

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

Diesmal gilt:
*Wenn Sterne fall'n von Alveran,
ein neuer Hüter facht die Flammen an,
wenn Prinzen in Albernia siegen,
und Grafenworte richtig liegen,
wenn man setzt bei die großen Toten,
es steht bestimmt im neuen Boten!*

2,50 EUR
Ausgabe
März/April 2006

118

Aventurischer Bote, Boron 1029 BF

Zeichen der Götter?

Sternenregen über dem Svellt

LOWANGEN UND ANDERE ORTE IM SVELLTLAND. Wie wir schon zuvor in unserer Travia-Ausgabe berichteten (siehe Seite 3, **Blutiger Mond am Himmel**), verfinsterte sich in der Nacht auf den 18. Efferd 1029 das Madamal und ließ vollständige Dunkelheit zurück. Nicht so jedoch im von den Orken beherrschten Svellmland, aus dem uns nun eigentümliche Berichte erreichen: Hier sollen die Nächte Mitte Efferd von gleißendem Himmelsfeuer erhellt worden sein. Tausende Sternschnuppen regneten in einem schimmernden Regen auf das Svellttal von Lowangen bis Enqui nieder. Menschen und Orks betrachteten ein gewaltiges Himmelschauspiel. Insbesondere in der bekannten Nacht der Mondfinsternis soll das Sternenschauspiel stark gebrannt haben, wie die *Lowanger Lanze* berichtet.



Inwiefern die – im Vergleich zu den Sternenschauern unscheinbare – Verdunklung des Madamals mit dem Himmelsfeuer im Zusammenhang steht, ist ungewiss. Es wird jedoch davon berichtet, dass die Schwarzpelze der Region die blutrote Mondscheibe teils mit Opfern be-

grüßten, von den Sternenschauern hingegen irritiert waren.

Garether Gelehrte wissen von ähnlich umfangreichen Sternschnuppen nur aus der Historie zu berichten. Bisher haben den *Aventurischen Boten* noch keine Berichte über die Nachwir-

kungen des herbstlichen Sternenschauspiels erreicht. Unsere Schreiber bemühen sich um weitere Berichterstattung.

»Sternenregen, so würde ich nennen, was ich gesehen habe. Wer weiß, wie viele glitzernde Sterne uns der Herr Phex hinab geworfen hat. Ihr solltet sie zählen, die Sterne in Phexens Geschmeidekammer. Hättet ihr es getan, dann könntet ihr heute sehen, was daraus fehlt. Wenn ich einst den Orkenhort finde, dann bin ich dem Herren der Nacht

In dieser Ausgabe

Phileasson-Expedition
weiter verschollen?

Seite 3

Neue Erhabenheit
von Ingerimm erwählt

Seite 4

Prinz Romin siegt in Albernia

Seite 6

Kleider machen Leute

Seiten 9 & 23

Was plant die rebellische Gräfin?

Seite 24

Ehre den Toten

Seite 25

Boten-Index 2005

Seiten 26 – 27

In aller Kürze

Seite 28

vielleicht nahe genug, um einen besseren Blick auf seine Schätze zu werfen. [...] Sicher werde ich den Orkenhort finden, bin lange seiner Spur gefolgt. Der Sternenregen ist ein Zeichen, dass ich ihm nahe bin. [...] In den Schatten muss man sie suchen, die Geschmeide des Fuchses. Blutrot oder weiß, es ist egal, welche Farbe Licht hat, die Schatten sind immer Schwarz.»

—aus einem Gespräch in den Schatten von Hammer und Amboss, der wohl berühmtesten Schenke Lowangens.

