere Mächtigkeitsgruppen verwickelt werden, wie etwa die *Lamijah Siria*.

Eine ausführlichere Stadtbeschreibung Llankas finden Sie in *Erste Sonne* 121ff.

DIE PROTAGONISTEN DES BANDENKRIEGES

Im Folgenden wollen wir Ihnen die wichtigsten Organisationen und Protagonisten des Bandenkrieges und ihre Motivation, Methoden und Möglichkeiten kurz vorstellen.

Kampfwerte für menschliche Gegner finden Sie in der *ZooBotanica* 135 (Stürbjörns Thorwaler erfahren bis Veteranen), 136 (Unerfahren: Bewaffnete Bürger, Malmer-Kultisten, Schläger der Nachtwinde/ Erfahren: Rote Legionäre, Sirias Schergen, Brazzagghs Schläger, Wesirgarde), 111 (Hummerier: erfahren, Gglla blo'chazz ist ein Daimoniden-Veteran), 124 (Krakonier: erfahren), 145 (Brazzaggh ist ein Ork-Veteran, Gorruhn ein erfahrener Halbork)

STIRBJÖRNS RACHE FÜR LLANKA

Anführer: *Hetmann Stürbjörn Leifson* (*Erste Sonne* 156)

Wichtige Mitglieder: *Freija Thorðildottir* (Stürbjörns Frau und geheime Blakharaz-Paktiererin im Ersten Kreis der Verdammnis), *Aarlgard Vastlingen* (Steuerfrau von Stürbjörns Otta und erbitterte Magiegegnerin)

Stärke: ca. 80 Söldner, davon zwei Dutzend Thorwaler. Zur Zeit der Aufstände befinden sich etwa 35 Mann in der Stadt.

Kampfkraft: hoch

Motivation: Rache und eigener Sinn für Gerechtigkeit

Hauptquartier: Mehrere Villen in *Ashaban*, die so gut wie möglich befestigt wurden

Zukunft: Stürbjörn selbst überlebt, Freija und Aargard werden zukünftig nicht mehr erwähnt.

BRAZZAGHS BLUTIGE BEFREIER

Anführer: *Brazzag der Ork* (Erste Sonne 121)

Wichtige Mitglieder: *Gorruhn Pashar* (Halbbork, siehe Roman Im Schatten der Dornrose)

Stärke: 30 Schläger

Kampfkraft: hoch

Motivation: Machtgier, Sadismus

Hauptquartier: Spielhaus *Goldene Hand*

Zukunft: Brazzag stirbt während der Straßenkämpfe, in der Folge übernimmt Gorruhn zeitweilig die Bandenführung, muss aber bald fliehen, da er weder Brazzags Brutalität noch besondere Intelligenz aufweist.

ПЕНОБАПС SCHERGEП

Anführer: *Siria Nehoban* (Erste Sonne 184)

Wichtige Mitglieder: *Galesh sar Sanshobach* (sadistischer Faserer Folterknecht, ehemaliger Rotmantel)

Stärke: ein dutzend ehemals oronischer Soldaten der Skorpiongarde, wenigstens einen Shadifritim

Kampfkraft: sehr hoch

Motivation: Machtgier, Sadismus

Hauptquartier: die Katakomben der Arena, Sirias Villa

Zukunft: Siria und Galesh spielen in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr. Die Katakomben können nach und nach von ihren Schrecken gereinigt werden.

DIE WESIRGARDE UND DIE BÜRGERLICHEN

Anführer: Die Wesira von Llanka (offiziell nicht festgelegt, hier haben Sie die Möglichkeit eine Verbündete oder Gegnerin der Helden aus der Vergangenheit einzusetzen)

Wichtige Mitglieder: *Choraba saba Yanith* (Aghahi der Wesirgarde), *Almar ibn Moussar* (Sklavenhändler), *Benjir al Gukdur* (Gift- und Rauschkrauthändler), *Paklar al'Amour* (König der Schmuggler), *Ayshela saba Manjoudu* (Matriarchin der Llankaner Bauern)

Stärke: 20 Gardisten und 100 bewaffnete Bürger und Schläger

Kampfkraft: mittel

Motivation: Erhaltung der 'Macht', Rückkehr zur Normalität

Hauptquartier: Ashaban, besonders der Blaue Palast als sichere Festung

Zukunft: Die Wesira kann während der Unruhen sterben, ansonsten keine Veränderungen

DER MALMERKULT

Anführer: *Gglla blo'chazz* (Hummerier und Charyptoroth-Paktierer im Dritten Kreis der Verdammnis)

Wichtige Mitglieder: *Allquaalisz* (Anführer der Krakonier), *Bereshan saba Uljida* (Kultistin, Konkurrentin von Gglla blo'chazz, Charyptoroth-Paktiererin im I. Kreis der Verdammnis)

Stärke: ein halbes Dutzend Hummerier, ein Dutzend Krakonier, drei Dutzend menschliche Kultisten

Kampfkraft: sehr hoch

Motivation: Religiosität, Feind (Stürbjörns Rache für Llanka)

Hauptquartier: Ruinen der Lagerhäuser im Hafen

Zukunft: Allquaalisz kann im Verlauf der Unruhen zu Tode kommen

DIE NACHTWINDE UND ALJIZIBER

Anführer: *Mulziber und Neranziber*, vertreten durch *Keideran, Aljiziber*

Stärke: etwa zwölf Schläger/vier rote Legionäre als Söldner getarnt.

Kampfkraft: mittel/hoch

Motivation: Gier nach Macht/Pflichterfüllung Haffax gegenüber

Hauptquartier: Beide Parteien haben wechselnde Hauptquartiere im Hafenviertel

Zukunft: Die Nachtwinde verlassen Llanka, um sich anderen Zielen zuzuwenden. Aljizibers Schicksal wird nicht weiter verfolgt.

УПАВНЯНГІЕ

Diese Personen können den Helden hilfreich zur Seite stehen, solange diese die jeweilige Agenda nicht behindern. Ansonsten versuchen sie sich aus den Kämpfen herauszuhalten.

◆ *Imion Klingenhofer* und *Perishan Schlangenkind* (Erste Sonne 122)

Hilfe: Versteck

Agenda: Erhalt und Verteidigung des Hesinde-Tempels

Gegenleistung der Helden: Nahrungsmittel, Waffenhilfe

◆ *Efferdane Ragnarsdottir* (Erste Sonne 121), erhält Schutz von Stürbjörn

Hilfe: Waffensegen, Schmuggelgut (Heiltränke, Gegengifte, Waffen)

Agenda: Schutz des Tempels und der Seefahrer

Gegenleistung der Helden: Schädigung des Malmerkultes

◆ *Alman ibn Suralan* (Besitzer der Arena und der Arenaschanke, Alt-Oronier)

Hilfe: Versteck in den Katakomben unter der Arena Gifte, Anwerbung von Schlägerbanden zur Unterstützung

Agenda: Gleichermaßen Vermittler zwischen allen Parteien der Stadt und *Agent Provokateur*, Informationssammler

Gegenleistung der Helden: Schuldner in die Katakomben bringen, Informationen brisanter Natur über andere Mächtige der Stadt, Geld

CHAOS IN DEN STRAßEN

An dieser Stelle finden Sie nun einige Szenen des Bandenkrieges, in die Sie auch die Helden verstricken können:

◆ Während in einem Teehaus in Fezaman einer von Stürbjörns Leuten die Mittagsruhe genießt, stürmen ein halbes Dutzend Schläger von Brazzag hinein und versuchen ihn zu ermorden.

◆ Direkt am Hafen rotten sich ein Dutzend Schläger von Brazzag und Stürbjörn zusammen. Es beginnt eine blutige Straßenschlacht, die erst aufhört, als die Garde der Wesira auftaucht.

◆ Während der Aufstände sind auch die Lagerhäuser der Händler am Hafen nicht sicher vor Plünderungen. Eines der Opfer ist dieser Übergriffe ist *Siria Nehoban*. Eine beliebige Bande versucht nicht nur ihr Lagerhaus zu berauben, sondern sie auch noch zu entführen, um Lösegeld zu fordern. Eventuell wird auch eines der Lagerhäuser während der Kämpfe niedergebrannt.

◆ Auch Attentate gegenüber der Stadtgarde, der Agahi oder gar der Wesira sind an der Tagesordnung. Während die Agahi diese Anschläge überlebt, verliert die Garde dadurch einige ihrer Leute. Meist erfolgen die Angriffe, wenn die Opfer alleine unterwegs sind oder sich in ihrem Zuhause aufhalten.

◆ Der Malmerkult und Siria nutzen das Chaos und die Gefahr in der Stadt und entführen einige Unschuldige (teilweise einfache Bürger, aber auch Mitglieder der Banden), um sie ihren finsternen Kulten zu opfern.

◆ Die Maraskaner gehen weitaus weniger offen gegen die Banden vor. Sie nutzen Gift und ihre Fähigkeiten als Meuchler, um ihre Feinde zu töten. Sie lassen ihren Gegnern vergifteten Wein oder Tee zukommen oder schlitzten ihnen im Schlaf die Kehle auf – und stets sieht es danach auch, als habe jemand anderes die Tat begangen.

DIE JAGD NACH DEM BUCH

Während des Bandenkrieges wechselt das Buch immer wieder den Besitzer. Sie finden nun einige Beispiele für Szenen dieser Jagd.

◆ Während zunächst Stürbjörn das Buch besitzt und die Helden mit ihm Verhandlungen aufnehmen (oder bei ihm einbrechen), schleicht sich ein Malmerkultist ein und erbeutet es. Trotz einer spannenden Verfolgungsjagd durch die Gassen, bei der der Kultist auch ums Leben kommen kann, verliert sich kurzfristig die Spur des Buches.

◆ Das Buch landet in den Händen eines unbeteiligten Streuners, der es an eine Kontaktperson der Helden verkaufen will. Noch bevor der Streuner allerdings erscheint, wird er auf offener Straße von einer der verfeindeten Parteien ermordet.

◆ Nachdem die Buchhändler das Buch längere Zeit besessen hatten, überfällt Siria sie und stiehlt es. Sie werden unter Umständen die Helden davon in Kenntnis setzen und so tun, als wären sie gerade im Begriff gewesen, das Buch dem Hesinde-Tempel zu übergeben.

◆ Sollte *Brazzagh* an das Buch gelangen, werden die Helden heimlich in sein Versteck eindringen müssen, um es zu stehlen.

DAS ALTE RAHJASUTRA

Das Buch aus der Schriftensammlung scheint eine uralte Ausgabe des *Rahjasutra* zu sein.

◆ Das Buch weist wunderschöne Illustrationen auf.

◆ Die Texte sind in *Ur-Tulamida* verfasst. Ab und an findet man einige uralte *Chrmk*-Zeichen und im hinteren Teil einige Kommentare in *Zhayad*.

◆ Zu Beginn ist der Inhalt deckungsgleich mit einem gewöhnlichen *Rahjasutra*. Doch hinter der letzten Seite einer regulären Ausgabe folgen hier weitere Kapitel. Das Buch wird deutlich finsterner und beschäftigt sich mit dem Einfluss von belkelellgefälligen Kulturen.

◆ Am Anfang scheinen die Kommentare am Seitenrand von einem wachen Geist geschrieben worden zu sein, doch der Schreibstil wird zum Ende hin zusehends verworrener.

ORIGINAL UND FÄLSCHUNG

Während das Buch mehrmals den Besitzer wechselt, sollte es auch in den Händen Keiderans beziehungsweise seiner Onkel landen. Bei der Bücherhatz wurde das Original jedoch teilweise schwer beschädigt (zum Beispiel Brandschaden, ausgelaufene Flüssigkeiten etc.). Die beiden Nachtwinde nutzen die Gelegenheit, um eine Abschrift anzufertigen. Sie verzichten dabei auf die Illustrationen und jene Teile, die nicht mehr lesbar sind. Diese Abschrift sollte dauerhaft im Besitz der Nachtwinde verbleiben.

EIN ENDE, ODER?

Das Finale sollte auf einen Kampf gegen Aljiziber und Keideran hinauslaufen. Am Ende der Hatz kommen die Maraskaner wieder in den Besitz des Originals und werden von den Helden gestellt. Ob die anderen Parteien, zum Beispiel eine der Banden oder Siria, ebenfalls im Finale auftauchen, sollte von dem Verlauf der Geschichte abhängen.

Als mögliche Orte für das Finale bieten sich an:

◆ **Die Arena von Llanka:** In der Arena kann Siria einen Hinterhalt legen und einige Tiere oder daimonide Wesen (zum Beispiel einen *Shadifriit*, *ZooBotanica* 79) auf die Helden hetzen. Der Kampf findet dann sowohl in der Arena als auch auf der Tribüne statt.

◆ **Das Spielhaus Goldene Hand:** Hier könnte es zu einem Kampf zwischen Brazzaghs Bande, den Maraskanern und den Helden kommen. Hierbei kann die Einrichtung des Spielhauses beliebig zerstört werden.

◆ **Die Stege am Hafen:** Die fauligen Stege bieten sich an, wenn man die Helden und die Maraskaner mit den charyptiden Schrecken des Malmerkultes konfrontieren möchte. Während auf den Stegen der Kampf gegen die Kultisten tobt, könnte sich der Malmer selbst regen und in den Kampf eingreifen.

DER MÜHEN LOHN

Am Ende sollte es den Helden gelungen sein, das Buch wieder zu erlangen. Andernfalls wird es an Neranziber und Mulziber fallen (so oder so verbleibt zumindest die Kopie bei ihnen). Diese werden etwaige Hinweise auf ein Geheimnis in dem Buch lange Zeit nicht richtig deuten können, arbeiten aber dennoch weiterhin an dessen Entschlüsselung.

Llanka selbst wird weiterhin unter den Banden leiden, auch wenn der Konflikt dazu geführt hat, dass die Stadt etwas mehr Ruhe genießt.

Jeder Held hat sich nach den Geschehnissen eine Belohnung von **250 AP** verdient, zudem drei *Spezielle Erfahrungen* auf wichtige und oft genutzte Talente. Außerdem bekommen die Helden die Belohnung des Hesinde-Tempels und sie haben eventuell gute Verbindungen zur Agahi oder anderen Mächtigkeitsgruppen geknüpft.

DRAMATIS PERSONAE

ALJIZIBER

Erscheinung: 28, 1,73 Schritt, schwarze Haare, zu kleinen Zöpfen geflochten

Charakter: Glaubt in Haffax Namen Gutes zu vollbringen, für ihn heiligt der Zweck die Mittel.

Motivation: Getreuer Anhänger Haffax, würde für seinen Herrn alles tun. Das Buch interessiert ihn persönlich nicht, er muss es jedoch für seinen Herrn beschaffen, koste es was es wolle.

Zitate: "Haffax wurde immer falsch verstanden. Es geht ihm nicht um Eroberungen. Sondern um Sicherheit und Gerechtigkeit!"
"Gib mir das Buch!"

MU 15 KL 11 IN 15 CH 12 GE 16 FF 12 KO 16 KK 15

Nachtwind: INI 18+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+4 DK N

Wurfscheibe: INI 16+1W6 FK 19 TP 1W6+1

LeP 35 AuP 35 WS 10 MR 6 RS 3 GS 7

Wichtige Vorteile und Nachteile: Eisern, Loyalität (Haffax)

Talente: Gassenwissen 14, Schwerter (Nachtwind) 13 (15), Selbstbeherrschung 15, Wurfmesser 11,

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Schnellziehen, Wuchtschlag

Ausrüstung: Nachtwind, 8 Wurfscheiben, Lederharnisch

SZENARIO

KEIDERAN

Erscheinung: 32, 1,66 Schritt, kurze, schwarze Haare, einfache Kleidung

Charakter: Arrogant, von sich eingenommen, besserwisserisch.

Motivation: Dient seinen Onkeln (und der Qabalya der Nachtwinde, ohne jedoch deren Geheimnis zu kennen), großes Geltungsbedürfnis, liebt alte Bücher.

Zitate: "Zauberer haben selten Gutes erschaffen."

"Ein wundervolles Buch!"

MU 15 KL 16 IN 14 CH 15 GE 13 FF 11 KO 13 KK 12

Dolch: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 DK H

LeP 30 AuP 32 AsP 47 WS 7 MR 9 RS 0 GS 8

Wichtige Vorteile und Nachteile: Arroganz 8, Eitelkeit 6

Herausragende Talente: Dolche 9, Götter/Kulte 13, Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 11

Herausragende Zauber: Armatrutz 14, Blitz 13, Corpofesso 14, Ignifaxius 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Kraftkontrolle, Zauberroutine

Ausrüstung: Dolch, Astraltrank (E)

SIRIA ПЕХОВАП (Erste Sonne 184)

Erscheinung: 26 (rein körperlich), 1,65 Schritt, lange schwarze Haare, relativ bleiche Haut, athletisch, leichte aranische Kleidung, viel Schmuck

Charakter: eisige Gefühlkälte einer Lamijiah, gepaart mit großer Intelligenz und Überlebenswille

Motivation: Will die Shaz-Man-Yat wieder beschwören (da sie ihre alte Kraft zurück haben möchte) und erhofft sich durch das Buch Hinweise auf den wahren Namen der Dämonin.

Zitate: "Willkommen, ehrenwerte Sahibs und fühlt euch in meinem Heim willkommen."

"Du hättest an meiner Seite herrschen können! Ewig jung und unverwundbar! Nun wird dein Leib bald in einer dreckigen Gasse verrotten!"

MU 13 KL 15 IN 14 CH 20 GE 18 FF 11 KO 13 KK 17

Reitersäbel: INI 19+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+4 DK N

Ringen: INI 17+1W6 AT 18 PA 16 TP speziell DK H

LeP 36 AuP 36 AsP 50 WS 7 MR 18 RS 0 GS 10

Wichtige Vorteile und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch); Rachsucht 11

Herausragende Talente: Ringen 14, Säbel 13, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 16

Herausragende Zauber: Bannbaladin 16, Imperavi 15, Große Gier 15, Levthans Feuer 17

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampflexe, Wuchtschlag

Ausrüstung: Dolch, Astraltrank (E)

Besonderheiten: Resistenz gegen profane, magische und geweihte Angriffe, *Befehl des Lamijah* (WdZ 249); gilt als rahja-verflucht, kann durch Kuss oder Geschlechtsakt 1W20 Punkte Sikarayan und 1W6 LeP rauben (WdG 296/297)



· Lllanka ·

- 1 · Hauptquartier der Kultisten
- 2 · Zerstörter Swafnirschrein
- 3 · Westtor "Keshal Jamil"
- 4 · Spielhaus "Goldene Hand"
- 5 · Ternbrücke
- 6 · Schänke "Efferdglück"
- 7 · neuer Efferdtempel
- 8 · zerstörter Efferdtempel
- 9 · Basar
- 10 · Garnison der Stadtwache
- 12 · Arena
- 13 · Südtor
- 14 · Tempel der göttlichen Stute
- 15 · Gasthof "Fürstenhof"
- 16 · zerstörter Hesindetempel
- 17 · Der Blaue Palast
- 18 · Thorwalerfestung
- 19 · Perainetempel
- 20 · altes Immanstadion

»Das Raulsche Reich ist nicht Spielzeug eines Kriegstreibers!«

Kriegsrat zu Perricum: Kaiserin Rohaja antwortet auf Haffax' Ultimatum
Erbe Nebachots gefunden – Orakel aus der Vergangenheit

Perricum. Unter dem Sternbild von Hammer und Amboss kamen die Edlen des Reiches und ihre Verbündeten in der Reichsstadt Perricum zusammen, um das Bündnis zu schmieden, das einst Haffax' Untergang sein soll. Als Gastgeber empfing Markgraf Rondrigan Paligan Kaiserin und Würdenträger.

Viele Anwesende bescheinigten, Seine Erlaucht wäre im Laufe des vergangenen Jahres erschreckend dünn geworden. Die Anstrengung, die Reichsidee auch in diesen stürmischen Zeiten weiterzutragen und gegen den Widerstand der anderen Provinzfürsten zu erhalten, stünde ihm deutlich in die blassen Züge geschrieben. Dennoch erlaubte er sich keinen Augenblick der Schwäche und meisterte den Reichskongress, dessen Leitung in Vertretung des abwesenden Reichskanzlers Hartuwal vom Großen Fluss ihm zusätzlich oblag. Unterstützt wurde er durch seine Großmutter, Altgräfin Rimiona Paligan, und seine Großtante, Reichskammerin Agriope Paligan, die als würdevoll ergraute Eminenzen scheinbar allgegenwärtig ihren Einfluss ausübten.

Perricums Streiter wider die Verderbnis

»Sieg ist eine Kost, die wohl verdient sein will. Ergötzt euch nicht nur daran, dass der Herrin Gnade euch Warunk zurück gab. Trachtet danach, ihr dieses Geschenk zu vergelten. Dem Zaudernden wird versagt, wonach es ihn trachtet, und der Feige wird zugrunde gehen.

Denn so spricht Sankt Leomar: Aus Feuer, Blut und kaltem Tod sollt ihr euch erheben und wie

ein Blitz fahren unter die Feinde, die fliehen und schreien und jaulen vor Furcht, denn es ist gekommen der Tag der Löwin!«

—Rondred Donnerklinge von Salzsteige, Hoher Herold des Schwertbundes

Der von rondrianischem Willen erfüllte Reichskongress begann mit einem Turnier im Schatten der Mauern der Löwenburg. Kaum hatten sich die ritterlichen Teilnehmer auf dem Feld versammelt, als durch ihre Reihen ein furchteinflößender Schwarzer Ritter schritt, eine weißgewandete Schönheit an seiner Seite. Schon reckten die Anwesenden die Köpfe: Wer verbarg sich hinter dem dunklen Stahl der Helmes? Wer war die wehrlose Schöne, die er rüde mit sich zerrte?

Da verkündete der Herold: »Seht die Verderbnis! Seht die Tugend, in Bann geschlagen durch seine dunklen Ketten! In diesem Turnier wollen wir mit Rondras Segen den besten Streiter unter euch ermitteln, der in seinem letzten Kampf gegen die Verderbnis selbst antreten wird, um die Tugend zu befreien!«

Da ließen sich die ritterlichen Streiter kein zweites Mal bitten. Als

bemerkenswerter Kämpfer erwies sich der albernische Recke Annlair Crumold, der in Folge zwölf Kontrahenten (vorrangig aus den Nordmarken) herausforderte und bezwang, bevor er in seinem dreizehnten Kampf von Hochgeboren Wallbrord von Löwenhauptberg aus dem Turnier geworfen wurde.

Als letzter auf dem Feld behauptete sich Yendar Leuendan ay Keshal Ronnar vom Or-



Der Anspruch der Kaiserin und die Wirklichkeit

Ein Gastkommentar von Beleno Uhrig,
Kusliker Kurier

Weit schallte Rohajas Ruf, und sicherlich wurde er vielerorts gehört. Klug formuliert wollte die Garethische Kaiserin alle zwölfgöttlichen Lande in die Pflicht nehmen, sie bei ihrem anstehenden Kampf gegen Haffax zu unterstützen. Mit der Selbstverständlichkeit einer Erbin Rauls beanspruchte sie im selben Atemzug die Führung der Verbündeten. Dies irritierte viele gekrönte Häupter, die zwar schriftlich – und recht unverbindlich – ihre Unterstützung kundtaten (denn wer will sich nachsagen lassen, ein Fortbestehen der Heptarchien zu dulden?), doch das nächste Schiff nach Perricum bestieg kaum einer von ihnen. Um so bemerkenswerter ist die aranische Depesche.

Rohaja will sich an die Spitze der zwölfgöttlichen Herrscher setzen, doch tut sie gut daran, erst einmal den Führungsanspruch in ihrem eigenen Reich durchzusetzen. Weder ist sie Brin der Reichsbehüter, noch ist Haffax der Dämonenmeister. Will sie an der Spitze eines verbündeten Heeres reiten, sollte sie ein weniger hohes Ross wählen.

den der Schwerter zu Gareth. Bevor er die Verderbnis selbst herausforderte, ließ man zur Erbauung der Paligan-Schwester zwei Zwergwüchsige gegeneinander antreten. Im letzten Kampf des Turniers trat Seine Gnaden Yendar gegen den Schwarzen Ritter der Verderbnis an, dessen einschüchternde Erscheinung er mit seinem eleganten und wirbelnden Kampfstil in die Knie zwang. So wurde die Verderbnis besiegt und die Tugend aus ihren finsternen Klauen befreit. Herr Yendar empfing nicht nur den silbernen Pokal des Turniersiegers, sondern auch die Ehre, fortan den Titel 'Perricums Streiter wider die Verderbnis' zu tragen.

Aramiens Botschaft

»Es dräut Helme Haffax Euer Reich mit Krieg und Verderben zu überziehen. Wir kennen diesen Feind, denn er langte mit seinen düsteren Krallen auch nach unserem Maharanyat. Und weil wir eben diesen verdorbenen Feind kennen, kann es unsere Gebieterin nicht säumen, Euer kaiserlichen Majestät unsere Hilfe anzubieten. So sollen Aramiens Kräfte Seite an Seite mit denen des Raulschen Reiches streiten – wider den so genannten Fürstkomtur.«

—Shahane ay Zedrakin, Mondsilberwesira Baburiens

Sehr überraschte die Edlen des Reiches der Auftritt der aranischen Gesandten Shahane ay Zedrakin, Mondsilberwesira Baburiens und Vertraute der Mhaharani Shahi Eleonora. Die glutäugige Shahane überbrachte aus dem Spiegelpalast zu Zorgan das Angebot eines Bündnisses, sieht man doch in Helme Haffax, der vor fünf Jahren Aranien im Krieg der 35 Tage verheerte, einen gemeinsamen Feind. Aranien bietet der Kaiserin nicht weniger als die Schiffe und Mannschaften seiner Flotte zur Unterstützung, wenn es zur Entscheidungsschlacht gegen den Heptarchen kommen wird.

Glückliche Kunde aus Almada

»Wie auch immer Almada sich entscheidet: Den nächsten Rat wird die Kaiserin auf Pfalz Cumrat halten!«

—Markvogt Barnhelm von Rabenmund

Neben dem Kriegsrat gegen Haffax schien die Kaiserin vor allem eine drängende Frage zu beschäftigen: Wo stehst du, Almada? Das im letzten Jahr ausgesprochene Ultimatum gegen ihren königlichen Bruder Selindian Hal von Gareth, der für sich selbst die Kaiserwürde beanspruchte, schmolz von Mond zu Mond dahin, ohne dass Almada Absichten zeigte, zur Vernunft zu kommen.

In Vertretung des almadanischen Kanzlers Rafik von Taladur sprach Landvogt Ansvin von Al'Muktur vor der Kaiserin mit Almadass Stimme. Er bedankte sich für die großzügig einberaumte Zeit des Ultimatums und erklärte, man würde jede gegebene Stunde nutzen, um seine Rechtmäßigkeit zu prüfen. Gleichzeitig versprach er, dass Almada – unabhängig von der Frage, wer das Reich regiere – seine Streiter an der Seite der anderen Provinzen gegen Haffax ins Feld führen werde. Und noch eine weitere Nachricht überbrachte er aus dem Land des Mondes: "Ich darf die gesegnete Botschaft überbringen, dass des Kaisers Gemahlin Tulameth ein Kind unter dem Herzen trägt: Dem Reich wird ein Thronfolger geboren!" Dieser glücklichen Neuigkeit konnte sich kaum einer entziehen, bedeutete sie doch den Erhalt des kaiserlichen Hauses Gareth. Eine sichtlich gerührte Kaiserin ließ ihrem Bruder die besten Glückwünsche überbringen, jedoch nicht ohne die Mahnung, er solle auch um das Wohle seines ungeborenen Kindes Willen von einer Eskalation des Konfliktes absehen.

Greifenfurter Eigenmächtigkeiten:

Der Fall Lodenbach

Für Aufregung sorgte auch die Beilehnung der wildermärkischen Kriegsfürstin Thargrin von

Arpitz mit der ehemals darpatischen Baronie Lodenbach durch den Greifenfurter Meister der Mark Tildan von Nebelstein im letzten Herbst (der Bote berichtete in Ausgabe 141). Als eine Ermahnung des kaiserlichen Marschalls Ludalf von Wertlingen folgenlos blieb, schritten im ausklingenden Winter die Stahlherzen – ein Bund altdarpatischer Adliger aus dem Wehrheimer Land – selbst zur Tat und zogen gegen Lodenbach, um Thargrin zu vertreiben.

Bevor sich jedoch der Schnee vom Blut der Kontrahenten rot färben konnte, kam es unter rondrianischer Vermittlung zur Aussprache. Die Stahlherzen erkannten in der 'Löwin von Lodenbach' eine ehrenvolle Ritterin, die sich im Grunde den gleichen Zielen verschrieben hatte wie sie: die Ordnung in der umkämpften Wildermark wiederherzustellen. Anstatt sich gegenseitig zu schwächen, schloss man Waffenruhe und entschied, die Angelegenheit vor die Kaiserin zu tragen.

So sprachen in Perricum für die Stahlherzen Geldor von Bregelsaum, Enkel des Oberhauptes der darpatischen Familie, und für Greifenfurt Hochgeboren Tildan selbst. Die Kaiserin sprach dem Meister der Mark offen ihr Vertrauen aus und lobte die umsichtige Einigung der Stahlherzen mit ihrer vermeintlichen Feindin. Kanzleirat Willdebert von Bregelsaum wurde beauftragt, in der Wildermark die Angelegenheit zu prüfen, um dann seine Empfehlung zu formulieren. Bis dahin sollen – so der Wunsch der Kaiserin – die Waffen schweigen.

Hochgeboren Tildan und Wohlgeboren Geldor gelobten dies unter den Augen aller Adligen. Bevor sie entlassen wurden, ergriff Ritter Geldor die Gunst der Stunde und wandte sich an Ihre Prinzliche Durchlaucht Swantje Rahjandraël von Rabenmund. Mit schmeichelnden Worten bat er die Erbin Darpatiens, ritterlich um sie minnen zu dürfen. Die Prinzessin gewährte ihm diese Bitte mit erröteten Wangen.

»Die alte Fehde der Rabenmunds und Bregelsaums, die Darpatien so viel Leid bereitet hat – für diese zwei jungen Herzen, die beide um ihre Heimat bangen, scheint sie nicht zu zählen.«

—Prinz Storko von Gareth

Das Erbe Nebachots und ein Geschenk an Haffax

Ein besonderes Geschenk legte die albernisches Adlige Neelke Crumold, Verlobte des Winhaller Grafen Bragon Fenwasian, der Kaiserin vor die Füße: ein altes Klingenpaar, das sie mit ihren Gefährten in rondrianischer Queste errungen hatte. Seine Eminenz Rondred Donner-

Die Kaiserin und die Provinzen:

Wer hat die Macht im Reich?

Ein Gastkommentar von Großherzog Jucho von Dallenthin und Persanzig

Bereits zu Beginn der Zusammenkunft stellte sich die Frage, wer im Raulschen Reich hier seine Stärke zeigt: Rohaja von Gareth, die von einigen Zeitgenossen in leichter Verklärung bereits als 'Heldenkaiserin' betitelt wird, oder die Provinzherrn, die die Macht, die ihnen die Ochsenbluter Urkunde gab, in den letzten Jahren eher zaghaft zu nutzen wussten. Letztere fielen auf dem Reichskongress vor allem durch ihre Abwesenheit auf. Lässt man den Greifenfurter Meister der Mark außen vor, folgten nur zwei Provinzherrn dem Ruf der Kaiserin: Seine Hoheit Cusimo Garlichgrötz und – selbstredend – Seine Exzellenz Rondrigan Paligan, die Markgrafen beider Küsten.

Vor allem das Fehlen des nordmärkischen Herzogs ist bemerkenswert – zum ersten Mal, seit er seine Krone trägt, blieb der 'Schattenkaiser' Jast Gorsam vom Großen Fluss einem Reichskongress fern. Die Belange der Nordmarken schienen in diesen Wochen sowohl dem Herzog als auch seinem Sohn dringender zu sein als jene des Reiches.

Der Perricumer Reichskongress wurde so zum Patt zwischen Kaiserin und Provinzen: Ritter, Barone und viele Grafen nahmen den Weg nach Perricum auf sich, Fürsten und Herzöge begnügten sich damit, ihre Vertreter zu entsenden. Zweifels- ohne wird jede Seite im Ringen um die wirkliche Macht im Reich daraus einen Erfolg für sich deuten.

klinge identifizierte die beiden Säbel als *Tag* und *Nacht*, zwei der Singenden Klingen von Nebachot, die einst von der Leibgarde des Sultans geführt wurden.

Schließlich zitierte Seine Exzellenz Rondrigan Paligan eine Reihe von mutigen Streitern vor den Thron. Mit sich trugen sie vier steinerne Bruchstücke. Rondrigan verkündete, dies seien die Teile der legendären Tafel des Krieges, einst ein Talisman des nebachotischen Tempels der Sturmherrin und seit dessen Untergang verschollen. Mit Unterstützung von Kaiserhof, Schwertbund und dem Heiligen Drachenorden waren die Streiter in den letzten Wochen vagen Hinweisen gefolgt und hatten letztlich die Bruchstücke zusammentragen können –

nicht ohne sich dabei finsterner Schergen des Fürstkomturs zu erwehren, die diesen Erfolg zu verhindern trachteten.

Gebanntes Schweigen herrschte, als die einzelnen Teile zusammengelegt und schließlich durch Magister Melwyn um ein fünftes und letztes Stück ergänzt wurden. Die Festhalle der Grafenburg wurde schlagartig in ein bläulich schimmerndes Licht getaucht und wie aus dunkler Meerestiefe sprach eine dröhnende Stimme mit dringender Weisung:

"Die Zeit verläuft wie die Gezeiten. Wie diese naht mit der Flut eines jeden Zyklus die Entscheidung zwischen Ordnung und Chaos.

Niemals war und wird durch eines Sterblichen Willen dieser Zeitpunkt erzwungen, denn an den äußersten Enden der Zeit streiten die Himmlischen.

Stets ward und wird allein durch der Sterblichen Willen die Entscheidung errungen, denn an den äußersten Enden der Zeit streiten sie mit den Himmlischen.

Es folgt Welle auf Welle, Welt auf Welt, fest im Vergangenen aber unbestimmt in der Zukunft: Sterbliche, achtet der Himmlischen Gebote, sie allein weisen euch das Gute."

Darauf erhob sich die Kaiserin, forderte mit einem entschlossenen "Rondred, gib mir die Donnerklingel!" (deutlich hörte man die Prägung ihrer Schwertmutter Herzogin Walpurga in diesen Worten) die geweihte Klinge des Hochgeweihten und sprach:

"Haffax hat Uns ein Ultimatum gesetzt, um Uns den Zeitpunkt seiner Schlacht zu diktieren. Doch den Zeitpunkt dieser Schlacht wird nicht Haffax bestimmen, sondern Wir mit der Götter Rat!

Ob in vier Jahren, in zwei oder in zehn – das Raulsche Reich ist nicht das Spielzeug eines wahnsinnigen Kriegstreibers! Wir werden uns vorbereiten! Wir werden bereit sein – wenn die Götter Uns die Zeit der Entscheidung offenbaren! Und dann wird Haffax mitsamt seinem Dämonenreich vergehen!"

Um auf diesen Zeitpunkt angemessen vorbereitet zu sein, sah sich Markgraf Rondrigan sogleich berufen, einen Heermeister der Mark Perricum zu bestallen. In dieses Amt berief er Vogt Aldron von Firunslicht. Seine Aufgabe soll es fortan sein, die Truppen der Mark auf den Krieg gegen die Schattenlande vorzubereiten. Auch der Kosch zeigte sein Bemühen, der Kaiserin in kommenden Schlachten treu zur Seite zu stehen und bat, die untergegangenen Angbarer Sappeure, deren Banner vor Wehrheim vernichtet wurde, wieder aufzubauen – eine Bitte, die Rohaja nur zu gern gewährte.

Zum Abschluss des Reichskongresses am Tag der Waffenschmiede spaltete die Kaiserin – wie es guter Brauch ist – mit einem einzigen Hieb des Zweihänders *Alveranstreu* einen Felsen. Auf ihre Weisung hin wurde der gesplante Stein sogleich in den Hafen getragen, um ihn nach Mendena zu verschiffen: ein Geschenk des Reiches an Helme Haffax!

Stimmen zum Orakel

»Herausragend sind jene schicksalhaften Begegnungen, die Epochen voneinander scheiden und der Welt eine neue Richtung geben. Die Wahl ihres Zeitpunktes bleibt den Sterblichen jedoch verwehrt, ihn erzwingen zu wollen ist eitle Torheit. Darum gilt heute wie ehedem: Ewig ist der Kampf von Gut und Böse, immerwährend das Ringen uns darin zu beweisen. Die Aufrechten sollen sich gebührend vorbereiten und ihn freudig erwarten, denn der Tag der Leuin ist nah.«

—Bibernell Rishal von Baburin, Meisterin des Bundes der Südlande

»Die Tafel mag älter sein als das Sultanat Nebachot. Die Gestalt der Ornamentik weisen Ähnlichkeiten zu den Relikten eines vorzeitlichen Menschevolkes auf, von dem wir nicht einmal den Namen kennen. Die Mythologie nennt die prophetische Riesin Chaltwen, die durch den Gottdrachen Pyrdacor ins Meer versenkt wurde. Hörten wir ihre Stimme aus der Vergangenheit sprechen?«

—Olorand von Gareth-Rothensfels, Spektabilität zu Perricum

»Wurden wir Zeugen eines alten Orakels oder der Zauberkunst Magister Melwyns? Die Königin scheint solche Gaukeleien bitter nötig zu haben. Soll sie weiterhin auf eine göttliche Offenbarung hoffen – durch Kaiser Hal Secundo sprachen die Götter bereits!«

—Landvogt Ansvin von Al'Muktur

»Haffax hat uns vermeintlich Zeit geschenkt, doch mag sich dahinter auch eine Finte verbergen. Es wäre fatal, den Worten eines Dämonenknechtes blinden Glauben zu schenken. Diese Schwäche werden wir uns nicht geben – und den Moment der Stärke werden wir nutzen, wenn er gekommen ist.«

—Alrik vom Blautann und vom Berg, Oberst der Löwengarde

Michael Masberg

(mit Dank an Björn Berghausen,

Katja Reinwald und Daniel Simon Richter)

Der Dunkle Herzog reckt sich

TRALLOP. Schergen des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein sind in Weiden eingefallen und haben sich am Rande der Grafschaft Baliho festgesetzt. Ein ansehnliches Kontingent Schwarzer Ritter unter dem Befehl Rondradans von Streitzig, dem unter Reichsacht stehenden ehemaligen Verweser der Reichsmark Osterfelde und heutigen Rittmeister Arngrimms, drang über verborgene Gebirgspfade in die entlegene Baronie Böckelsdorf ein.