»Bei allen Finsterwelten, die Akkumulation der Sternschnuppen ist ein erstaunliches, im doppelten Wortsinne astrales Phänomen. Pentasphärischer oder hexasphärischer Ursprung, das wäre zu verifizieren. Die Erschütterungen gestern deuten darauf hin, dass fallende Sterne in Sumus Leib eingeschlagen sind – und zwar entweder nicht sehr fern oder von bemerkenswertem Umfang. Ich möchte wissen, was der Ork und seine Schamanen vom Sternenschauer halten. Ist es für sie ein Signum ihres Gottes? Vielleicht könnt ihr in der Stadt ein paar abenteuerlustige Fremde finden, die entbehrlich genug sind, um beim Ork nach dem Rechten zu sehen. Außerdem brauche ich jemanden, der nach gefallenem Sternsteinen sucht, die für Optolithen geeignet sind. Er soll auf geknickte Bäume und Brände achten. Elcarina und seine Speichellecker sollen uns hier nicht zuvorkommen. Und bringt mir diesen Adepten herbei, der mir vor ein paar Tagen etwas von einem orkischen Mondkalender und dieser Tairachnacht erzählen wollte.«

—aus der Unterhaltung zwischen Erzmagus Oswyn Puschinske, Spektabilität der Halle der Macht zu Lowangen, und einem Magister der Akademie

Aus Tiefhusen, mitten im von Orks kontrollierten Gebiet, ist ebenfalls ein Bericht überliefert. In der Stadt, wo man sich bisher mit den Schwarzpelzen gut arrangiert hat, ist die Lage weiterhin ruhig.

»Kaum jemand vermag beim brennenden Nachthimmel zu schlafen. Jeden Abend stehen König Arion und Königin Daria auf dem trutzigen Turm

und blicken hinab auf ihr Tiefhusen. Vielleicht blicken sie auf die Orks, die nun schon seit vielen Jahren hier herrschen, es mag auch sein, dass sie nach ihrer verschwundenen Tochter Morgwyn Ausschau hält. Das arme Mädchen wird wohl nimmer auftauchen, es ist schon viel zu lange fort.

Wie das goldgleißende Haar einer Göttin hätten die Sternschnuppen stundenlang am Himmel gestanden, bevor sie verloschen seien, sagte der König. Ich habe ihn lange nicht mehr lächeln sehen, doch heute war unser König wieder voller Hoffnung. Es ist ein Zeichen, sagte er zu mir, die Götter haben uns nicht verlassen. Vielleicht hat er recht.«

—Gespräch mit einer Tiefhusener Wache

Nur wenigen Orks war bisher eine Aussage über das Sternfeuer zu entlocken, meist schien ihnen das Himmelschauspiel nicht aufgefallen zu sein, oder sie beachteten es bewusst nicht. Stattdessen konzentrierten sie sich auf Opferungen von Sklaven, um den Blutmond zu begrüßen. Die Schamanen hüllten sich bislang in Schweigen. Nur aus dem Städtchen Rorkvell, am Fuß des Rorwhed gelegen, erreichte uns eine angebliche Aussage eines Orks:

»Rorwhed Orks, schlaue Orks. Sehen Nachtlicht fallen. Mondgott von Menschen ist schwach. Fällt auseinander. Fällt vom Himmel. Menschen können nicht zu Tairach beten, Menschen zu schwach um Tairach anbeten. Menschen schlimm gestraft, haben bald keinen Mondgott mehr.«

Selbst aus Parkauki, einer armseligen Hausbootsiedlung, die auf dem Brack treibt, einem der größten Seen der Brinasker Marschen, liegt der Bericht einer Sichtung vor:

»Der alte Rik war grad mal wieder erschöpft von mir runtergekrochen, da musste ich frische Luft schnappen. Mag den Geruch alter Männer nich, und musste auch mal Feuer nachschenken. Wie ich so dastehe und auf den Brack rausschaue, sehe ich die Lichtstreifen am Himmel. Kurz flackern die auf und gingen dann wieder aus. Schön war's

schon, und gewünscht habe ich mir auch was, aber verraten werde ich's nich, sonst geht's nich in Erfüllung. Jedenfalls habe ich mich rumgedreht, um dem Alten noch einen Nachschlag zu geben – soll ja auch was kriegen für sein Geld –, doch hat's hinter mir ein ohrenzerfetzendes Gepfeife und einen Donnerschlag gegeben. Gezischt und gebrodelt hat's. Wie ein Feuerhauch zog's an mir vorbei und hat mein' blanken Arsch gewärmt. Da hätt' mich fast so ein Himmelslicht erschlagen! Im Wasser hat's jedenfalls ganz ordentlich gebrodelt, wie wenn man das Bier zu lang auf dem Ofen lässt. Irgendwas Heißes, Großes ist da rein gefallen«