Im Schutze eines hartnäckigen und eiskalten Nebels gelang es ihnen, das entlegene Dorf Tannweiler im Handstreich zu nehmen, wobei sie den örtlichen Peraine-Tempel schändeten. Von der nahen Hochmotte Ilkenstein, dem Sitz des Baronserben Baerwulf von Klöppelstein, wurden umgehend Bewaffnete entsandt. Diese konnten jedoch nichts gegen die vielfache Übermacht ausrichten und der Baronett fiel während der Kämpfe gar in die Hände der dunklen Schergen. Das besiegelte das Schicksal des

Ilkensteins: Ohne einen Schwertstreich zu führen, nahmen die Schwarzen Ritter mit ihrer Geisel die Hochmotte in Besitz.

Eiseskälte und Nebel erfassten auch den Aarenstein, die Burg des Ordens der Schwerter von Gareth im äußersten Süden der Baronie. Als die Nachricht vom Einfall der Transysilier die Festung erreichte, brachen die braven Ordensritter sofort auf, dem frechen Feind die Stirn zu bieten. Doch just dies muss das Ansinnen des verfeimten Streitzigers gewesen sein. Als die Rondrianer Dorf und Motte erreichten, wurde ihnen zwar die Gunst einer kurzen und blutigen Schlacht zu Füßen des Burgberges gewährt, bei der sie scheinbar den Sieg über zurückweichende Schwarze Ritter davontrugen. Doch längst war an anderem Ort das Schicksal der tapferen Ordensgemeinschaft des Aarensteins besiegelt worden. Begünstigt durch List und vermutlich Verrat, drangen weitere Schergen des Streitzigers in das Gewirr von Kavernen ein, über denen sich – weit entfernt vom Schauplatz der Schlacht – die Burg des Ordens erhebt. Es

heißt, dass die wenigen verbliebenen Rondrianer kurzerhand erschlagen wurden, ehe auf den Zinnen das verhasste Banner der schwarzen Sichel vor blutigem

Rot aufgezogen wurde. Vielfach soll sich das triumphierende Geheul der siegreichen Ritter an den umgebenden Gipfeln gebrochen haben und wenig Menschliches soll ihm innewohnt haben.

Die tapferen Angehörigen des zuletzt arg gebeutelten Ordens (siehe **Aventurischer Bote 104, 138 und 143**) zogen sich auf Burg Klöppelstein zurück, dem Stammsitz der Barone von Böckelsdorf. Rondradan von Streitzig und seine Schwarzen Reiter richteten sich unterdessen heimisch auf dem Aarstein ein. Auch wenn die anrainenden Barone die wenigen Wege in die raue Sichel sperrten und auch Landwachen entsandten gelang es bisher nicht, die uralte Burg, die wie ein Relikt längst vergessener Zeiten aus der Flanke des Aarenfelsens ragt, zurück zu erobern.



Katja Reinwald

Der Greifenbalg, Ende Ronda 1034 BF

Gekreuzte Schwerter über Alst

MENDENA. Die Strafe folgt auf dem Fuße. So und nicht anders ist es zu verstehen, dass das Banner der gekreuzten Schwerter nunmehr erneut über Alstfurt weht.

War die jungdreiste Kaiserin Rohaja noch so dumm, auf ihrem Reichkongress zu Pericum das großzügige Ultimatum unseres strahlenden Fürstkomturs Helme Haffax auszuschlagen, so machte dieser wahr, was sich schon andeutete, als er die siebenstrahlige Krone Borbarads und die Lilien Maraskans aus dem Banner der Fürstkomturei tilgte: Keine territoriale Grenzen erkennt unser Herrscher an. Und so befahl er der Roten Legion endlich mit der Entsetzung des Wolfensteins zu beginnen.

Groß war der Jubel unter dem versammelten Waffenvolk, als man von Mendena aus aufbrach, um den abgerissenen Truppen des müden Bernfried ein für allemal klar zu machen, wer das Sagen in Tobimoria und Misamund hat. Unsere glorreichen Truppen zogen die rechte Dogulseite entlang

und vereinigten sich bei Rallerfeste mit der Karmothgarde von Oberst Kunibrand Haddin und den Söldnerhaufen Girt Sargnagels, die nach der Schlacht um Ilstur darauf brennt sich zu beweisen und Beute für ihre Mietschwerter zu machen.

Der Heerbann ließ jedoch die Burgtrutz Milastein links liegen, in der sich noch immer das berühmte Sturmbanner verchanzt hält. Allein eine Notiz, dass man gutes Gold zu zahlen bereit wäre, sollte die Festung kampflos übergeben werden, ließ Hauptfrau Girt über die Wehr feuern. Das spöttische Gelächter, das unseren heldenhaften Truppen entgegenschallte, wird den feigen Söldlingen des Sturmbanners alsbald vergehen, wenn ihnen erst ihre miserable Versorgungslage klar wird, und die unaufhaltsamen Panzerschreiter und Rindenwächter unter Magister Tariq ur Mesha aus Mendena nahen, um die Festung an der Mündung des Alst in den Dogul ein für alle Mal einzureißen und die Störenfriede entgültig auszulöschen.

An der Misamunder Straße angekommen, überquerte das Heer den Dogul und drang weitgehend ungehindert bis nach Alstfurt

vor, dessen traurige Garnisonen feige flohen, als Oberst Haddin das schwarze Banner mit den blutroten Schwertern vor der brüchigen Mauer der Stadt aufzog.

Schnell war eine ständige Garnison eingerichtet, die übelsten Kollaborateure hingrichtet und damit ein wichtiger Meilenstein auf dem Weg zum Wolfenstein erneut in der Hand der Fürstkomturei.

Wenn sich die müden Kämpfer des in Selbstmitleid versinkenden Herzogs Bernfried weiterhin so unentschlossen zeigen, ist der Wolfenstein bald entsetzt und erneut ein Keil bis weit hinein nach Misamund getrieben.

Michael Masberg, DSR



Das Siegel der ewigen Jugend

Sie ist so alt wie das Alter und der Tod selbst – die Suche der Sterblichen nach dem ewigen Leben und Alterslosigkeit. Neiderfüllt blicken wir auf die Elfen, die die Götter nicht achten und doch offenkundig beide Gaben erhalten haben, während für uns der Richtspruch Borons gilt, dass alles, auch das Leben, einmal zu enden habe.

Ist der Traum der Ewigkeit also ein lästerliches Unterfangen? Oder ist er ein Ansporn der Götter, eine Gunst für die Gläubigsten und Tapfersten, die ihn nur zu erlangen wagen? Diejenigen, denen wir den folgenden Bericht in Briefform verdanken, sahen sich von Hesinde und Nandus gerufen, ihre Suche fortzusetzen, und von Mada mit der nötigen Kraft dazu versehen. Doch lest selbst, welchen Lohn es ihnen einbrachte.

»Erhabener und Großmächtiger, ganz nach deinem Willen hat dein untertäniger Diener alle Vorkehrungen für die Expedition getroffen. Für gutes Gold habe ich einen Führer, bewaffnetes Geleit und drei kräftige Träger in deine Dienste genommen. Auch einen weisen Zauberer der Scherkunst und des verborgenen Wissens konnte ich gewinnen, so wie du es mir aufgetragen hast. Er wird uns mit klugem Rat zur Seite stehen, vor allem aber das Ziel unserer Suche als das echte zu erkennen vermögen: das Siegel der Ewigkeit, das Zeichen Al'Mahmouds, die Sigille der immerwährenden Jugend!

Doch auch deine Warnung an mich, o Weitsehender, hat sich bewahrheitet: Auch die Diener des Dracheneis von Khunchom suchen nach dem Siegel der Unsterblichkeit und sind gewillt, uns zuvorzukommen. Doch sei unbesorgt: Dein treuer Diener hat dich nicht enttäuscht! Jener Sohn der Heimtücke, der sich auf meine Fersen gesetzt hatte, hat die Karte nicht zu Gesicht bekommen und weiß nichts von unseren Zielen. Einen besonderen Schlaftrunk habe ich dem

Übermütigen Sohn einer Natter gegeben, und wenn er erwacht, wird er sich auf einem Schiff mit

weit entferntem Ziel wiederfinden. Er wird uns nicht erneut behelligen, denn sobald wir den Stierbuckel überquert haben, werden unsere Spuren in der Wildnis vergehen wie der Schritt einer Dschinni auf dem Wasser.«



»O Langmütiger, gern würde der unwürdige Träger deines Willens dir bereits die Kunde von Erfolg bringen, doch sind die Sümpfe des Ongalo und die Seen von Burukim [der tulamidische Name des Ortes Brucken, Anm. der Red.] verschwiegen und hüten hartnäckig, was ihnen anvertraut wurde. Die Pässe des Stierbuckels haben wir überwunden, doch liegt unsere wahre Suche erst vor uns. Wir meiden die Felder der Reisbauern und bleiben unentdeckt. Nur der Falke am Himmel vermöchte uns zu erblicken. Noch konnte sich jedoch der Nutzen der Karte, die du, Allgütiger, deinem gehorsamen Knecht anvertraut hast, nicht erweisen. Gewiss hat die Katastrophe von einst vieles zerstört, was auf ihr noch verzeichnet war, und anderes mag hernach noch von den Hörnern der Zeit zermalm worden sein. Die Zeit! O Weisester der Weisen, die Zeit, die uns ihre Geheimnisse nicht preiszugeben bereit ist, die Zeit wird ihren Schrecken noch verlieren! Dann wird deine Weisheit Ewigkeit heißen, und ich werde bescheiden und demütig an deiner Seite knien und deinen Willen in die Welt tragen wie stets, der geringste Empfänger deiner Gunst und deiner Gnade bis ans Ende aller Tage und die letzte aller Nächte.«

»Erhabener Gebieter, erneut darf ich erfahren, welch glückliches Geschick meine Hand

bei der Auswahl meiner Gefährten geführt haben muss! Nach Tagen und Nächten in den Sümpfen sind es ihre Fertigkeiten, die mich weiter hoffen lassen, erfolgreich sein zu dürfen und lebend wieder vor dein Angesicht treten zu können. Zahlreich sind die Gefahren, die vom tückischen Untergrund und wilden Tieren ausgehen, doch wir Söhne der Tapferkeit halten aus!

Am gestrigen Tag konnten wir endlich eine Landmarke der Karte ausmachen und hoffen nun, dem versunkenen Yasra wahrhaftig nahe zu sein! Hassan, der Vater der Weisheit, welcher uns begleitet, ließ seinen magischen Blick über die Lande schweifen, doch vermochte er bislang nichts auszumachen. Nun, wäre es so einfach, gewiss wären die Söhne von Schlangen aus Khunchom längst erfolgreich gewesen! Mit der Karte jedoch haben wir einen Vorteil ihnen gegenüber. Wir werden finden, was verborgen ist, und wenn die Stadt der Mudramulim tausend Klafster tief in den Boden gesunken sei!«

»Unsere Suche dauert an, o Vater der Tugenden! Längst bin ich sicher, dass wir nicht mehr allein sind. Hat jener Sohn von Schakalen, den wir auf hoher See oder daheim in Khunchom hofften, doch noch unsere Spur gefunden? In der Nacht suchten die Vielbeinigen und Beinlosen unser Lager heim: Spinnen, Egel, allerlei Kriechgetier. Bei meinem Bart, da war lenkender Wille und Zauberkunst am Werke! Das verzehrende Feuer schreckte das ekle Gekreuch nicht, zu hunderten zermalmten wir sie unter unseren Stiefeln, und doch kamen stetig mehr, fielen über uns selbst, unsere Vorräte und meine Pergamente her. Die Karte aber und die Briefe an dich, Meister, konnte ich vor ihnen bewahren, und ein Bannfluch des geehrten Hassan beendete letztlich den Spuk. Man wollte uns entmutigen. Man wollte uns berauben. Wir sind also auf dem richtigen Weg, Gebieter!

Ich aber will mich fortan in noch größerer Vorsicht üben: Der großmächtige Hassan hat zugesagt, die Karte und meine Aufzeichnungen mit einem Zauberspruch zu belegen, dass unsere Rivalen, möge Avesha ihnen die Augen im Schlaf auskratzen, sie nicht mehr

zu lesen vermögen, selbst wenn sie ihnen in die Hände fallen sollten! Sie sollen keinen Nutzen von dem haben, was allein für deine Augen bestimmt ist!»

»Mögen die Götter geben, dass diese Briefe ihren Weg zu dir finden, o Gebieter! Wir haben etwas gefunden! Mächtiger Zauber schützte die Ruine, doch nicht mächtig genug, deinen gehorsamen Diener an seiner Pflicht zu hindern. Zeichen der Unsichtbarkeit sollten den Blick ablenken, und Zeichen der Furcht sollten jene vertreiben, die den ersten widerstanden. Kein Trugbild aber, kein Furchtzauber vermag mich davon abzuhalten, deinen Willen zu tun! Unsere Träger allerdings rannten, Opfer der magischen Zeichen, in kopfloser Panik in die Sümpfe. Sei es so – wir

haben ohnedies kaum noch Vorräte, für deren Transport wir sie bräuchten, und ohne sie reicht, was das Ungeziefer nicht verdorben hat, länger für uns andere. In Burukim werden wir uns satt essen, wenn wir erst erfolgreich waren!

Wir steigen hinab in die halb versunkenen Gewölbe. Ich bin zuversichtlich: Was man derart vor den Augen der Welt zu verbergen hoffte, muss Wertvolles enthalten! Die guten Götter mit uns!»

»Meine Hand zittert, Erhabener, und ich wage nicht, auch nur eine Handbreit vom Licht meiner Laterne zu weichen. Dein Diener Yallan ist tot, angefallen und zerfetzt von etwas, das unmöglich nur ein Tier gewesen sein kann. Es lauert nunmehr dort draußen, in der Dunkelheit! Doch die Bannsprüche des weisen Hassan halten es fern von unserer Zuflucht, die einst eine Tempelhalle des Zeitenwächters gewesen sein muss. Khalid und Yezmaban, diese Söhne der Tapferkeit, werden gehen und das Monstrum erschlagen, sobald ihre Wunden versorgt sind. Den Kerker der Bestie haben wir gefunden, und auch das Zauberzeichen, das ihn bis zu diesem Tage verschlossen ge-

halten hatte. Der vielsehende Hassan ist sicher, dass hier ein Wächter eingesperrt war – schlafend, doch nicht alternd! Jenseits der Zeit, um erst zu erwachen, zu rasen und zu toben, wenn ein Lebender den Frieden seines Gefängnisses zu stören wagt. Und wir Enkel der Unwissenheit haben es befreit.

Was aber schützt man auf diese Weise, wenn nicht das Allerkostbarste, das niemand erlangen soll? Das Wesen trotzte dem Alter. Ist dies also wahrhaftig Yasra, die Heimstatt



derer, die der Zeit geboten? Wir müssen den Geheimnissen der Unsterblichen ganz nahe sein!»

»Verloren! Alles ist verloren! Sie alle sind tot, und wie kann ich noch hoffen zu entkommen! Mögen diese Schriften den Weg zu dir finden, Gebieter! Mögen sie dir eine Warnung deines getreuen Dieners sein! Die alten Legenden sind Lügen! Hier ist nicht das ewige Leben verborgen, sondern nur Täuschung und Tod! Wenn dies Yasra ist, dann ist Yasra verflucht und mit ihm jeder, der es findet! Weder Klinge noch Zauberkraft retten dich hier. Es wird dir beide nehmen und beide gegen dich wenden! Lass ab, Gebieter, in der Götter Namen lass ab und komm nicht selbst an diesen verfluchten Ort!»

Hier endet der Bericht des ungenannten Dieners an seinen ebenso unbekannten Herrn. Diese Aufzeichnungen wurden von einem unserer unregelmäßigen thalussischen Zuträger bei einem toten, offenbar schweren Bissverletzungen und dem Wundbrand erlegenen Tulamiden nahe der Straße von Brucken nach Bandur an

der Ongalomündung gefunden. Da sich auch nach der Entschlüsselung der (bis auf das letzte, offenkundig in großer Hast abgefasste Schreiben) unter anderem auf magischem Wege unleserlich gemachten Pergamente kein Hinweis auf den beabsichtigten Empfänger finden ließ, gelangte der Bericht schließlich in unsere Hände. Sein Verfasser wurde der Fürsorge der Geweihten zu Bandur überantwortet und wird wohl so zumindest des Segens

eines borongefälligen Begräbnisses teilhaftig werden – ein Los, das seine Gefährten bislang vermutlich nicht teilen werden.

Von der in den Briefen erwähnten ominösen Karte fehlt im Übrigen jede Spur. Eine solche Karte allein wäre wohl bereits ein Schatz, denn das im Nebel der Zeit versunkene Yasra ist eine Legende in den Tulamidenlanden,

und seine genaue Lage heutzutage ungeklärt. Lange vor Bosparans Fall sollen hier mächtige Zauberer gewirkt haben, große Heiler und Alchimisten, aber auch Gebieter über die Zeitenmagie, die dieser Tage gemeinhin wohl als lästerlich, womöglich gar erfrevlerisch angesehen wird. Besaßen diese Zauberer wahrhaftig die wohl ebenso lästerliche Kenntnis der ewigen Jugend? Widersetzten sie sich dem Richtspruch Borons und genossen das ewige Leben? Die Märchenerzähler der Tulamiden behaupten das bis heute, und offenbar sind die Erben der Zauberer von einst auch gewillt, in diesen Legenden mindestens einen wahren Kern zu sehen.

Wir müssen davon ausgehen, dass die erwähnte Karte in den Sümpfen des Ongalo verloren ging. So wird sie wohl immerhin nicht noch mehr Unglücklichen zum Schaden gereichen, die auf der Suche nach Mythen und Mysterien manches allzu hohe Risiko einzugehen bereit sind. Mögen die Götter sie in Gnaden aufgenommen haben.

LR

Ein Herzogtum unerreichbar

Seit Gloranas Entrückung hatte Paavi wieder eine Herzogin, Geldana von Paavi, die jedoch das Regiment ihrer Vorgängerin mit nur wenig Hang zur Mäßigung fortführte. Auch meine Ankunft in der Stadt erregte ihren Argwohn. Nach einigen Versuchen, alte Gefährten ihres Bruders und Rivalen Dermot aufzufinden, wurde ich "zu meiner eigenen Sicherheit" nach Eestiva eskortiert.

Es verging weit über ein Jahr, in dem ich das Herzogtum bereiste, die Stadt Paavi jedoch mied. Eines Nachts im beginnenden Frühling rüttelte mich jemand aus dem Schlaf. Der unerwartete Gast sprach zu mir: "Gorki, wie es mich freut, dich lebend zu sehen!" Es war Dermot der Jüngere, er war in das Herzogtum zurückgekehrt.

Eestiva, 3. Phex 1055 BF

Nicht allein war Dermot in den Ort gereist. Auf einem verlassenen Hof nahe dem Ifirn-Tempel hatte er mit verwegenen Abenteuern, einigen Kangerluk-Nivesen und zwei Elfen Quartier genommen. Sich als Händler ausgebend, hatte die Gruppe in den vergangenen Tagen einen verwegenen Plan geschmiedet. Sie wollte unerkannt bis nach Paavi reisen und sich über einen alten Tunnel, den Dermot aus seiner Kindheit kannte, in die Burg schleichen. Dass sie dort keine Zurückhaltung üben würden, machte mein Freund mir in eindringlichen Worten deutlich. "Geldana wird für den Verrat an unserer Familie bezahlen. Unzählige Leben hat sie auf ihrem Gewissen. Ihre Tyrannei habe auch ich zu verantworten. Wir werden sie zu

einem Ende bringen." Da er und seine Getreuen noch am selben Tag aufbrechen wollten, wandte sich Dermot zum Abschied an mich. "Wenn alles gut geht, werden wir uns ins Paavi wiedersehen. Wenn nicht, dann bitte ich dich, bleibe nicht in Geldanas falschem Herzogtum. Etwas stimmt hier nicht, eine Macht wirkt in diesem Land, die unsere Seelen erstickt." Aber ich hatte mich bereits entschlossen, ihn auf diesem Alveranskommando zu begleiten. Dem verwehrt er sich nicht.

Bei Paavi, 8. Phex 1055 BF

In der Ferne konnte ich von unserem Nachtlager aus bereits die Lichter der Stadt ausmachen. Die letzten Tage waren recht ereignislos verlaufen, die innere Anspannung jedoch in einem jeden von uns gewachsen. So tat es mir ganz gut, am Lagerfeuer den Geschichten der

buntgemischten Truppe zu lauschen, die sich Dermot angeschlossen hatte. Sie erzählten von früheren Abenteuern an exotischen Orten, in den Reichen des Südens und Ländern der Dunkelheit. Auch geriet ich mit Taldinion Sturmzweig ins Gespräch, einem Abkömmling des Auenvolkes, den das Interesse an uns Menschen seit Jahrzehnten durch Aventurien trieb. Wortgewandt und munter sprach er von seinen Beobachtungen. "Ich fürchte, ein elfisches Lebensalter reicht nicht aus, um euch zu verstehen. Menschen zeigen eine solche Vielfalt an Emotionen und Taten. Sie lieben und hassen, sie hoffen und verzweifeln, sie schaffen und zerstören. In Dermot habe ich beide Seiten gesehen. Er kann Großes vollbringen, droht aber an seinen Erfahrungen zu zerbrechen. Deshalb kämpfe ich mit ihm. Meine ganz eigene Hoffnung ist es, dass er über das Leid, das seine Schwester sät, triumphiert, und er so innere Ruhe findet." Ich schaute zu Dermot herüber, doch sein Gesicht verriet nichts.

Eestiva, 15. Phex 1055 BF

Mein Körper schmerzte, doch meine Sinne waren klar. Ich befand mich wieder in der Kammer von Aarbolds Residenz, gezeichnet von der Niederlage. Geldana hatte uns erwartet. Wie, dass weiß ich nicht, aber die Anhänger des Fürsten von Frost und Kälte besitzen einen untrüglichen Jagdinstinkt. Kaum im Tunnel angelangt, hatte Dermot gespürt, dass etwas auf ihn wartete. Er drängte dennoch umso entschlossener nach vorne. Mich bat er, einige Schritte zurück zu bleiben. Vor dem letzten Portal tappten er und seine Getreuen in die Falle. Vergiftete Bolzen lösten sich und trafen sie in Arm und Bein. Die Tür öffnete sich, und Geldanas Leibgarde stürmte heraus. Im Hintergrund glaubte ich die Herzogin zu sehen. Ich rannte zum Eingang, halb aus Angst um mein Leben, halb, um zu schauen, ob uns der Rückweg verschlossen war. Tatsächlich lauerten auch dort einige Gardisten in



einem Hinterhalt. So lief ich zu Dermot und seinen Leuten zurück, die der unheimlichen Übermacht nicht gewachsen waren. Ich schrie sie an und wollte sie zum Rückzug bewegen, denn noch gab es im Seitengang einen Ausweg. Doch Dermot, aus einer tiefen Wunde blutend, wollte nicht aufgeben. Zwei Gegner streckt er mit einem Hieb nieder, ihm war aber anzusehen, dass er nicht viel länger durchhalten würde. Da entfesselte Taldinion plötzlich einen Zauber, der die Angreifer davon abhielt, eine unsichtbare

Linie zu überschreiten. Diesen Moment nutzend, flehte ich Dermot noch einmal an, dass er flüchten solle. Er stieß wütende Worte aus, schaute um sich, dann befahl er den Rückzug.

Dermot und seine Gefährten stahlen sich schnell aus Paavi fort, denn die halbe Stadt war inzwischen auf den Beinen. Er hatte überlebt, doch die Niederlage, das konnte ich sehen, schmerzte ihn mehr als jede Wunde. Taldinion aber, dessen Tat uns das Leben gerettet hatte, überlebte

die Flucht nicht, er starb an dem Gift der Bolzen. In Eestiva trennten sich unsere Wege wieder, ohne dass Dermot noch ein Wort sprach.

Ich tat schwer, es mir einzugestehen, doch die neuerliche Niederlage muss ihm ein Zeichen sein: zur Herrschaft über Paavi ist Geldana bestimmt.

Gorki Tannhauser,

Schreiber der Festumer Flagge in Eestiva

(Julian Marioulas)

Kosch-Kurier

Moorbrücker Neusiedlung ein Erfolg

MOORBRÜCK. Verhängnisvoll und menschenleer, so lag er seit den schrecklichen Schlachten der Magierkriege im Herzen des ansonsten so friedlichen Kosch: der Moorbrücker Sumpf. Einst ein blühender Landstrich, versank er damals in schwarzmagischer Verderbnis. Seit Generationen ranken sich finstere Sagen um den verwunschenen Pfuhl. Gar mancher unbedarfte Wanderer oder übermütige Abenteurer verschwand und ward nie wieder gesehen.



stützung benötigen. Ich bin jedoch davon überzeugt, dass die sechs Ritter ihren richtigen Weg finden, um jede Herausforderung zu meistern. Jeder wagt seinen eigenen Ansatz – der eine vertraut auf das alte Wissen der Zwerge oder die schiere Tatkraft, der andere auf die Hilfe Peraines oder anderer Götter, mancher gar auf die Kraft der Magie. Wäre doch gelacht, wenn wir dieses Fleckchen Dere nicht wieder in ein gutes Stück beschaulichen Kosch zurück verwandeln können. Wer sich hier ansiedeln und seinen Beitrag zur Neugründung eines in Zukunft blühenden Landes leisten möchte, ist herzlich willkommen!”

Erstmals dringt nun hoffnungsfrohe Kunde aus dem Land: Der wackere Graf Growin hat dem verfluchten Gebiet den Kampf angesagt und mit Unterstützung des Fürsten Blasius sechs junge und tatkräftige Ritter aus den besten Häusern der Provinz nach Moorbrück gesandt um dort neue Siedlungen zu gründen.

Nach dem ersten Jahr zog der gräfliche Vogt Morwald Gerling nun eine überwiegend zuversichtliche erste Bilanz: Auch wenn noch ein passabler Landweg fehlt, die ersten Dörfer sind am Rand der Ödnis entstanden.

Bei den Neusiedlern handelt es sich um wahrhaft tapfere Recken, haben sie doch neben dem lebensfeindlichen Sumpf

mit allerlei sonstigem Unbill zu kämpfen: So berichtet man ein ums andre Mal von wilden Tieren, Räubern, wachsenden Morastfeldern, unheimlichen Gewächsen und anderen verderblichen Phänomenen, wie man sie ansonsten wohl nur in Schwarztobrien findet. Vielleicht wird dieses Experiment auch deshalb von den Wächtern Rohals und dem Dreischwestern-Orden neugierig begleitet – denn die hier im Kleinen gewonnenen Erkenntnisse können dereinst vielleicht auch bei der Wiederurbarmachung des Ostens wertvolle Hinweise geben.

Vogt Gerling zeigt sich derweil unerschrocken: “Natürlich werden die Siedlungen besonders am Anfang viel Unter-

Zu den Unkenrufen gezählt werden muss im übrigen wohl das Gerücht über ein Ungeheuer, das im Sumpf hausen und bereits einen der Ritter gerissen haben soll. Bei der Besichtigung der Siedlungsplätze hat es sich nach Auskunft des Vogts nicht blicken lassen. Angebliche Augenzeugenberichte aus früheren Jahren hatten sich widersprochen. Hierzu der Torfstecher Bolzer Spatenschwingh: “Also gesehen hab’ ich es nich’ – naja, sonst würd’ ich ja auch nich’ mehr leben, nech’ ...”

Gobrom Findling

(Gunnar Fischer)

DIE STELLMACHEREI FERRARA-EISENHERR

VON MARC JEPPESEN

»Bequemes Reisen, ohne dass einem danach übel ist oder man einen schmerzenden Rücken hat. Diesen Luxus bietet nur die Stellmacherei Ferrara mit ihrem neuesten Modell.«

—aus einem Schreiben an diverse Kunden, bei Einführung der Sechser-Ferrara

GESCHICHTE DER ANLAGE

Als sich 678 BF der junge horasische Stellmacher *Thalio Ferrara* im Herzen Gareths niederließ, im Gepäck nur verschiedene Entwürfe und seine handwerklichen Fähigkeiten, da ahnte niemand, welche Bedeutung das Gelände einmal bekommen sollte. Es vergingen beinahe 200 Jahre, in denen sich die Stellmacherei zwar den Ruf eines hervorragenden Kutschenherstellers erarbeiten konnte und zu beträchtlichem Reichtum kam, aber bei Weitem noch nicht den späteren Ruf erlangt hatte.

In den Kaiserlosen Zeiten stellte sich die reiche Stellmacherei dann auf Seiten *Bardurons von Mersingen* und unterstützte ihn mit Tausenden Dukaten. Nachdem Barduron in der Schlacht von Albenhus an einer unbedeutenden Verletzung verstarb, wurde sein Sohn *Perval* zum Kaiser gekrönt und die Familie Ferrara-Eisenherr (der Namenszusatz ist nichts anderes als die garetisierte Variante des Namens Ferrara) im Jahre 935 BF zu Kaiserlichen Hofstellmachern erhoben.

Nun begann der steile Aufstieg der Stellmacherei. Man kaufte mehrere angrenzende Gebäude und erweiterte das Hauptgebäude um einen großen Hof und einen Anbau, in dem nun die Kutschen gebaut wurden. Schon 988 BF wurde mit dem Bau der heutigen Werkshalle im Südwesten des abermals vergrößerten Geländes begonnen, in der ab 991 BF die ersten der heute so berühmten Sechser-Ferraras gebaut wurden.

In den darauffolgenden Jahren wurde die alte Werkshalle abgerissen und das gesamte Gelände nahm die heute bekannte Form an. Letzte bauliche Änderung waren die beiden Schornsteine, die 1029 BF, nach der *Schlacht in den Wolken*, errichtet wurden.

ÄUßERE ANSICHT

Das inmitten des Arenaviertels gelegene Gelände der Stellmacherei ist kaum zu übersehen. Aufgrund der zahlreichen Schmiedearbeiten schwebt über der Werkshalle tagaus, tagein eine dicke Rauchwolke, die aus zwei hohen Schlote in den Himmel steigt. Diese wurden erst in jüngerer Zeit auf den zentralen Schmiedeofen aufgesetzt, nachdem der *Rat der Helden* an die Leiterin *Ulinai Ferrara-Eisenherr* herangetreten war und bemängelt hatte, dass die starke Rauchentwicklung die angrenzenden Gebäude über Gebühr verschmutzte. Seither krönen die beiden, wie die umlaufende Mauer blau gekachelten Schlote (neben denen auch ein *Ingerimm-Schrein* errichtet wurde) die weitläufige Anlage und ragen fast 16 Schritt in den Himmel der Hauptstadt empor.

Die Tore im Süden und Osten werden von hölzernen Kränen überragt, mit denen große Baumstämme vom Wagen geladen werden können. Neben den drei großen Hauptgebäuden – der Villa der Familie, der großen Werkshalle und dem Empfangshaus an der Arenastraße – gibt es noch etliche kleine Verschläge und Unterstände. Hier werden große Mengen der unterschiedlichsten Hölzer gelagert. Nahe an der östlichen Mauer befindet sich hier auch das *Sägewerk*, in dem Bäume aus den garethischen Wäldern zu Brettern verarbeitet werden.

Neben der dreistöckigen, durch den Rauch der Manufaktur dunkel-

grau gefärbten Villa der Familie, die 990 BF erbaut wurde, befindet sich das Gebäude, in dem die begüterten Kunden empfangen werden. Wichtigstes Gebäude ist aber die L-förmige Werkshalle, in der die edlen Kutschen und Streitwagen gefertigt werden. Weiterhin gibt es noch das gewaltigen Hofgelände, unterteilt in **Vorfuhrplatz** (im Norden, geräumig, mit vielen Büschen, Pavillons, Zierteichen und Marmorbüsten der garetischen Kaiser geschmückt), **Abstellplatz** (hier befinden sich mindestens zwei Dutzend verschiedene Kutschen in verschiedenen Stadien der Fertigung) und den **Rohstoffhof** (im Süden, hier werden die gesamten Rohstoffe umgeschlagen und in verschiedene Lagerräume auf dem Gelände untergebracht).

Erwähnenswert ist die vier Schritt hohe Mauer, an der Außenseite mit blauen Kacheln verziert, innen grau-schwarz gefärbt, durch die insgesamt sechs Tore führen (und vier Kohlenschächte). Lange, dicht an dicht stehende Nägel sichern die Krone der Mauer auf gesamter Länge und sollen verhindern, dass Diebe einsteigen. Bei Tag wie bei Nacht patrouillieren zudem Wachen mit Wehrheimer Bluthunden über das Gelände.

DAS INNERE

Nicht der wuchtigen Villa, die trutzig und klobig das Gelände im Osten überschattet, soll unser Hauptaugenmerk gelten, sondern dem Empfangshaus und der Werkshalle: Hier werden die wichtigen Geschäfte gemacht, hier wurde die Grundlage für das Ferrara-Imperium geschaffen.

DAS EMPFANGSHAUS

Wenn man das Gebäude durch den Eingang an der Arenastraße betritt, befindet man sich in einer lichten, luxuriösen Umgebung. Helle Kacheln, edle Hölzer, Bilder der erfolgreichsten Kutschen-Modelle und prächtige Intarsien schmücken die große **Empfangshalle**.

Von hier aus werden die interessierten Kunden in privatere **Verkaufsräume** geführt, wo man bei gutem Wein über die Preise verhandelt. Diese Gespräche werden stets von *Ulinai* oder in neuester Zeit auch von deren Söhnen *Phexdan* und *Alrik* geführt. Weitere Räume des Untergeschosses sind mit **Schreibstuben**, **Archiven** sowie der **Küche** und der Vorratskammer besetzt, in denen Verträge, Urkunden und Abrechnungen angefertigt und die Papiere der mehr als 300-jährigen Geschichte der Stellmacherei gelagert werden. Im Obergeschoss befinden sich Räumlichkeiten, die eher an ein gutes Hotel erinnern, die Gästezimmer für vermögende Kunden. Hier können Adlige, Geweihte und sonstige vermögende Kunden absteigen, die im Hause Ferrara-Eisenherr eine der edlen Kutschen erwerben und kein eigenes Domizil in Gareth besitzen. Hier befindet sich auch ein nobler Speisesaal, der von der Küche im Erdgeschoß über einen kleinen Speiseaufzug versorgt wird.

Unter dem Dach sind die **Zeichenhallen** zu finden, in denen ein gutes Dutzend Wagner, Zeichner und Schreiber die neuesten Entwürfe erstellen.

DIE WERKSHALLE

Unzählige Ingerimm-gefällige Gewerbe sind unter dem Dach der Werkshalle vereint. Neben den nachfolgend vorgestellten, wichtigen Arbeitsgruppen gibt es einzelne **Drahtzieher** (allgemeine Arbeiten), **Kürschner** (Ledersitzherstellung), **Goldschmiede** (Einlegearbeiten), **Glasbläser** (Kutschenfenster- und Laternenherstellung) und **Orna-**

mentiker (für die Schnitzarbeiten am Kutschenäußeren), die alle ihre kleinen Werkstätten in oder bei der Halle haben. In der **Radmacherei** werden mitnichten ausschließlich nur die Räder hergestellt, sondern auch alles, was mit den Achsen der Fahrzeuge zu tun hat. Von dort aus werden die – schon fahrfertigen, aber eben nur aus wenigen Brettern bestehenden – Fahrzeuge ins **Federwerk** gerollt. Hier werden die Federn geschmiedet, auf denen die eigentlichen Kabinen aufgesetzt werden. Kleine Gruppen von Schmieden fertigen jeweils eine der vier Federungen. Diese Federung besteht aus komplex und doch flexibel miteinander verwobenen Metallplatten. Quasi nebenher werden hier die Bremsen für die Kutschen gefertigt und montiert.

Wurde bisher lediglich nach Anzahl der Achsen (es gibt aus dem Hause Ferrara-Eisenherr ein-, zwei- und dreiachsige Modelle) und der Zugpferde (woraus sich die Kennung ergibt: Eine Vler Ferrara weist sechs Zugpferde auf) unterschieden, so werden ab hier die Arbeitsschritte individueller.

In der **Schreinerei** arbeiten etwa 20 Schreiner an den verschiedenen Teilen von Aufbau, Kutschbock, Fahrgastraum und Tritt. Auch wenn es gewisse standardisierte Grundformen gibt, unterscheidet sich jedes einzelne Fahrzeug vom nächsten. Stets wird auf individuelle Gestal-

◆ **Die konkurrierenden Söhne:** *Phexdan* (25, blond, kräftig, Brandnarben an den Armen) und *Alrik* (22, braune Haare, mit beginnender Halbglatze, feingliedrig, wortgewandt) stehen für unterschiedliche Philosophien im Unternehmen. Während der Ingerimm-Anhänger Phexdan eher auf traditionelle Fertigungsmethoden, das Zunftwesen und den Segen der Ingerimm-Kirche baut, heißt Alrik jede gewinnsteigernde Neuerung gut. Seit einem Manufakturbesuch im Horasreich verbesserte er einige stockend laufende Arbeitsschritte, arbeitet Pläne zur weiteren Expansion aus und entwickelt diverse günstige Kutschen-Modelle, wie die *Ferrara Baronsstolz*, einen günstigen Vierspänner. Wer von den beiden die Stellmacherei in Zukunft leiten wird, steht noch in den Sternen. Sicher ist nur, dass die phexgläubige Ulinai den Wettstreit zwischen den Brüdern aufmerksam beobachtet.

◆ **Der Vorarbeiter:** *Andamax Sohn des Hushkax* (133, Säurenarben im Gesicht, fehlender Bart, kurze schwarze Haare, charismatisch) ist der 'alte Mann' unter den Arbeitern. Stoisch, würdevoll und charismatisch, ist der Ambosszwerg eine der Stützen der Stellmacherei und gleichzeitig wichtigster Berater des Hausvorstandes – und das seit 70 Götterläufen.

◆ **Das alte Eisen:** Einer der wichtigsten Sprecher der Arbeiterschaft der Familie Ferrara ist der alte *Meister Edroa* (73, grauer Vollbart, stets an seiner ledernen Schürze, der Pfeife und dem mürrischen Gesichtsausdruck erkennbar). Grummelig beobachtet der alte Handwerker die neumodischen Verbesserungen der letzten Jahre und kommentiert diese gelegentlich mit einem kaum zu verstehenden Koscher Bergbauerndialekt: "Des hätt' so der Meister Ing'rimm niemals net g'wollt! Niemals nich!" Doch er sieht es immer noch als seine Aufgabe an, für Qualität im Hause Ferrara Eisenherr zu sorgen.