Tsathalan Halbork, ein Waldläufer und Kundschafter von gemischtem Blut, weiß Folgendes zu berichten:

»Ich war lange der Fährte gefolgt, als ich über mir ein Pfeifen hörte. Es klang wie ein Pfeil, der einem am Ohr vorbei saust, war nur hundertfach lauter. Als ich aufblickte, sah ich über mir die Feuerschnüre am blutroten Himmel. Dann brach etwas durchs Geäst und schlug in den Boden, dass es mich durchs ganze Gebein erschütterte. Ein mörderischer Hagel von Himmelsfeuer folgte, als ob Los die Erdmutter noch einmal erschlagen wollte. Habe mich in ein Erdloch gekauert und zu allen Göttern gebetet, die mir einfielen. Tsa und Rikai haben mich erhört, keiner der Himmelspfeile hat mich getroffen.

Als es nach Feuer roch, bin ich dann aufgesprungen und weitergelaufen. Dann habe ich die Löcher gesehen. Ein Erdwall umgab die verbrannten Stellen, groß wie ein Wagenrad jede davon, und in der Mitte alles nur kohlrabenschwarz und aufgewühlt. Ein Dutzend dieser Brandstellen habe ich auf einem Fleck gesehen. Bin schnell weiter und habe das Wildschwein Wildschwein sein lassen. In einer Nacht, wo die Götter mit Feuer werfen, sollten Menschen ... und Orks ... betend am Kamin sitzen – oder den Schädel mit genug Schnaps ausspülen, um einen Grolm drin zu ersäufen.«

SK,
mit Beiträgen von AW

Aventurischer Bote, Travia 1029 BF

Blutiger Mond am Himmel

GARETH UND ANDERE ORTE. Am Praiostag, dem 18. Efferd 1029 BF, beunruhigte ein ungewöhntes Himmelschauspiel Betrachter in ganz Aventurien: Das Madamal verfärbte sich blutrot und ließ Aberglauben und Ängste sprießen.

»Als das rote Gestirn heraufzog, wurden Tiere unruhig und schlugen in den Ställen gegen das Holz. Insbesondere großes Vieh wie Kühe und Ochsen waren aufgestachelt, streitbar. Bauern deu-

teten mir gegenüber den dunklen Mond als böses Omen für eine schlechte Ernte und viele Viehdiebe oder Räuber. Blut soll vergossen werden.

[...] Auch sollen im unruhigen rötlichen Licht dieser Nacht allerhand seltsame Kreaturen gesehen worden sein: Lautlose Wölfe und zweibeinige Ziegen oder Stiere, die wie Faune umhergehuscht seien und unversehens wieder verschwanden.

[...] Aus dem Windhag heißt es, Orkbanden streiften unruhig durch Gebirge und Auen am Großen Fluss. Aus Lowangen oder Greifenfurt kommt

das Gerücht, dass die Orks in der Nacht der Finsternis eine großes heiliges Fest abgehalten hätten. Im Svellttal sollen dafür etliche Menschen den Opfertod gefunden haben, worüber der Mond schließlich zersprungen und gleißend vom Himmel gefallen sein soll. Die Worte klingen noch übertriebener, als was man ohnehin schon aus Volksmund über die blutrünstigen Schwarzpelze hört.«

—Kerry ui Brioghan, Derographin und Schreiberin des Aventurischen Boten

»Nun, die Ferkinas wussten, was am Himmel geschehen würde! Sie haben in den Wochen vor der Nacht des Blutmondes Menschen aus den Tälern entführt und sie schließlich ihren grausamen Götzen geopfert.