◆ **Der Magier:** *Muamar al Dschabikki* (56, so unscheinbar, wie dies einem Tulamiden in Gareth möglich ist), ist einer der besten Artefaktmagier Khunchoms und wurde mit einem großen Geldbetrag nach Gareth gelockt. Mehr interessierte den Magier aber die Möglichkeit an experimentellen Zaubern zu arbeiten, die von praktischem Nutzen im Alltag sind.

◆ **Der dreiste Schnorrer:** Seit geraumer Zeit lebt ein gewisser *Gerbald von Serlinger-Berlinghân* (36, edle Garderobe, hochgewachsen, gut aussehend, galant) auf Kosten der Familie im Empfangshaus, da er bisher seinen Auftrag – eine prächtige Sechser-Ferrara – nicht bezahlt hat. Er hat ein ausnehmend gutes Verhältnis zu Phexdan, dem älteren der beiden Ferrara-Eisenherr-Brüder, von dem einige munkeln, es sei sogar intim. Dass Gerbald in Wahrheit nur ein Theaterschauspieler ist, der in zahlreichen Rollen im Umfeld der Manufaktur auftritt und ein düsteres Geheimnis besitzt, ahnt niemand.

MYSTERIA ET ARCANI

◆ **Am Rande des Paktes:** Alrik ist überaus gierig und fühlt sich durch die Grenzen, die Phex einem Händler setzt, mittlerweile stark eingeengt. Immer auf der Suche nach neuen Einnahmequellen, nahm er vor etwa einem Jahr den Auftrag eines gewissen Xerdras an ein ganz besonderes Gefährt zu schaffen. Alrik ließ sich aus dem *Gesplitterten Berg* (den Überresten der Fliegenden Festung) mehrere Unmetall-Platten und seltsame Kristalle beschaffen, um dann – von einer Stimme in seinem Kopf angetrieben – damit sein persönliches

KÖNIGSKUTSCHEN

In einem streng bewachten Areal werden spezielle Kutschen für die mächtigsten Personen Aventuriens gebaut. Vor jedem fremden Auge abgeschirmt, werden hier nicht nur die kostbaren Materialien des Kontinents verarbeitet, sondern überaus knifflige Schutzzauber und Abwehrmechanismen ausgetüftelt. Auf Wunsch der zahlungskräftigsten Auftraggeber werden Teile der Kutsche durch den Khunchomer Artefaktmagier *Muamar al Dschabikki* mit verschiedenen Zaubern wie ADAMANTIUM, CLAUDIBUS, GARDIANUM oder FORTIFEX versehen.

Neben Magie ist der wirksamste Schutz der Kutsche die grundsätzliche Verarbeitung bester Baustoffe. Unter den edlen Hölzern verbirgt sich ein Kern aus Zwergenstahl, der diese Kutschen zu Gefährten für die Ewigkeit macht. Weiterhin gibt es Geheimfächer, die Heiltränke, Gegengifte und versteckte Waffen beherbergen. Man sagt, die Herrscher Araniens, des Horasreiches und Granden wie Nareb Emano Zornbrecht hätten eine solche Königskutsche geordert – zu einem Preis, der den einer Sechser-Ferrara um ein Vielfaches übersteigt.

tungswünsche der vermögenden Kunden eingegangen – zu groß ist die Gefahr, dass der Kunde seine nächste Kutsche bei einer anderen Stellmacherei ordert.

Auch wenn die Kutsche nach dieser großen Halle im **Endwerk** schon fertig aussieht, werden sie meist noch für einige Zeit auf dem Hof abgestellt. Denn die Feinarbeiten – Vergoldung, Intarsien, Bernstein-Mosaik – nehmen etliche Stunden, ja Wochen in Anspruch. Bevor der kostbare Schmuck fest in die Kutsche integriert wird, werden die in der **Polsterei** gefertigten Sitzbänke mit feinem Lederbezug und bequemen Federn montiert. Im letzten Arbeitsschritt wird dann Schmuck und Verzierungen angebracht und die Kutsche gilt als fertig.

Da stets an mehreren Gefährten gleichzeitig gearbeitet wird, kann die große Stellmacherei 60 bis 70 Kutschen und Streitwagen pro Jahr fertigen. Bei Stückpreisen von mindestens tausend Dukaten können sich aber auch nur die Reichsten der Reichen eine echte Ferrara leisten.

WICHTIGE PERSONEN

◆ **Die Herrin des Hauses:** *Ulinai Ferrara-Eisenherr* (45, wirkt deutlich älter, scheint beständig erschöpft) wurde während der Schlacht in den Wolken von einem dämonischen Geschoss verwundet, das die Familienpatriarchin vor der Zeit altern lässt. Dennoch weigert sich die geschwächte Frau, die die Stellmacherei seit 1014 BF leitet, ihre Stellung aufzugeben. Auch hat sie noch nicht entschieden, welchen ihrer Söhne sie mit der Nachfolge betrauen will.

ORTSBESCHREIBUNG

Meisterwerk zu schaffen: die *Geisterblechkarosse*. Allerdings ist das finstere Fahrzeug, das Alrik in einer alten Werkshalle am Rande der Dämonenbrache konstruierte, seit einiger Zeit verschwunden. Seitdem fürchtet Alrik Xerdras' Rückkehr und sucht eine Möglichkeit, wie er ihm seinen hohen Vorschuss zurückzahlen kann. Vor Kurzem erhielt er das Angebot eines Unbekannten, der ihm die ganze Summe in Gold anbot, wenn er einen Vertrag mit seinem eigenen Blut unterschreiben würde. Ob Alrik einen Pakt mit Lolgramoth oder Agrimoth eingeht oder durch Helden davon abgehalten werden kann, liegt in Ihrer meisterlichen Hand. Offiziell wird Alrik nicht mehr in Erscheinung treten und Phexdan 1037 BF die Stellmacherei übernehmen. Xerdras kehrt ebenfalls nicht zurück, da er kürzlich bei einer Mission in Aranien verstarb (siehe AB 144).

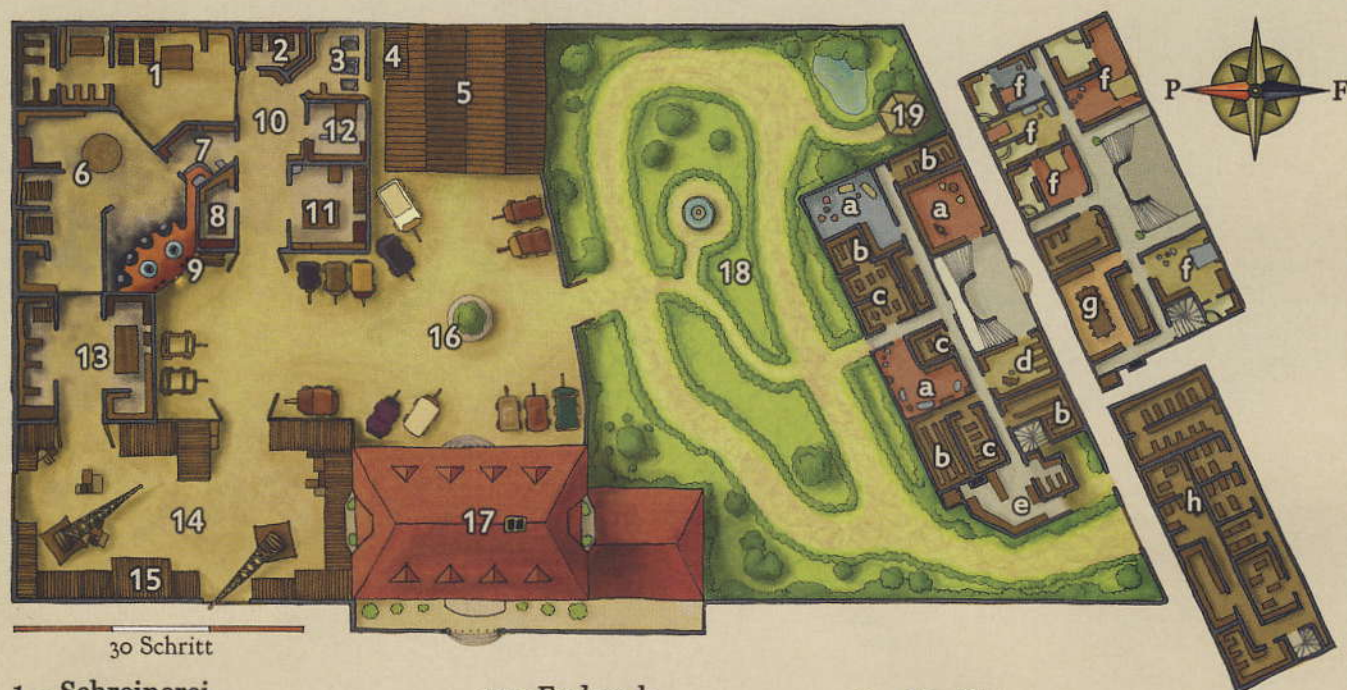
ABENTEUERVORSCHLÄGE

♦ **Die Geisterblech-Karosse:** Ab Rondra 1034 BF beginnt eine grausame Mordserie in Gareth, der mehrere Menschen zum Opfer fallen. Stets finden sich in den Boden eingebrannte Kutschenspuren in der Nähe der grässlich verstümmelten Leichen. Bald geht die Kunde von einem dämonischen Gefährt mit glühenden Rädern und einem schwarz gekleideten Kutscher um. Als ein Opfer fliehen kann, berichtet es von einem mysteriösen Passagier, der es mit feinen aranischen Trauben ins Innere locken wollte. Weiterhin kann das Opfer

berichten, dass auf der Kutsche das verzerrte Wappen der Stellmacherei Ferrara prangte. Eine wütende Menschenmenge versammelt sich vor der Stellmacherei, als das Dämonengefährte plötzlich auftaucht. Es liegt an den Helden, ein Massaker zu verhindern und den Herrn der schwarzen Kutsche ausfindig zu machen.

♦ **Spione, Spione:** Die Arbeiter in der Stellmacherei sind gutbezahlte Spezialisten, aber dennoch gibt es verschiedene Parteien, die an die Geheimnisse der Stellmacherei gelangen wollen. Dabei kann es sich um Gesandte der Ingerimm-Kirche handeln (die in Erfahrung bringen wollen, ob die Stellmacherei dem Schmiedegott gefällig geführt wird), andere Stellmachereien (Kenntnis über die Pläne der berühmtesten Stellmacherei des Kontinents zu erlangen, kann ein entscheidender Geschäftsvorteil sein) oder Agenten der *Elften Schwadron* (die hier verschiedene geheime Pläne von Leonardo dem Mechanicus aufgespürt haben).

Doch auch verschiedene Magierakademien haben ein Interesse an Muamars Wissen und Experimenten am ADAMATIUM, die zum Ziel haben auch bewegliche Objekte in einer Verzauberung mit größerer Härte zu versehen. (Spektakulär scheiterte unlängst dessen Versuch mit einer Diamantnabe, als sich die Räder urplötzlich nicht mehr drehten, das Gefährt sich überschlug und der Kutscher vom Gefährt zerquetscht wurde). Es ist an den Helden, sehr diskret zu ermitteln, wer einfach nur exzentrisch ist und wer zum Beispiel als Spion der Kaiserlich Kusliker Karossenmanufaktur arbeitet.



- 1 - Schreinerei
- 2 - Ornamentiker
- 3 - Kürschner
- 4 - Latrinen
- 5 - Lagerhaus
- 6 - Federwerk
- 7 - Glasbläser
- 8 - Goldschmiede
- 9 - Ofen mit Ingerimmsschrein

- 10 - Endwerk
- 11 - Polsterei
- 12 - Drahtzieherei
- 13 - Radmacherei
- 14 - Rohstoffhof
- 15 - Sägewerk
- 16 - Abstellplatz
- 17 - Villa
- 18 - Vorführplatz

- 19 - Pavillon
- a - Verkaufsräume
- b - Archive
- c - Schreibstuben
- d - Hauptverwaltung
- e - Küche mit Vorratskammer
- f - Gästezimmer
- g - Speisezimmer
- h - Zeichenhallen

NEUES AUS DEN SCHATTENLANDEN

Passend zur bald erscheinenden **RSH 14 – Die Schattenlande** wollen wir die Gelegenheit nutzen, um einige wenige Entwicklungen, die darin thematisiert werden, vorwegzunehmen und deren Ablauf grob vorzustellen.

Die beiden Texte *Der Dunkle Herzog reckt sich* und *Gekreuzte Schwerter über Alst* (beide auf Seite 4 im inneraventurischen Teil) zeigen deutlich, dass sich einiges in den Schattenlanden bewegt – und dass die Situation dort keineswegs so fest gefügt ist, wie sie die Momentaufnahme einer politischen Karte darstellen kann.

Beide Ereignisse, die Eroberung des Aarensteins und der Angriff auf Alst, finden tatsächlich im Sommer beziehungsweise Herbst des Jahres 1034 BF statt, und zeigen zum einen das Erstarken des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein in Transsylvien, der sich immer deutlicher von seinen beiden Mitherrschern Balphemor von Punin und Leonardo dem Mechanicus emanzipiert. Zum anderen zeigt es, dass Bewegung in die Grenzregion am Dogul kommt. Fürstkomtur Helme Haffax gedenkt offenbar den Affront, den Kaiserin Rohaja beging, als sie ihm einen gespaltenen Stein vom Reichskongress in Perricum nach Mendena schickte (siehe *Das Raulsche Reich ist nicht Spielzeug eines Kriegstreibers!* auf Seite 1 im inneraventurischen Teil), sofort und gnadenlos zu rächen. Allerdings stellt sich die Situation im Grenzland zwischen den Strömen Dogul und Tobimora doch deutlich anders dar, als es 'Der Greifenbalg' in seinem Artikel beschreibt.

TRANSYLVIE: RINGEN UM DIE MACHT

Auch wenn Transsylvien nominell von einem Triumvirat beherrscht wird, gehen die drei Machthaber völlig unterschiedlich mit ihrem Einfluss um und verfolgen ganz eigene und jeweils unterschiedliche Interessen.

Der so genannte Dunkle Herzog *Arngrimm von Ehrenstein* hat seinen Einflussbereich weit bis über die Grenzen der Herzogsmark Sokramor ausgedehnt. Seine Schwarzen Ritter, Waffenknechte und Söldlinge ziehen nicht mehr nur im Vorgebirge der Schwarzen Sichel umher, sondern sind mittlerweile bis tief hinein in das ysilische Hügelland anzutreffen. Zugleich ist Arngrimm für den typischen mittelreichischen Adligen auch am besten zu verstehen, denn er müht sich eine Herrschaft im ehemaligen Dämonenkaiserreich zu etablieren, die der eines regulären neureichischen Herzogs beinahe vollständig gleicht – so hat er Grafen und Barone ernannt und in den ländlichen Regionen Transsylviens gilt es als besondere Ehre, sich den Schwarzen Rittern anschließen zu dürfen.

Der Träger des Agrimoth-Splitters hingegen, *Leonardo der Mechanicus*, hat seine Aufmerksamkeit ganz dem Bau seiner Maschinen und seinen Experimenten verschrieben. Seinen Einfluss macht er fast ausschließlich in Yol-Ghurmak geltend und weitet ihn nur dann in das Umland aus, wenn er bestimmte Ingredienzien oder Bauteile für seine Pläne benötigt. Dabei allerdings kann er sich auf die Reste der Irrhalkengarde verlassen, die seinen Willen bedingungslos durchsetzen, wenn sie von der Blutroten Festung aus entsandt werden.

Balphemor von Punin ist der rätselhafteste der drei Herren Transsylviens. Bisher ist es niemandem gelungen, zu begreifen, welchen

Plan der Verhüllte Meister verfolgt und wieso er sich überhaupt in das Ringen um die Macht in Transsylvien eingeschaltet hat. Zwar ist er auch immer wieder in Yol-Ghurmak anzutreffen, wo er die Spektakularität der Heptagon-Akademie ist, aber weit häufiger reist er durch das Land, auf der Suche nach alten elementaren Kultplätzen, magischen Schätzen aus der Vergangenheit und um an vielerlei Stellen die Saat der Schwarzen Wälder auszulegen. Dass er dabei offenbar zwischen Arkhobalim teleportieren kann, macht diesen Verhüllten Meister noch ungreifbarer.

Arngrimms Griff nach den Sichel-Pässen

Um Burg Aarenstein kommt es zukünftig zu einem Konflikt zwischen Balphemor von Punin und Arngrimm von Ehrenstein. Denn auch der Magus zeigt auffälliges Interesse an der uralten Festung und baut darauf in den verwinkelten Eingewinden der Burg so manchen wertvollen Fund machen zu können. Seien es Artefakte aus dem – bis heute unentdeckten – Hort eines vor Jahrhunderten dort hausenden Höhlendrachen, von dem man an den Hängen der Sichel erzählt, Feilschergold, das Grolme dort versteckt haben sollen, oder der Zugang zu einer zweiten Mine, die ihn womöglich mit weiterem Arkanium versorgen könnte (an dem dann wiederum Leonardo Interesse entwickelt). Arngrimm hingegen hofft auf Erkenntnisse über den Aarenstieg, einen allerhöchstens legendär zu nennenden Pass, der angeblich durch das Innere der Schwarzsichel-Berge von Böckelsdorf hinüber ins Transsylvische führen soll.

Tatsächlich fiel die Ordensburg durch die Ortskenntnis des Böckelsdorfer Baronets, *Baerwulf von Klöppelstein* (*1000 BF, düster, dürr, dunkelhaarig, neigt zu Wutausbrüchen, für Weidener Verhältnisse belesen) in die Hände der Transsylvier. Dieser ist insgeheim schon lange ein Gefolgsmann Arngrimms und konnte nun endlich seinen Wert für den Dunklen Herzog beweisen. Bislang gibt es weder Hinweise auf seinen Verrat, noch Spuren, die eine Verbindung zum Dunklen Herzog auch nur ahnen lassen. Die Burg wird über einen Zeitraum von annähernd anderthalb Jahren in der Hand Arngrimms bleiben, wie auch die Feste Nalgardis an Golderhelds Steige und somit zwei Einfallspforten (allerdings als Brückenköpfe ohne Umland) in die mitnächtlichen Lande bieten. Zudem dienen sie als Schlupfloch für Söldlinge und Kriegsfürsten aus der Wildermark, die ihrer gerechten Strafe entgehen und sich den dunklen Herrschern andienen wollen.

Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* erfährt von den Ereignissen in Böckelsdorf lange Zeit nur Vages, und nichts davon gibt ihr Anlass zu schnellem Handeln. Versuche des Ordens der Schwerter, den Aarenstein zurück zu gewinnen, verlaufen erfolglos, teilweise gar katastrophal. Als die Notunterkunft der Ordensleute zu einer Dauerbelastung für Böckelsdorf zu werden droht, besinnt sich Großmeisterin *Ariane von Beraniaburg* des Aufrufes des Meisters der Senne Mittellande. Sie setzt die Ordensritter gen Warunk in Marsch, um dort *Jakoon von Turjeleff* zur Seite zu stehen und die Stadt tatkräftig zu verteidigen. Ihre Hoffnung gilt nun der Rückeroberung der in Münzenberg befindlichen Ordenshauptburg Keshal Astaran aus den Klauen von Xarfais Blutsäufem.