Bewaffnete aus Perricum konnten eine der Kultstätten der Wilden aufspüren, doch die drei Vermissten, die man dort fand, waren bereits tot. Ihr Blut über Steine und Erde vergossen, während die blutige Sichel am Himmel stand.«

—Briefe eines Adepten der Schule der Austreibung zu Perricum an den Boten

»Es steht außer Frage, dass die Himmelslichter unsere Körpersäfte beeinflussen. Eine Mondfinsternis kann bei feinfühligem Menschen zu länge-

rer Absence oder dem Raschen Wahn führen. Schwermütige drohen, sich das Leben zu nehmen. Schwachbrüstigen weicht das Blut hinfort und sie können dem Herzjagen erliegen. Man berichtet aus Punin, dass Kaiser Selindian Hal über zwölf Tage nach der Nacht des Roten Mondes unpässlich war und das Bett aufgrund einer nicht näher bekannten Krankheit hüten musste.«

—Wyben Berind, Medicus am Hofe Kaiserin Rohajas

»Zu erkennen war ein fingernagelbreites Madamal, nur zwei Nächte nach Neumond, das bei starker nördlicher Bahnaberration für einige Stunden die Färbung von Käseweiß zu Rostrot und Umbra sowie retour wechselte. Für den Gelehrten

auffällig war die Konstellation mit Crux Ogris, Delphin und Kaiserstern, wozu ich, verehrte Exzellenzen, noch eine Expertise anfertigen werde. Inwiefern die Finsternis des Madamals mit anderen Verhüllungen der Gestirne aus vergangenen Jahren – etwa der Sonnenfinsternis über dem Orkland im Phex 1023 – zusammenhängt, bedarf weiterer Überlegung.

Es ist nicht auszuschließen, dass die Mondfinsternis für einige Ausformungen sinisterer Magie genutzt wurde, wiewohl man schamanistische Rituale nicht per se hinzuzählen sollte.«

—Magister Melwyn, 1. kaiserlicher Hofmagus in einer Besprechung des Ordens vom Auge

AW

Aventurischer Bote, Travia 1029 BF

Phileasson-Expedition weiter verschollen?

OLPORT. Über fünf Jahre sind vergangen, seit der große aventurische Seefahrer Asleif 'Foggwulf' Phileasson am 15. Ingerimm 1023 BF von Olport aus mit einem großen Schiffsverband Richtung Nordwesten gen Hjaldingard, der mythischen Heimat der Thorwaler, aufbrach. Es hieß, die Schiffe wollten zuerst zu Yumudas Insel segeln, etwa 250 Meilen nordwestlich der nördlichen Olportsteine gelegen, um dort Rat von der weissagenden Riesin zu erhalten. Doch bereits dort verliert sich die Spur der Abenteurer ...

Spekulationen gibt es viele. Mehrmals in den letzten Jahren haben sich einzelne Thorwaler als heldenhafte Rückkehrer der Expedition feiern lassen, und fantastische Geschichten von den fernen Gestaden Hjaldingards erzählt, von gigantischen Hafenstädten und imposanten Drachenbooten, auf denen die Hjaldingar die Thorwaler freundlich und ehrfurchtsvoll begrüßt hatten. Einige der Boote sollen gar riesige echte Seeschlangenhäupter geziert haben. Über den Verbleib von Schiffsführer Phileasson und den anderen wagemutigen Hetfrauen und -männern konnten diese angeblichen Rückkehrer jedoch nichts berichten – offenbar handelte es sich bei ihnen um arme Aufschneider, deren eigene Taten zu gering waren, um über sie zu berichten.

Dennoch halten sich Gerüchte, dass nicht alle von ihnen Lügner und Fabulanten waren – allein, wer will die armen Hunde, über die kein Skalde singen will, voneinander unterscheiden?