ROND RADAN VON STREITZIG Ä.H.¹

Der Rittmeister Arngrimms ist niemand anderes als *Rondradan von Streitzig*. Jener Recke, dessen Name untrennbar mit dem schändlichen Verrat von Praske 1020 BF verbunden ist, für den er gefasst, verurteilt und mit der Reichsacht belegt wurde. Bis heute gibt es keine Erklärung dafür, wie er der Henkerschlinge entkommen konnte, doch herrscht kein Zweifel darüber, dass finstere Magie ihre Rolle gespielt haben muss. Rondradan ist Borbaradianer aus Überzeugung und darüber hinaus Purist. Pakte locken ihn ebenso wenig wie die Kirche Borbarads als Institution. Stattdessen folgt Rondradan der reinen Lehre Borbarads, nach der man tun und lassen soll, was man vermag und wonach einem der Sinn steht, dies aber um jeden Preis. Auf seine Weise folgt er auch heute noch der Streitzigischen Maxime, nach der die Würde und das Ansehen des Herrschenden nicht durch prunkvolles Gehabe, sondern durch Weisheit, Stolz und Unbeugsamkeit erworben wird. Rondradan ist ein hervorragender Kämpfer sowie ein charismatischer und erfahrener Anführer. Seine Waffe ist nicht nur die Klinge – ein magischer Zweihänder, dessen Berührung Höllenpein verursacht – sondern auch borbaradianische Magie, die er kenntnisreich einzusetzen vermag. Der Markverweser ist groß und breitschultrig, trägt das dunkelblonde Haar schulterlang und darüber einen wohl gestutzten Vollbart. Seine blauen Augen funkeln durchdringend und er kleidet sich stets ritterlich und standesbewusst.

¹ In Herz des Reiches wird Rondradan fälschlicherweise dem jüngeren Haus Streitzig zugeordnet. Richtig ist jedoch, dass er dem älteren Haus entstammt.

DIE FÜRSTKOMTUREI: STÄRKE UND GERISSENHEIT

Etwas anders sieht die Situation in der Fürstkomturei aus. Nach dem Ende des Heptarchen Xeraan stellte der Fürstkomtur Helme Haffax weite Teile von Xeraans Reich 1029 BF als Fürstprotektorat Tobimora unter seine Herrschaft und erhob schließlich 1032 BF Mendena zur Hauptstadt der Fürstkomturei. Im Norden vom Dogul und im Westen von Radrom begrenzt, befindet sich diese Fürstkomturei nun in Nachbarschaft zum freien Herzogtum Tobrien, Transsilien, der Warunkei und der Sonnenmark Beilunk.

Obwohl es scheint, dass Haffax das Ruder von Mendena aus fest in der Hand hat, lässt sich das weite Land von seinen Truppen nicht vollständig kontrollieren. Daran scheint dem brillanten Strategen aber auch nicht gelegen, vielmehr konzentriert er seine Herrschaft auf wichtige Punkte, anstatt seine Soldaten in kräftezehrende Scharmützel zu verwickeln. So ist die Fürstkomturei Tobimora allen militärischer Strukturen zum Trotz weniger ein streng hierarchischer Staat als vielmehr ein Schmelztiegel der Völker, der allein vom Willen des Fürstkomturs zusammengehalten und gegen äußere Feinde verteidigt wird.

Das Land zwischen Tobimora und dem Grenzfluss Dogul wird aufgrund seiner Nähe zu Ilsur und dem freien Herzogtum Tobrien im Norden sowie den transsylvanischen Ländern im Westen am Stärksten gesichert. Hier verläuft auch die Tobimora-Straße von Mendena nach Eslamsbrück, über die der größte Teil des Handels mit den restlichen Schattenlanden abgewickelt wird. Nirgendwo sonst in der tobriischen Fürstkomturei – außer in Shamaham – ist

die eiserne Hand des Fürsten so deutlich zu spüren wie hier. An allen strategisch wichtigen Punkten stößt man auf kürzlich verbesserte Festungen und Heerlager der fürstlichen Soldaten. So hat Haffax bei Rallerfeste ein Banner der berüchtigten Karmothgarde unter Oberst *Kunibrand Hadarin* stationiert, der bei seiner Wacht zudem durch Söldnerführerin *Girte Sargnagel* unterstützt wird, die sich und ihren Söldlingshaufen nach Xeraans Fall Haffax andiente und unterwarf.

Doch auch wenn Haffax eines der schlagkräftigsten Reiche beherrscht und eine große Menge an Waffenfähigen aufbieten kann, ist der Bericht des 'Greifenbalgs' maßlos übertrieben. Haffax hat zwar seine Truppen nach Alst geschickt, aber tatsächlich hatte er es nicht wirklich auf einen Kriegszug abgesehen, sondern wollte vielmehr ein deutliches Zeichen setzen. So ist auch die Flucht der weißtobrischen Garnisonen eine deutliche Übertreibung: Das 1032 BF niedergebrannte Alstfurt wäre für das Halbbanner Tobrier kaum zu verteidigen gewesen und daher entschloss der Kommandeur sich zu einem strategischen Rückzug – der wiederum zur Folge hat, dass noch vor Einbruch des Winters der tobriische Wolf über Alstfurt weht und Hadarins Truppen erneut hinter den Dogul zurückgeworfen werden.

EINE REGION IN STETEM FLUSS

Viele der ehemaligen Heptarchien sind heute stetem Wandel unterworfen. Grenzen verschieben sich in einem Monat zugunsten der dunklen Herrscher, nur um im Folgemonat erneut von den Weißtobriern zurückerobert zu werden. Und es gibt harte Konkurrenz auch zwischen den einzelnen Heptarchen (oder deren Handlangern). Das hat zur Folge, dass weite Teile der Grenzen für den Meister flexibel zu gestalten sind und auch viele der dort eingesetzten Barone, Präfekten, Söldnerführer oder Piratenkönige dem Spielleiter völlig frei zur Verfügung stehen.

AUSBLICK AUF DIE REGIONALSPIELHILFE

Die Regionalspielhilfe *Schattenlande* wird dieses Setting mit weiteren Informationen unterfüttern, so dass ein Spielleiter aus vielfältigen Möglichkeiten wählen kann und seine Vorstellungen weitgehend frei umsetzen kann. Die Arbeiten an dieser Publikation sind schon weit vorangeschritten, so dass wir an dieser Stelle bereits einen kleinen Ausblick geben können.

Thematisch behandelt der Band – als Nachfolgepublikation der Box *Borbarads Erben* (1999) – die umkämpften Landstriche des besetzten Tobriens und die Insel Maraskan. Mit Erscheinen des Bandes werden erstmals alle Regionen Aventuriens in den Regionalspielhilfen erfasst sein. In den Schattenlanden hat sich in den letzten Jahren – mit der Kampagne *Das Jahr des Feuers* und den Abenteuern *Der Unersättliche*, *Donner und Sturm* und *Der Lilienthron* – viel getan: Drei Heptarchen sind gefallen, Helme Haffax hat die Piratenküste unterworfen und die alten, starren Machtstrukturen wurden aufgebrochen.

Ein Geschichtsabriss geht auf diese Entwicklungen ein, blickt aber auch zurück in die Vergangenheit, in Zeiten, als Alhani, Hochelfen und Trolle das Land besiedelten. Es folgt ein ausführliches Kapitel zur Kultur der Schattenlande auf dem Festland, die nur noch wenig

mit dem Tobrien vor der Invasion der Verdammten gemein hat: 15 Jahre der Besatzung sind nicht spurlos an den Menschen vorübergegangen, fremde Völker folgten den Eroberern und neue Götter – meist kultisch verehrte Erzdämonen – drängten den zwölfgöttlichen Glauben an den Rand.

Diesem Kapitel schließen sich die eigentlichen Beschreibungen der einzelnen Regionen an, in denen speziell auf die einzelnen Besonderheiten eingegangen wird.

Der Reigen beginnt mit dem rauen **Transsilien** (weiter oben finden Sie bereits erste Hinweise, wie es um diese Region derzeit bestellt ist), dessen Beschreibung auch einzelne Siedlungen und den Yslisee umfasst und in der sich ein großer Abschnitt der Dämonenschmiede *Yol-Ghurmak*, der

Stadt des Heptarchen Leonardo, widmet. Seit dem Sturz des Dämonenkaisers Galotta hat sich die Stadt gewandelt. Zünfte des verdorbenen Handwerks haben nun das Sagen und sind bemüht, Yol-Ghurmak einen Anstrich von Normalität zu geben, während sich im Schatten der niederhöllischen Architektur einstige Höflinge gegen den Niedergang ihrer Macht stemmen und unheilvolle Schrecken auf unbedarfte Seelen lauern.

Darauf folgt die düstre **Warunkei**, in der sich natürlich auch eine Beschreibung der befreiten Stadt Warunk finden wird, von der aus Markgraf *Sumudan von Bregelsaum* und der Meister des Bundes *Jaakon von Turjeleff* versuchen, das Land zu befrieden. Doch ihre Ressourcen sind beschränkt und Verbündete rar, während allerlei Kriegsfürsten und lokale Machthaber im Umland ihre Macht erbittern und verteidigen. Zu ihnen gehört auch der gefallene Ordensmeister *Lucardus von Kémet*, der das finstere *Altzoll* kontrolliert und seine einstigen Ordensbrüder und -schwestern in der nahen Rabenmark bekämpft.

Im Osten empfängt die erstarkende **Fürstkomturei Tobimora** (siehe dazu ebenfalls weiter oben) den Leser. Ihre Beschreibung umfasst nicht nur die Städte *Mendena* und *Eslamsbrück*, sondern auch *Shamaham*, die Burgen *Kurkum* und *Löwenstein* sowie das *Pandämonium*. Mit Tobimorien verbunden ist die Beschreibung der *Piratenküste* und ihrer Städte, die oft nur im lockeren Bündnis mit Helme Haffax stehen, sowie ein kurzer Ausblick auf die *Blutige See* und die *Schwimmende Heptarchie* (die beide ausführlicher bereits im Quellenband *Efferds Wogen* ihren Platz gefunden haben).

Als lichte Bastion gegen die Anarchie der Schattenlande wird die **Sonnenmark** mit der Stadt *Beilunk* behandelt. Abgerundet wird das tobtrische Kapitel der Regionalspielhilfe durch die Beschreibung der wichtigsten Personen (allen voran *Helme Haffax*, *Leonardo der Mechanicus*, *Arngrimm von Ehrenstein*, *Balphemor von Punin*, *Azariel Scharlachkraut* und *Gwidühenna von Faldahon*) sowie zahlreichen Mysteria et Arcana. Unter diesen findet sich auch ein längerer Ausblick auf die zukünftige Entwicklung der Schattenlande, so dass

der Meister eigenständig Entwicklungen anlegen oder Kampagnen planen kann, ohne dabei befürchten zu müssen, mit dem offiziellen Aventurien in Konflikt zu geraten. Es bleiben viele weiße Flecken und Freiräume, die dem Ideenreichtum des Meisters überantwortet werden.

Der **maraskanische Teil** der Regionalspielhilfe beginnt ebenfalls mit einem Geschichtsabriss, von dem gemiedenen 'Bannland Marustan' über das freie Königreich Maraskan bis in die Gegenwart des Shikanydads und seinem Kampf gegen die Reste der maraskanischen Fürstkomturei. Eine ausführliche Vorstellung der maraskanischen Kultur geht auf deren Eigenheiten und Schrulligkeiten sowie die Darstellung am Spieltisch ein.



Die Beschreibung des **Shikanydads**, des freien Maraskans umfasst die Städte *Tuzak* (als wilder Piratenhafen und Spielwiese für Helden, die im Ringen um Einfluss und Macht mitmischen wollen), das alabasterne *Sinoda* und das stolze *Boran*. Darin

wird auch der große, innere Konflikt behandelt, der das streitlustige Volk in den nächsten Jahren beschäftigen wird: Anhänger einer Restauration des alten Königreiches stehen der neuen Strömung der 'Alabasternen' (unter geistlicher Führung der Priesterin *Milhibethjida der Kindlichen*) gegenüber, die die betagte, zentralistische Feudalherrschaft für überholt ansehen.

Ein weiteres Kapitel beschäftigt sich mit den Resten der **Fürstkomturei Maraskan**, die auf die Städte *Jergan* und *Hemandu* sowie stetig umkämpfte Präfekturen zusammengeschrumpft ist.

Das geheimnisumwitterte **Bannland** erzählt von den Mysterien des Dschungels und der Maraskankette sowie den Echsenmenschen der Inseln, die Geheimnisse aus der Vorzeit bewahren. Zu diesem Kapitel gehört auch eine Abhandlung über das Reisen auf der Insel und den Gefahren der tödlichen Flora und Fauna Maraskans.

Auch zum Maraskanteil gehören ausführliche Personenbeschreibungen (etwa zu *Milhibethjida* und ihrer Kontrahentin *Viderasab der Kupfernen*, den vier Tetrarchen – allen voran *Dajin von Tuzak* –, Komtur *Iraddon Kolenfeld* sowie *Belharion Menning*) und ein Kapitel mit *Mysteria et Arcana*. Umfassend wird sich hier den geheimen Plänen der *Skrechu*, der verborgenen Heptarchin, und ihrer Anhängerschaft gewidmet. Die *Skrechu* treibt auf Maraskan in den nächsten Jahren vor allem zwei Pläne voran, die in der Regionalspielhilfe näher beleuchtet und mit Szenariovorschlägen versehen werden. (Einen ersten Vorgeschmack auf ihre sinistren Machenschaften finden sich im Abenteuer *Der Lilienthron*.)

Neben der großen **Farbkarte** Maraskans umfasst die Spielhilfe aktuelle **Stadtpläne** von *Yol-Ghurmak*, *Mendena*, *Warunk* und *Beilunk* sowie *Tuzak*, *Jergan*, *Boran* und *Sinoda*.

Michael Masberg, Katja Reinwald & DSR



ROLE PLAY CONVENTION 2011



07. BIS 08. MAI 2011 IN DER KÖLPMESSE

VON DANIEL PATHMANN

Entweder kennt ihr das und dann ist es eh klar, oder ihr habt einfach etwas verpasst. Denn ein Mal Con heißt immer Con! Mit Gleichgesinnten unterwegs zu sein, gemeinsam das verbindende Hobby zu teilen, das ist wie Klassenfahrt und Ferien zusammen. Mehr geht nicht.

Auf der RPC findet ihr alles, was in Bezug auf Rollenspiel Rang und Namen hat. So lassen sich auch 2011 wieder vor Ort alles begutachten und spielen, was die Szene zu bieten hat. Dieses Jahr soll es sogar gleich mehr als zwei Dutzend exklusive Veröffentlichungen zur RPC geben.

Die RPC deckt nicht nur alle Genres von klassischer Fantasy über Science-Fiction, Mystery, Crime oder Steampunk sowie die phantastischen Zeitalter der Piraten und des Mittelalters ab, sondern bedient auch alle Medien und Spiele aller Plattformen: egal ob Pen&Paper, Gesellschaftsspiel oder PC-Spiel, ob Comics, Romane oder Mittelaltermarkt; die RPC macht rundum glücklich.

Dabei gibt sich die RPC nicht als klassische Messe mit grellweißer Beleuchtung und einfacher Produktpräsentation. Die RPC kommt mit dekorierten Play-grounds, Walking



Acts, Live-Musik und einem stimmigen Lichtkonzept daher. Neben den reinen Ausstellern bietet die RPC zahlreiche Turniere, Workshops, Bühnenprogramme, Lesungen und Spielbereiche. So wird die Messe zur Convention und bringt echten Erlebniswert!

Die RPC ist dem Hobby treu geblieben und gibt diesem eine ganz besondere Plattform, über die ein besonders großes Publikum angesprochen wird. So führt die RPC beispielsweise nicht nur Hobbygamer anderer Spiele zum Rollenspiel und Tabletop, sondern erreicht auch den Gelegenheitsspieler oder den ganz normalen Besucher des Mittelaltermarktes.

Natürlich lässt es sich auch Ulisses nicht nehmen die RPC wieder mit ihrer Präsenz zu bereichern. Ein reichhaltiges Programm wird ebenso vorgehalten wie fast ausnahmslos das gesamte Verlagsprogramm. Insbesondere wird Ulisses wieder zahlreiche Möglichkeiten eröffnen mit den Machern in Kontakt zu treten.

Sei dabei, wenn im Mai wieder zigtausende Gamer nach Köln pilgern. Genieße die besonderen Möglichkeiten, die der Mix aus allen Spartsen eröffnet und bereichere sie vielleicht noch durch eine eigens geleitete Spielrunde.

ROLE PLAY CONVENTION 2011 – UNDERWORLD'S GATE
www.rpc-germany.de



HORTE MAGISCHEN WISSENS

DIE ZWEITE MAGIERAKADEMIEN-SPIELHILFE

VON ULI LINDBER

Vor nicht mal einem Jahr erschien mit **Hallen arkaner Macht** die erste Spielhilfe, die sich mit aventurischen Magierakademien beschäftigt. In ihr wurde nicht nur ein allgemeiner Überblick über das Leben an den Zauberschulen des Kontinents gegeben, sondern auch ein erster Schwung an Instituten ausführlich vorgestellt. Bald soll mit **Horte magischen Wissens** der zweite Band der Reihe erscheinen, höchste Zeit also, um mal einen genaueren Blick in das Buch zu werfen.

Im Gegensatz zu den **Hallen arkaner Macht** wird es diesmal keinen allgemeinen Abschnitt geben, der Leser findet hier also einzig einen großen Teil der noch nicht beschriebenen Akademien. Alles folgt dabei dem selben Schema wie im ersten Band. So wird es also auch zu den weiteren Akademien Informationen zur Geschichte, zur Ausbildung, zu den Persönlichkeiten und den Dienstleistungen geben. Abgerundet werden die Beschreibungen neben Bodenplänen und einem ausführlichen Rundgang von Geheimnissen der Akademien und dem jeweiligen Inhalt des berühmten Giftschrankes. Genug Material also, um spannende Abenteuer an den Zauberschulen zu erleben.

Konkret werden sich in **Horte magischen Wissens** die Beschreibungen von 14 Akademien finden. Bei den einzelnen Schulen handelt es sich um:

- ◆ Das Kampfseminar Andergast
- ◆ Das Konzil der Elemente zu Drakonia
- ◆ Die Akademie der Herrschaft zu Elenvina
- ◆ Die Bannakademie Fasar
- ◆ Die Schule des direkten Weges zu Gerasim
- ◆ Die Akademie der Erscheinungen zu Grangor
- ◆ Die Drachenei-Akademie zu Khunchom
- ◆ Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik
- ◆ Die Schule der variablen Form zu Mirham
- ◆ Die Schule der Beherrschung zu Neersand
- ◆ Die Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria
- ◆ Die Halle des Windes zu Olport
- ◆ Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul
- ◆ Die Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

Dazu kommt als besonderes Schmankerl eine etwa fünf Seiten lange Beschreibung der *Sulman al'Nassori*, des Schulschiffs der Khunchomer Akademie – und auch hier wird es einen Deckplan geben.

Genug Material also, um viele spannende Spielabende zu erleben. Die Helden können auf den Spuren der Drachenchronik in Drakonia wandeln, der Schule zu Elenvina bei der Werwolf-Jagd helfen oder den Geheimnissen der im Untergrund lebenden Bannakademie nachspüren. Oder sie können hochgelehrte Dispute in Kuslik

führen und den Arkananalytischen Matrixvisualisator benutzen und die Ordnung in Nostria anhand der Sphäre des Gleichgewichts beobachten. Doch auch, wer nur die Dienstleistungen der Zauberschulen in Anspruch nehmen will, wird sich an Khunchomer Artefakten oder Golems aus Mirham erfreuen.