Den einzigen glaubhaften Anhaltspunkt, um dem Schicksal der Expedition auf die Spur zu kommen, könnte der Skalde Iskir Ingibjarnson

geben, den sie den 'Letzten Hjaldingar' nennen. Offen rivalisiert er mit der Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir, und er gilt vielen Thorwalern als leuchtendes Vorbild für die Suche nach der hjaldingschen Heimat. Vor allem aber: Iskir Ingibjarnson war Vorreiter und Initiator der Hjaldingard-Expedition von 1023 BF und war persönlich mit in Richtung Guldland aufgebrochen!

Im Winter 1026 BF jedoch fand man ihn – glaubhaften Berichten zufolge – gestrandet und verwaht an der Nordküste Thorwals, in der Nähe von Olport. Seltsame, verwirrte Sätze soll Iskir damals nach seiner Errettung gesprochen haben, die von der Runajasko später folgendermaßen notiert wurden:

»Zeit. Keine Zeit. Was ist schon Zeit? Yumuda sagte es Foggwulf und mir, nur das ist wahrhaftig. Wo ist die Seeadler? Ist sie schon untergegangen? Warum sagst du nichts, Tula? [...] Der Turm steht senkrecht zum Wasser. Scharlachrot. Aber ich habe überlebt, das Schiff ist untergegangen, aber ich habe überlebt. [...]«

Danach folgten noch einige wirre, aber erstaunlich wahre Warnungen über den Angriff von bösen Geisterwesen auf die Runajasko kurze Zeit später.

Doch was ist mit den Bezügen zur Hjaldingard-Expedition Phileassons? Wieso ist Iskir nicht schon längst wieder aufgebrochen? Wieso hat er, der große Geschichtenerzähler und Skalde, nicht schon längst berichtet, was damals Unheimliches geschah? Die Antwort scheint, dass Iskir selbst seine Worte erst enträtseln muss, deren Bedeutung er allenfalls errahnt. An die letzten Tage der Fahrt kann er sich jedenfalls

bis heute nicht erinnern, als umgebe sie ein verborgenes Geheimnis. In den letzten zwei Jahren hat Iskir mehr Anhänger als jemals zuvor gewonnen, die ihm auf den alten Pfaden folgen wollen. Sie scheinen zu warten, bis er sein eigenes Rätsel gelöst hat.

Noch hat er nicht dem Drängen vieler seiner Zuhörer nachgegeben, endlich die in seinen Worten erwähnte Tula von Skerdu, der 'Königin der Hexen Thorwals', aufzusuchen und zur Rede zu stellen – immerhin schien sie ja anwesend während der 'Prophezeiung Yumudas'. Einige Mutige, die selbst nach Skerdu aufgebrochen sind, sind bislang jedenfalls nicht zurückgekehrt.

Der euphorische und doch nachdenkliche Skalde scheint somit der einzige Schlüssel zu bleiben, will man den Spuren Phileassons folgen. Fahrten gen Yumudas Insel haben die abergläubischen Thorwaler bislang offenbar nicht wieder gewagt.

Gibt es vielleicht doch noch andere Hinweise? Gerüchten zufolge soll es in der Olporter Runajasko seit einiger Zeit Bestrebungen geben, die Position zur Jurgas Zorn, des akademieeigenen Schiffs, das die Expedition begleitete, mittels Magie zu orten oder gar zu kontaktieren. Eine Bestätigung dieses Gerüchts ist noch nicht erfolgt.

Wenn ein solcher Versuch jedoch tatsächlich gelänge, dann wäre dies ein entscheidender Schritt in der Lösung um das schicksalhafte Verschwinden der Phileasson-Fahrt gen Hjaldingard!

Kerry ui Brioghan
(MW)

Ingerimm hat entschieden Sephira Eisenlieb ist neue Hüterin der Flamme

ANGBAR. Während der Adel des Reiches nach Rudes Schild zog, um dort eine Kaiserin zu krönen, pilgerten Scharen von Gläubigen ins Eherne Angbar. Denn am 21. Tag des Feuermondes würde der Herr Ingerimm selbst entscheiden, wer als neuer Hüter der Flamme sein höchster Statthalter auf Deren sei.