Wer derweil seine Lieblingsakademie in der obigen Aufzählung vermisst und sie auch nicht in **Hallen arkaner Macht** findet, der muss sich noch etwas gedulden. Da absehbar war, dass nicht alle Akademien im gewünschten Umfang in zwei Bände passen würden, mussten wir uns ent-

scheiden, ob wir einige Institute ganz weglassen oder einen dritten Band machen. Um nicht einzelne Akademien komplett streichen zu müssen, haben wir uns für die zweite Option entschieden. Und um aus der Not eine Tugend zu machen, werden wir im dritten Band der Reihe, wie von vielen Fans auf Conventions und in Foren gewünscht, auch weiteren Inhalt präsentieren. So werden sich dort neben den fehlenden Akademien auch einige bereits untergegangene Institute mit ausführlicher Beschreibung finden (etwa die Akademien zu Ysilia, Tuzak oder Elburum) und auch bisher nur für NSCs gedachten Schulen wie der Heptagon-Akademie zu Yol-Ghurmak wird dort Platz eingeräumt. Komplettiert wird der Band von einem allgemeinen Texten zu Persönlichen Lehrmeistern (ähnlich den einführenden Kapiteln zu Akademien im ersten Band) und einigen beispielhaften Lehrmeistern.



KARTENGLÜCK UND SCHICKSALSZEICHEN

GEHEIMNISSE VON INRAH UND BOLTAN

Vor nunmehr fast einem Jahr ist mit dem Inrah-Kartenspiel ein Kernelement aventurischer Erzählung erschienen – sowohl die Deutung der Karten als 'aventurisches Tarot' als auch ihr Einsatz im Poker-ähnlichen Boltan sind in vielen Abenteuern und Romanen zum Einsatz gekommen.

Zeit also, sich ein wenig näher mit den Karten und ihrer Verwendung auseinanderzusetzen. Kartenglück und Schicksalszeichen bietet das Hintergrundmaterial, um mehr aus den Inrah-Karten herauszuholen.

Der Band wird thematisch grob in drei Teile aufgespalten sein:

SCHICKSALSZEICHEN

Im ersten Teil werden wir die verschiedenen Legungsarten bei der aventurischen Kartendeutung einer genaueren Betrachtung unterziehen, eine vierte Legevariante hinzufügen und die Positionen der einzelnen Karten in den verschiedenen Varianten genauer beleuchten: Was bedeuten sie für das Leben, die Zukunft oder die Entscheidungen des Helden? In welcher Beziehung stehen sie zu den anderen Positionen der Deutung?

Vor allem aber werden wir der (Be)deutung aller Karten einen breiten Raum einräumen, sowohl was die (zwischen) menschlichen, die elementaren und die göttlichen Komponenten angeht als auch was es bedeutet, wenn die Karten kopfüber auf den Tisch kommen. Jeder Kartendeutung wird übrigens eine Abbildung sowohl der Karten aus der Ulysses-Variante (illustriert von Caryad und Mia Steingraber) als auch der Drakensang-Bonus-Variante (vom Studio Radon Labs via DTP) beigelegt sein.

KARTENGLÜCK

Der zweite Teil des Bandes beschäftigt sich mit dem Einsatz der Inrah-Karten (genauer: des sogenannten 'profanen' Teils, also der Elementar-Karten) beim Boltan-Spiel. Hier werden nicht nur die verschiedenen Varianten des aventurischen Boltan – schlussendlich eine Abart des irdischen Poker – genauer vorgestellt, sondern auch

ein Blick auf die jeweiligen Gewinnstrategien geworfen. Boltan mag zwar dem Poker ähnlich sein, aber die Verteilung auf sechs Kartenfarben mit je 12 Karten und eine höhere Anzahl von Bildkarten ergibt nicht nur eine größere Anzahl an Gewinnkombinationen, sondern erfordert auch je nach Situation ein unterschiedliches Vorgehen, will man auf längere Zeit erfolgreich sein und seine Dukaten vermehren.

Dabei werden wir alle bekannten Varianten – Verborgene Fünf, Fünf aus Sieben und Meine und Unsere, also die aventurischen Entsprechungen zu Five-Card-Draw, Seven-Card-Stud und Texas Hold'em – genauer betrachten und auch einige weitere Variations- und Bietmöglichkeiten vorstellen und uns auch mit den Grundlagen der Kombinatorik – dem Schlüssel zum langfristigen Erfolg – auseinandersetzen.

WEITERE MÖGLICHKEITEN

In einem weiteren Teil werden wir uns der direkten Verwendung des Kartendecks im Rollenspiel widmen. Dabei wird nicht nur Thema sein, wie die Karten bei der Umsetzung der Talente bzw. Gaben Brett-/Kartenspiel, Prophezeien und Falschspiel bzw. dem Vorteil Glück im Spiel verwendet werden können. Hier gibt es viele Möglichkeiten, den Ausgang von Proben zu beeinflussen, seien es das gezielte Nachziehen von Karten oder der Austausch der gesamten Hand oder auch nur Hinweise seitens des Spielleiters, wie (bei Prophezeien) bestimmte Karten zu interpretieren sind. Es ist auch möglich, die Karten als Zufallsgenerator anstelle von Würfeln zu verwenden – sicherlich nicht für jede Art von Probe, aber durchaus passend bei Zauberduellen oder bei allen Fragen, die sich als 'schicksalhaft' erweisen können. Dazu gehört auch, die Karten – eine oder pro Spieler eine bestimmte Anzahl – als Schicksalspunkte

zu verwenden, um das Ergebnis bestimmter Proben zu verändern oder als Spieler den Fortgang der Geschichte zu bestimmen. Und schließlich ist es für den Meister auch möglich, die Karten als Werkzeug zum Gestalten kompletter Abenteuer verwenden – es sind schließlich alle archetypischen Personen und Situationen durch das Inrah abgedeckt, und mit ein wenig Interpretation lässt sich sogar aus zufällig gezogenen Karten eine Abenteuerhandlung generieren.

TR



Der Atem des Eichenkönigs

In Andergast regen sich Gegenwart und Geschichte

ANDERGAST. Durchdrungen von uralten Sagen und Legenden sind die Wälder Andergasts. Man erzählt von magischen Bündnissen, unsterblichen Druiden – und einem mächtigen Urgeist, dem ‘Eichenkönig’, der über die Wälder ganz Nordaventuriens gebieten soll. Wer aber weiß noch von jenen urtümlichen Mächten? Denn nur dort, wo Mensch und Mysterium eins werden, kann das Land gedeihen.

Die Ereignisse nahmen ihren Anfang im Herbst 1034 BF, als den Andergaster Thronsaal eine Lösegeldforderung in stattlicher Höhe erreichte. Unverfrorener Absender war die gefürchtete Räuberhauptmännin Drasga Drudenfusz, genannt die ‘Dreiarmlige’. Eine ‘Männin’ war sie wie keine Zweite: hoch und breit wie eine Steineiche, die Stimme knarrend wie eine Mühle im Sturm. “Saufend, mordend, stinkt nach Schwein – das kann nur Drasga Dreiarmlige sein”, spottet der Andergaster, wenn er sich denn traut.

Die Geächtete ließ den König wissen, einen seiner Botenreiter in Gewahrsam zu haben – und mit ihm geheime Papiere, die dieser hinter die Grenze, zur nostrischen Königin selbst, hatte bringen sollen. Eintaused goldblinkende Dukaten wären der Preis für Geisel und Geheimdepeschen. Ein tolldreistes Stück, dessen war man sich am Andergaster Hof schnell einig – und eine “ausgegorene Fabel”, wie der neu bestellte Kanzleirat Cereborn Galahan (siehe AB 144, Seite 19) schnell verlautbaren ließ, als erste Gerüchte am Hof die Runde machten.

Der Adel schäumt, der König zäumt

Denn Misstrauen war schnell geboren. Manch ein Veteran des letzten Krieges äußerte sich verstimmt über die vermeintlichen “Geheimdepeschen des Königs an unsere Feinde in Nostria”. In neuem Licht erschien manchem nun auch das Gerade über den König, der seit geraumer Zeit die Nächte in der Bibliothek verbrachte und in der Geschichte seines Landes forschte. Auch der laute Prinz Wendelmir polterte mit seiner ritterlichen Meute in den Thronsaal und schimpfte über das just beendete Zusammentreffen der beiden Herrscher der Streitenden Königreiche während der Joborner Rahja-Festlichkeiten (siehe AB 145, Seite 2/3). Einen solchen Aufruhr veranstaltete der junge Prinz mit seinen Warnungen vor einem

“Liebeszauber der nostrischen Hexe”, dass sogar Haushofmeister Bogumislaus von Neuendorf (siehe Unter dem Westwind 145), der ‘Recke Travias’ und selbst einst verdienter Heerführer im Kampf gegen Nostrianer und Orken, den aufgebrauchten Jungritter ob seiner haltlosen Auswürfe zur Raison rufen musste.



Wenige Tage später (der König hatte erneut die Nacht im Studium alter Schriften verbracht, ohne dass man wusste, nach welchem Wissen es dem Herrscher düsterte) überraschte Efferdan den Großteil des Andergaster Adels mit einem kühnen Aufruf: Persönlich sollten sie dem männlichen Räuberweib den Garau machen. Solch ein Wort nun liebte der Andergaster Adel, und schon bald ritten König, Freiherrn und Rittersleute in großem Aufgebot und unter dem stolzen Banner des Eichenbaums gen Westen. Entlang des Inval zog die königliche Ritterschar, und manch ein Andergaster sprach hinterher von einem wohligen Schauer, den ihn beim Anblick des edlen Herrschers in Rüstung und Waffengestech überkommen sei.

Hinter Eichhafen drang der königliche Trupp in die von mächtigen, uralten Bäumen eng bestandenen Ausläufer des Steineichenwalds vor, wo es das

Versteck der dreisten Räuberbande aufzudecken galt. Jäger und Kundschafter begleiteten die Kämpfer, und bald waren die Weiber und Mannen der Drasga Drudenfusz eingekreist und arg dezimiert. Übrig blieb ein kümmerlicher Haufen Gesetzloser, die beim Anblick des Königs schnell um Gnade flehten. Nur die feige Anführerin selbst hatte sich mit der Geisel tief in die unheimlichen Wälder abgesetzt. König Efferdan und seine treuen Ritter nahmen die Spur der ‘Dreihändigen’ auf.

Auf der Spur der Vergangenheit

Drei Tage lang zogen die Tapferen gen Norden, und bald waren die blinkenden Rüstungen verschmutzt, am Königsmantel klebte Schlamm, und die nasse Herbstkälte war den Rittern unter die Haut gekrochen. Erinnerungen wurden wach an jenen kühnen Ritt des Königs vor nunmehr zwölf göttergefälligen Jahren. Es war der alte Ritter Olderich, der in den Nächten am Lagerfeuer die ruhmreiche, für manchen Knappen unheimliche Geschichte erzählte. Der junge

Efferdan hatte damals – just mit der Herrscherkrone von Andergast bedacht – mit einem ähnlichen Zug tapferer Recken ein schlimmes Schicksal vom Land abgewendet. So zumindest in den Augen nicht weniger Getreuer und selbst einiger Altadliger, die erst nach diesem Ereignis ihrem neuen König die unverbrüchliche Treue geschworen hatten.

Was war damals geschehen? Der blinde 'Seher von Andergast', ein gefährlicher Hexer, war zu jener Zeit – längst tot geglaubt – ins Reich zurückgekehrt, nachdem er bereits Jahrzehnte zuvor Unglück und Schrecken erst prophezeit und dann selbst heraufbeschworen hatte: ob die Große Seuche des Jahres 971 BF, die Machenschaften des 'Schwarzen Morgul' vor vierzig Götterläufen (siehe **Unter dem Westwind** 191) oder die dunklen Omen, die die Ermordung des Andergaster Königs Wendolyn VII. Zornbold durch dessen Bastardbruder Asmodeus von Andergast vorhergesehen hatten (siehe **AB 74** und **75**). Als in jenen Tagen einmal mehr dunkle Prophezeiungen des Sehers schreckliche Wirklichkeit zu werden drohten, hatten ihn die Recken des Landes unter Führung des jungen Königs in den unwegsamen Tiefen des Steineichenwalds aufgespürt und sodann endlich auf den Scheiterhaufen gebracht.

Nun also fand sich König Efferdan in jenem dunklen Tannicht wieder, in dem er einst seine große Bewährungsprobe für das Land bestanden hatte. Doch seltsam unruhig wirkte der Herrscher in den kühlen, regnerischen Nächten auf seine Getreuen. Jeden Morgen war er es, der den Kundschaftern sagte, welchen Weg die Streiter zu gehen hätten. Fast schien es, als hätte sich das Augenmerk des Königs von der Suche nach einer gesetzlosen Banditin abgewandt, hin zu einem geheimen, nur ihm bekannten Ziel.

Ein König in fremdem 'Königreich'

Es war am fünften Tag des Marschs durch das Labyrinth des Steineichenwalds, als die Getreuen mit ihrem König auf eine nebelverhangene Lichtung traten: Nicht uralte, mächtige Bäume standen hier. Stattdessen waren in einem Umkreis von fünfzig Schritt die morschen und verfaulenden Stämme einst riesiger Eichen zu einem fast undurchdringlichen Berg aus Holz und Moder zusammengefallen. Wie Gebeine einer in ewigem Todeskampf ringenden Bestie wirkten die seit Jahrhunderten verrottenden Baumstämme.

"Der Friedhof des Eichenkönigs", flüsterte der König den stauenden Getreuen. "Hier, so wissen es die Legenden zu berichten, ziehen sich jene Vasallen des Waldes zum Sterben zurück, die einst vom Geist des mächtvollen Eichenkönigs berührt und zum Leben erweckt worden sind." Voller Ehrfurcht standen die Ritter vor den Relikten einer fernen Vorzeit. "Das Land ist der Geist des Königs.", murmelte eine junge Knappin einige alte Worte aus der Gründerzeit des Königreichs.

Der König fuhr fort: "Ich habe viele Nächte die alten Bücher gewälzt, um nach dem Echo einer fernen Erinnerung zu forschen. Doch erst jetzt, wo ich hier stehe, weiß ich, wonach ich gesucht hatte. Und erst jetzt klingt mir auch wieder die Stimme des Sehers in den Ohren, als er mir prophezeit, dass ich eines Tages an diesen geheimnisvollen Ort zurückkehren werde."

Eine ganze Nacht harnte die Schar der Kämpfer angespannt am mystischen Ort. Doch wer hoffte, hier womöglich wirklich auf den legendären Eichenkönig zu treffen, oder fürchtete, ein dunkles

Geschick des Sehers würde den König ereilen, wurde am nächsten, kühlen Morgen eines Besseren belehrt. Die einen sagten, dass nur ein Zufall den Herrscher von Andergast hierher geführt hatte, die anderen meinten, dass eine schicksalhafte Bestimmung auf dieser königlichen Reise lag. Nur der König selbst verbarg seine Gedanken lange Zeit hinter gekräuselter Stirn.

Erst, als die Streiter ratlos nach den Befehlen des Tages fragten – denn es gab noch immer eine Räuberin zu stellen und eine Geisel zu retten – sprach er nachdenklich, aber mit fester Stimme: "Bewahrt in eurem Herzen die Erinnerung an jene Nacht, als ihr mit eurem König an einem fremden Hof verweilt habt. Spürt wie ich den Atem jenes Herrschers, der war, als noch niemand von uns war, und der noch sein wird, wenn uns unser Schicksal längst ereilt hat."

So hatten die Ritter ihren König noch nie sprechen hören. Doch als sie ihre Reise wieder antraten, war von diesem jene seltsame Ergriffenheit schon bald wieder abgefallen. Da waren die meisten fast wieder froh, 'ihren' König wieder unter sich zu wissen, und manch einer zeigte sich sichtlich erleichtert, den seltsamen, befremdlichen Ort verlassen zu haben.

Glückliches Ende einer Suche

Es war am sechsten Tag im Steineichenwald, als der königliche Trupp endlich fand, weshalb er anfänglich aufgebrochen war: die flüchtige Räubersmännin und ihre Geisel. In einer Bärenhöhle hatte sie sich verschanzt, doch trieben sie die Andergaster Recken schnell in Überzahl heraus. Anders als ihre verlaute Gefolgschaft winselte die 'Dreihändige' nicht um Gnade, sondern warf sich in einen letzten Kampf gegen die Andergaster Ritterschar. Auch wenn sie einen Zweihänder einhändig schwang und ein Langschwert in der anderen Hand trug und so zu ihrem letzten 'dreihändigen' Kampf antrat, war sie schnell hinüber. Ihre letzten infamen Worte, die sie dem König und seinen Kämpfern entgegenschleuderte, gingen im Röcheln und Gurgeln ihres Todeskampfes unter.

Gespannt waren die Ritter aber nun doch noch, wen die Räuberin als Geisel genommen hatte. Mit Fackeln durchsuchten sie die Höhle und brachten eine leicht verdatterte Gestalt ans Tageslicht, gezeichnet von einer tagelangen Flucht durch die Wälder, jedoch glücklicherweise im Ganzen unversehrt. Der Fremde stellte sich als Jacomo Nauta aus dem fernen Horasreich vor und zeigte sich hochofret über seine Rettung. Die Freiherrn und Ritter dagegen zeigten sich erleichtert, in der Tat keinen königlichen Botenreiter mit geheimen Depeschen befreit zu haben.

Der 'Forschungsreisende', wie er sich selbst titulierte, bedankte sich bei seinen Rettern, schlug jedoch das Angebot aus, an den königlichen Hof nach Andergast zurückzukehren, um von seinen Erlebnissen zu berichten. "Es warten Mysterien jenseits dieser Bäume auf mich, die keinen weiteren Aufschub dulden." sprach er mit vor Faszination leuchtenden Augen. Kaum hatte er seine seltsame Ausrüstung wieder beisammen, stapfte er hinfort in die Dunkelheit des Waldes.

Was auch immer das Schicksal beabsichtigt haben mochte – die sechstägige Queste hatte den König den Atem seines Landes wie nie zuvor auf seinem Gesicht spüren lassen. Und wie kann das schlecht sein für die Zukunft von Andergast?

Eurano Schlafstein, reisender Schriftgelehrter

THORWALER TRINKSPIELE

VON FRANK RÖHR

Land und See sind rau, die Leute kräftig, tragen Schnurrbärte und sind unglaublich trinkfest. Zumindest sind das Klischees, die über die Thorwaler nicht auszurotten sind, und wie alle guten Klischees sind sie natürlich wahr. Schließlich muss man der rauen See trotzen, um abends endlich dem verdienten Schlaftrunk zuzusprechen. Natürlich ist der Thorwaler auch dabei hart, schenkt sich und den anderen nichts, und haut sich abends nicht etwa ein Bier in den Kopf, sondern etwa zehn.

Und da der Thorwaler dem Klischee nach nicht nur trinkfest, sondern auch verspielt ist, hat er eine Vorliebe für Trinkspiele entwickelt. Wenn also Ihre Spielrunde das nächste Mal irgendwo in Thorwal sitzt und "einfach nur Saufen" nicht gerade spannend ist ...

ICH PACKE IN MEINEN KRUG

BESCHREIBUNG:

Dieses Spiel gilt oft als dekadent. Wenn Thorwaler aber von Raubzügen zurückkommen, ist es recht beliebt.

Bei diesem Spiel können beliebig viele Kontrahenten mitspielen. Vor jedem der Spieler steht ein Krug, der ein Maß fasst. Einer der Spieler beginnt das Spiel mit den Worten "Ich packe in meinen Krug ..." und benennt dann einen essbaren Gegenstand oder eine Flüssigkeit wie z.B. "ein Schank Bier", "ein Flux Premier Feuer", "ein Flux Honig" oder "einen Rollmops". Danach füllt jeder der Anwesenden das Genannte in seinen Krug und schluckt den Inhalt.

Jeder folgende Spieler benennt nun alle schon benannten Gegenstände und fügt noch einen hinzu. So entstehen nach ein paar Runden absurde Szenarien, wie zum Beispiel "Ich packe in meinen Krug ein Flux Premier Feuer, einen Rollmops, ein Schank Bier, drei Löffel Honig und vier Löffel Wein".

Wer sich weigert zu trinken, sich übergibt oder nicht mehr korrekt aufsagen kann, was die anderen Spieler vor ihm in den Krug gepackt haben, scheidet aus. Wer übrig bleibt, ist der Sieger.

REGELTECHNISCHES:

Dieses Spiel sollte nach Möglichkeit ausgespielt werden, wobei der Meister und die Helden jede Art von Kreativität an den Tag legen können.

Das Verzehren bzw. Trinken ist eine Folge von *Zechen*-Proben, wobei der Meister jederzeit das Recht hat, die Proben sukzessive zu erschweren oder auch die entsprechenden Attribute zu verändern – eventuell sind zwischendurch auch Proben auf *Körperbeherrschung* fällig.

Wenn einem Spieler ein vorher benannter Gegenstand nicht mehr einfällt, kann der Meister ihm eine Intuitions- oder Klugheitsprobe erlauben, die je nach Spielverlauf erschwert ist.

TRINK UND RING!

BESCHREIBUNG:

Dieses alte Trinkspiel ist überall in Thorwal verbreitet. In moderneren Gegenden wird es oft "Thorwaler Zweikampf" genannt. Es erfordert neben den beiden 'Kämpfer' einen Zeitnehmer, der gleichzeitig als Ringrichter fungiert. Für jeden der beiden Kontrahenten steht auf einem Tisch eine Anzahl an Krügen mit Getränken bereit (meist ein Schank Bier oder ein Flux Schnaps).

Die Kontrahenten stellen sich vor dem Tisch auf, während der Zeitnehmer noch einmal die Regeln zitiert (oft gibt es Einschränkungen, üblich ist, dass nicht mit geschlossenen Fäusten gekämpft werden darf).

Dann gibt er das Startsignal, das wie alle folgenden Signale aus dem Wort "Trunk!" besteht. Jeder der Kontrahenten trinkt zunächst

einen Krug und stürzt sich daraufhin auf seinen Gegner. Der Zeitnehmer misst eine vorher vereinbarte Zeitspanne (oft hat diese ebenfalls etwas mit Trinken zu tun – zum

Beispiel "So lange, wie Du brauchst, um 2 Schank Wasser zu trinken" – richtig harte Zeitnehmer sind mit Wasser nicht zufrieden und hinter-

her oft betrunkenener als die Kontrahenten) und verkündet dann mit einem weiteren

"Trunk!", dass die Ringphase beendet ist. Dann lösen sich die Gegner augenblicklich,

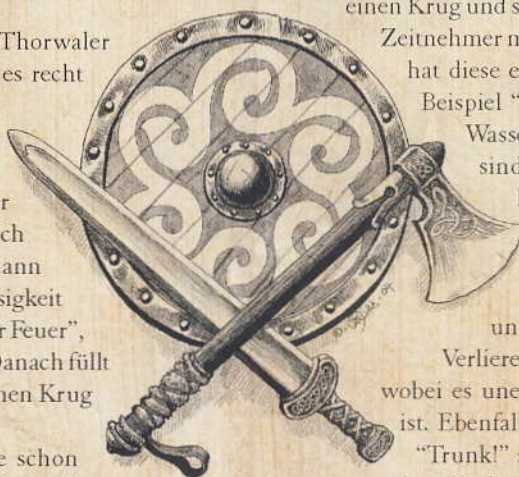
und das Trinken beginnt erneut. Verlierer ist, wer als erster auf dem Rücken liegt, wobei es unerheblich ist, wie dies zustande gekommen ist. Ebenfalls verloren hat jemand, der beim nächsten "Trunk!" seinen vorherigen Krug noch nicht geleert hat. Und natürlich kann man jederzeit aufgeben.

Auch wenn dieses Spiel harmlos erscheint, sorgt die Anstrengung doch dafür, dass sich der Alkohol deutlich schneller als bei anderen Spielen im Körper verteilt. Somit wirkt er auch deutlich schneller – die Thorwaler nennen das den "Ring-Knall".

REGELTECHNISCHES:

Je nach Stärke und Menge der Getränke legen beide Spieler in der Trinkphase nacheinander *Zechen*-Proben ab, deren Schwierigkeit sukzessive um 2 Punkte ansteigt (+0, +2, +4, usw.). Patzt eine Kontrahentin, fällt sie in Tiefschlaf. Schafft sie den Wurf nicht, erhält sie die fehlenden TaP an Ausdauerschaden. Ferner ist sie ab 5 fehlenden TaP für eine Kampfrunde wehrlos, da sie noch trinken muss. In der Ringphase wird nach den üblichen Regeln gerungen. Dabei wird pro nicht geschaffter *Zechen*-Probe ein Punkt auf AT und PA abgezogen. Bis zum nächsten "Trunk!" dauert es je nach festgelegter Meßmethode 2–5 Kampfrunden. Wer zuerst 0 Ausdauer-Punkte erreicht, landet auf dem Rücken.

Die erfolgreiche oder auch nicht-erfolgreiche Teilnahme an einem *Trink und Ring* kann vom Spielleiter mit einer *Speziellen Erfahrung* auf *Zechen* und/oder *Ring*en belohnt werden.



»DAS RAULSCHE REICH IST NICHT SPIELZEUG EINES KRIEGSTREIBERS!«, SEITE I

Haffax' Ultimatum aus dem **Aventurischen Boten** 138 ist eine aventurische Drohung, aber keine definitive irdische Setzung. Es steht außer Frage, dass es zu einer Entscheidungsschlacht zwischen dem Fürstkomtur und dem Mittelreich kommen wird und dass sich beide Seiten darauf vorbereiten – nur ist der Zeitpunkt der Entscheidung offen, wie es der Orakelspruch (der der Riesin Chalwen entstammt) aventurisch-kosmologisch untermauert. Das Ultimatum kann, wie von Marshall Alrik vermutet, Finte oder Provokation sein, um den Gegner zu zermürben, ebenso können Haffax' Vorbereitungen durch das unvorhersehbare Tuzaker Schlachtfest und die maraskanische Revolte (Abenteuer **Der Lilienthron**) ins Wanken geraten sein. Auf der anderen Seite können Haffax' jüngste Niederlagen und das Orakel Rohaja ein Selbstbewusstsein geben, das sich gegen den großen Strategen als fatal erweisen kann. Die Antwort darauf werden zukünftige Publikationen geben, nicht zuletzt die vorbereitende Regionalspielhilfe **Schattenlande**, die einen entsprechenden Ausblick umfassen wird. Vor allem aber werden sich – wie zu Borbarads Rückkehr und dem Jahr des Feuers – die Vorzeichen mehren, wenn die Entscheidung zwischen Rondras Ehre und Belhalhars Wüten naht.

WEITERE THEMEN DES REICHSKONGRESSSES

♦ Zur aktuellen Lage Almadras und der weiteren Entwicklung siehe **AB 139** bis **143** sowie das Abenteuer **Der Mondenkaiser**.

♦ Mhaharani Elconora sinnt auf Rache an Haffax – und wird daher bereits in nächster Zeit beginnen, Aktionen des Mittelreiches gegen den Fürstkomtur zu unterstützen: mit Schiffen der aranischen Kriegsflotte als Geleitschutz oder bei kurzen Vorstößen, aber auch mit Informationen, Dukaten und Experten (etwa aranischen Helden, die den Nachbarn empfohlen werden). Auch Mhaharan Arkos und die Ritter der Rose werden es sich nicht nehmen lassen, Ruhm im Kampf gegen den gemeinsamen Feind zu erstreiten. Das aranisch-pericumer Bündnis gegen Haffax wird sich nicht in der Berichterstattung der nächsten Zeit niederschlagen, kann aber Gegenstand oder Fußnote Ihrer Abenteuer sein – und ein mulmiges Gefühl bei Ihren Spielern verursachen, wenn sie die Geheimnisse hinter dem Schleier kennen.

♦ Die weitere Geschichte der 'Löwin von Lo-

denbach' Thargrin von Arpitz wird in den Abenteuern **Der Mondenkaiser** und **Ein Stein im Nebel** erzählt. Bis dahin bleiben weitere Unruhen im Drei-Länder-Eck zwischen Greifenfurt, Weiden und Wehrheim aus.

♦ Prinzessin Swantje Rahjandraël von Rabenmund (**Schild des Reiches 162**) gilt nach der Kaiserin als eine der besten Partien im Reich. Es ist kein Geheimnis, dass der ungestüme Graf Hagrobald von Großen Fluss mehr als nur ein Auge auf sie geworfen hat. Fortan hat er einen entschlossenen Kontrahenten im Werben von Swantjes Gunst: den jungen und galanten Ritter Geldor von Bregelsaum, Enkel des darpatischen Familienoberhauptes Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum.

DIE TAFEL DES KRIEGES

Die Suche nach der Tafel des Krieges – ein summrisches Artefakt mit einer Weisung der Riesin Chalwen, das bis zu seinem Untergang im Ronda-Tempel Nebachots verwahrt wurde – kann in Ihre Spielrunde eingebunden werden.

Markgraf Rondrigan Paligan entdeckte in der gräflichen Bibliothek ein Bruchstück mitsamt den stark beschädigten Aufzeichnungen des Historikers Rahul Korbinger. Dieser fand 912 BF die Bruchstücke der Tafel des Krieges (genau genommen ein Stein der Geschichte, **Schild des Reiches 189**), erlag jedoch dem darüber liegenden Bann und verbarg vier ihrer Teile. Den verschlüsselten und von steigender Paranoia geprägten Hinweisen folgend, kann die Suche die Helden durch die ganze Markgrafschaft und bis nach Aranien führen. Dabei müssen sie sich nicht nur mit Nebachoten und Qabalyims auseinandersetzen, sondern früher oder später auch mit schlagkräftigen Agenten des Fürstkomturs, die von Azaril Scharlachkraut ausgesandt wurden.

Das Orga-Team dankt ganz herzlich allen Spielleitern und Teilnehmern der Bilstein 2010, namentlich jenen, die durch ihre Darstellung aventurischer Persönlichkeiten das Spiel belebt haben: Stephanie



Danne, Kathrin Lieb, David Lukaßen, Daniel Masberg, Lars Reißig, Katja Reinwald, Silke Schippmann, Volker Strunk, Rita Wasner und Volker Weinzheimer.

Die Bilstein wurde organisiert von Uta Enners, Stefan Küppers, Michael Masberg und Daniel Simon Richter. Mit Dank für Support, Beratung und Feinabstimmung an Björn Berghausen, Chris Gosse, Tina Hagner und Uli Lindner sowie an Thomas Borisek und Arne Karminski für die Organisation und Durchführung des Turniers.

DAS SIEGEL DER EWIGEN JUGEND,

SEITE 5

Die Stadt Yasra am Ongalo war in vergangenen Zeiten berühmt und berüchtigt für ihre Mudramulim, die sich der Heilkunst und der Zeitenmagie verschrieben hatten. Hier wurden manche Zaubersprüche und Arkanoglyphen gelehrt, die heute wohl nur noch Verhüllten Meistern zur Verfügung stehen.

Doch hatte dieses Wissen einen Preis: Vom berühmten Meister Al Toghari geht die Legende, er habe versucht, die schiere Lebenskraft aus Menschen zu destillieren, und stets liefen die Zauberer Gefahr, den Zorn Satinavs zu erregen.

Um Bosparans Fall sollen rivalisierende Magier aus Khunchom den Ort und seine Zauberschule vom Angesicht der Welt getilgt haben (Land der Ersten Sonne 172f.). Es heißt jedoch bis heute unter Eingeweihten etwa an der Drachenei-Akademie, in Yasra habe man tatsächlich die Gabe ewiger Jugend und ewigen Lebens enträtselt, bevor die Stadt verschwand. Das Wissen aber, wenn es jemals existierte, ging mit den Mudramulim unter, und niemandem ist bislang gelungen,



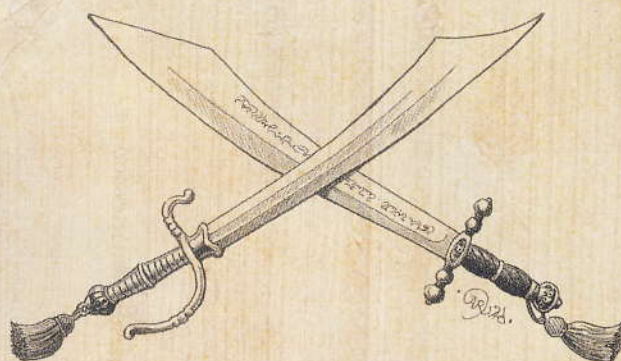
es zu bergen. Fast scheint es, als habe sich schon vor langer Zeit jemand zum Ziel gesetzt, das Geheimnis von Yasra nicht in falsche Hände fallen zu lassen, denn immer wie-

der liefen allzu Neugierige in bösartige Fallen oder fielen Täuschungen (wie gefälschten historischen Karten der Region) zum Opfer, deren Alter kaum an die tausend Jahre heranreichte, die der Ort nun schon verschwunden ist. Arkanoglyphen schützen halb versunkene Ruinen, machen sie für das Auge unsichtbar oder schrecken Mensch und Tier durch Furchtzauber ab. Garstige Wächterkreaturen liegen unter anderen Zeichen im Zauberschlaf, um bei Annäherung zu erwachen. Und hinter mancher nur scheinbaren Glyphe des ewigen Lebens mag sich ein hypnotisches Zeichen verbergen, das den Blick gefangen hält, während die hungrigen Wächter von der Kette gelassen werden.

Dass diese Sicherungen bis heute intakt sind, wirft jedoch ganz eigene Fragen auf: Werden sie etwa bis heute instand gehalten? Hat jemand beschlossen, dass Yasra niemals gefunden werden darf, und tut nun alles, um die Suchenden zu entmutigen?

Heldengruppen auf der Suche nach dem legendären Yasra können sich mit ebendiesen Fallen und womöglich auch einer solchen Qabalya konfrontiert sehen.

Die Wächter der verschollenen Stadt müssen selbst nicht einmal im Besitz jener Geheimnisse sein, für deren Schutz sie eintreten. Der Lohn einer Expedition auf den Spuren der Mudramulim mag vielleicht nicht die ewige Jugend sein, womöglich aber immerhin die Entschlüsselung wenig verbreiteter Arkanoglyphen und altulamidischer Zaubersprüche, die bei der Sicherung jener Abenteuererfallen Verwendung fanden.



CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 146

Phex 1033 BF: Dermot der Jüngere scheitert mit seinem Versuch, die Stadt Paavi in einer Kommandoaktion zu erobern.

Rahja 1033 BF: Kriegsrat zu Perricum, Kaiserin Rohaja antwortet auf Haffax' Ultimatum

Rondra 1034 BF: Eine private Expedition in die Sümpfe am Ongalo mit dem Ziel, ein legendäres Unsterblichkeit verleihendes Zauberzeichen zu finden, scheitert aufgrund von magischen Fallen. Alle Teilnehmer kommen dabei zu Tode.

Sommer 1034 BF: Ritter und Söldlinge des 'Dunklen Herzogs' Arngrim von Ehrenstein nehmen die Feste Aarenstein an den

westlichen Hängen der Schwarzen Sichel in der Weidener Grafschaft Baliho ein.

Spätsommer 1034 BF: Ein Heerhaufen des Fürstkomurs Helme Haffax dringt in die weißtobrische Baronie Alst vor und nimmt die Baronie zur Hälfte ein, bis der Angriff bei Alstfurt gestoppt werden kann.

Boron 1034 BF: König Efferdan Zornbold von Andergast zieht auf der Suche nach einer gesetzlosen Räuberin mit Getreuen in den Steineichenwald und wird in einer Nacht auf dem 'Friedhof des Eichenkönigs' von der uralten Mystik des Landes umfangen.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

PerCom
Vertriebsgesellschaft mbH

Am Busbahnhof 1
24784 Westerrönnfeld

Tel.: 04331 – 844 – 0

Fax: 04331 – 844 – 240

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de

oder über
Fantastic Shop

Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

Tel.: 06087 – 988 70 50

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

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof
und
Britta Neigel

avbote@ulisses-spiele.de

*Unaufgefordert eingesandte
Artikel oder Manuskripte werden
in der Regel nicht bearbeitet.*

WUNDER WERK

Das Online-
Magazin mit Be-
gleitmaterial zu den Produkten
von Ulisses Spiele. Alle zwei
Monate neu und kostenlos un-
ter www.ulisses-spiele.de (auch
als Abonnement möglich).

Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach
PSDG 31018 Entgelt bezahlt DPAG

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach

Redaktion: Patric Götz (PG), Ulrich Kneiphof (UK), Britta Neigel (BN), Thomas Römer (TR)

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Chris Gosse (CG), Heike Kamaris (HK), Stefan Küppers (SK), Uli Lindner (UL), Jörg Raddatz (JR), Lars
Reißig (LR), Daniel Simon Richter (DSR), Stefan Unteregger (SU) und Anton Weste (AW)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Oliver Baack, Gunnar Fischer, Marc Jennellen, Christian Jeub, Joulain Marioulas, Michael Masberg,
Daniel Nathmann, Katja Reinwald, Frank Röhr, Tahir Shaikh, Alex Spöhr

Illustrationen: Caryad (9), Tristan Denecke (2), Christian Jeub (1), Melanie Maier (1), Michael Masberg (1 Foto), William MacAusland
(1), Hannah Möllmann (2), Daniel Nathmann (7 Fotos), Diana Rahfoth (2), Patrick Soeder (1), Mia Steingräber (1), Florian Stütz (1)
Cover: 'Horte magischen Wissens' von Jon Hodgson; Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

Anzeige Seiten 27-28 stammt von Chromatrix GmbH/Daedalic Entertainment GmbH, die dazugehörige Illustration von Stefan Wacker.

Satz & Layout: ULK

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Germany.
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.
Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum
Jahresbezugspreis von € 18,00 (Ausland € 21,00) einschließlich Porto und Versand.

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach (bitte den Coupon
nicht an diese Anschrift schicken!), Telefon 06087 – 988 70 00, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden.
Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____
Straße: _____
PLZ, Ort: _____
eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto
einzuziehen. (Inland = € 18,00 für 6 Ausgaben • Ausland = € 21,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____ Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB
besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluß.
Bankleitzahl: _____ Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen
Geldinstitut: _____ an die PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am
Kontoinhaber: _____ Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld senden.
(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.) Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wi-
Straße: _____ derrufs (Datum des Poststempels).
PLZ, Ort: _____ (Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der PerCom Vertriebs-
gesellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).