Das Warten auf den großen Tag

Wegen der berühmten Warenschau waren die Angbarer Gasthäuser und Herbergen wie jedes Jahr schon gut gefüllt; der Strom der Pilger aber überschwemmte die Stadt am Grauen See vollends, und je näher der mit Spannung erwartete Tag rückte, desto größer wurde die Zahl der Laubhütten und Zelte, die auf den Wiesen vor der Stadt wie Pilze aus dem Boden schossen. Nicht nur aus dem Hügel-land und den übrigen Gegenden des Kosch waren die Gläubigen gekommen, auch aus den Nordmarken, Almada und Andergast, sogar aus dem fernen Schlund, wo dem Herrn von Feuer und Erz große Verehrung entgegengebracht wird. Und so wurde in allerlei Mundarten, auf Garethi und auf Rogolan, darüber gerätselt, wer wohl die Nachfolge des großen Hilperton Asgareol antreten würde.

Dann endlich war der Tag gekommen. Ein mildes Abendrot schmückte den Himmel, und schließlich stand der Horizont in purpur-, blut- und feuerroter Pracht. Das Glockenspiel vom Haus der Zünfte verkündete den Feierabend, und vom Tempel der Ewigen Flamme rief Baldarosch, der heilige Amboss, die Gläubigen zur Feuermesse. Viele hundert Seelen haben Platz in der gewaltigen Halle, doch das Gebäude reichte bei Weitem nicht aus, um alle, die herbeikamen, aufzunehmen. Längst schon sahen sich die Wächter gezwungen, das kupferne Portal zu schließen, da innen kein weiterer Platz mehr war, doch immer noch strömten Menschen und Angroschim auf den Platz der Ewigen Flamme. Hunderte waren es, Tausende – fast mehr noch als vor einem Jahr, als man den Meister Hilperton zu Grabe trug (vgl. AB 112/8).



Ihre Erhabenheit, Sephira Eisenlieb,
Hüterin der Flammen zu Angbar

Der Einzug

Während der größte Teil der Gläubigen also unter freiem Himmel wartete, begann im Innern des Tempels die heilige Andacht. In feierlichem Zuge trat die Priesterschaft hervor aus dem Allerheiligsten in den Tiefen der Erde, allen voran Gevatter Ibralosch, Sohn des Igen, der Schürer der Flamme, und an seiner Seite Lorthax, Sohn des Loin, der Träger des Steins. Hinter ihnen schritten die Geweihten mit den Totenmasken der früheren Patriarchen, gleich einer Ahnenreihe für den neu zu kürenden Hüter der Flamme. Schweigend und voll Ehrfurcht grüßten die Gläubigen das ehrwürdige Antlitz eines jeden, doch als zuletzt in der schier ewigen Reihe die Maske Meister Hilperton erschien, tönte es von überall her: „Heilig!“,

„Heilig!“ – Solch große Verehrung genießt der tote Patriarch in seiner Stadt. Alsdann schlug man acht Mal den heiligen Amboss, dann trat Gevatter Ibralosch hervor und wies auf die Stirnseite der Halle, die in schwarzem Dunkel lag. „Erlöschen ist die Esse, verwaist steht die Ragroscha“, sprach er leise, und doch für jedermann verständlich. Mit gewaltigen Worten rief er den Versammelten die schrecklichen Ereignisse des letzten Götterlaufes ins Gedächtnis, als das Schicksal Angbars und des Koscher Landes auf Messers Schneide stand (vgl. AB 111/6 f.). Als er geendet hatte, sang die Gemeinde den Choral „Der du dem Erz gebietest“ und sprach das „Angrosch Vater“, das auch den Zwergen als höchste Anrufung des Gottes gilt.

Meisterliche Werke

Dann wurde es still; fast konnte man die Spannung und Erwartung der Versammelten mit Händen greifen. Aus den Reihen der Geweihten trat nun Obernax, der Meister der Esse zu Andergast, hervor. In seinen mächtigen Händen trug er einen gewaltigen Bi-händer; dies war das Werk, an dem er seit Anbeginn des Mondes in den Gewölben des Tempels gearbeitet hatte, und nun war es vollendet. Feierlich legte er die Klinge in die erkaltete Asche der heiligen Esse. Als zweiter trat Meister Ingban aus Gratenfels vor. Er trug als Gabe vier Hufeisen, von denen man nicht sagen konnte, aus welch sonderbarem Metall sie geschmiedet waren – Eisen jedenfalls war es nicht. Welche Wundertaten mochte ein Reiter, dessen Ross damit beschlagen war, vollbringen? Während die Menge noch darüber staunte, löste sich aus der Reihe der Wartenden Brandula Kortan aus dem fernen Al'Anfa. Bei ihrem Anblick ging ein merkliches Raunen durch die Gemeinde; denn die Meisterin aus den südlichen Landen hatte kupferfarbene Haut und kohlschwarzes Haar, das ihr mohisches Erbe verriet. Ihr Gewand war aus schillernder Seide und über und über mit Perlen besetzt. In Händen hielt sie einen Schild, in dessen Mitte Ingerimm am Amboss stehend abgebildet war, umgeben von dessen göttlichen

Geschwistern, die alle eine Gabe von ihm empfangen: Herr Praios einen güldenen Bannstrahl, Frau Rundra Wehr und Waffen, Herr Efferd den Dreizack und so fort bis hin zur Schönen Göttin, der der alveranische Schmied einen prunkvollen Weinkelch reichte. Ungläubiges Staunen über dieses meisterliche Werk, welches das Walten des Gottes so unvergleichlich vor Augen führte, erfasste die frommen Betrachter. Und auch dieses Meisterstück wurde in die schlafende Esse gelegt.

Von sieben weiteren Werken ließe sich berichten, alle nicht weniger schön, nicht weniger kunstvoll und wert des höchsten Lobes – doch nur eines konnte vor Ingerimms prüfenden Augen bestehen. Und fast alle, die aus dem Kreise der Geweihtenschaft zur Esse traten, waren Tempelobere und Äbte, denn nur selten hält sich ein *Geselle* Ingerimms für würdig, und noch seltener geschieht es, dass ein solcher tatsächlich in das Hüteramt berufen wird. Die letzte in der Reihe aber trug die schlichte Tracht der einfachen Geweihten, und ihr Name, Sephira Eisenlieb, war kaum jemandem in dieser Halle bekannt. Ihre Gabe an den Herrn war ein erzenes Kriegshorn, wie man es in Wengenhalm und bei den Zwergen oftmals findet.

Inzwischen war die Glut der Kohlebecken in der Halle schwächer und schwächer geworden und schließlich ganz erloschen; dunkel wurde es und still. Doch in die Stille und die Dunkelheit hinein drang plötzlich das Wort der Macht, wie sie nur der *Schürer der Flamme* besitzt, und jäh erwachte das Feuer in der heiligen Esse, das ein Jahr lang geschlafen hatte: Herrn Ingerimms Macht erfüllte die Halle mit gleißendem Brand; geblendet von dem hellen Schein senkten alle die Blicke zu Boden. Doch als das Element zur Ruhe gekommen und zu einer mild roten Glut herabgesunken war – siehe! da waren alle die herrlichen Werke in der Esse geschmolzen und für immer vergangen. Bis auf eines.

Ingerimms Wahl

Draußen auf dem Platz war es dunkel gewor-

den; das Abendrot war einem samtenen Blau gewichen, doch noch immer standen die Gläubigen und blickten in frommer Erwartung auf den großen Schlot des Tempels. Da – mit einem Male züngelten Flammen empor in die Nacht: Die Feuerprobe hatte begonnen. Doch lange Zeit regte sich nichts, das Portal des Tempels blieb geschlossen. Schon ging ein Raunen durch die Menge: War niemand würdig genug, die Nachfolge Hilpertons anzutreten? Sollte die *Flammende und Erz-Kirche* noch länger ohne Oberhaupt bleiben? Da endlich wurden die Wartenden erlöst. Acht Mal hörte man *Baldaroschs* dumpfen Schlag, und mit jedem Schläge flammte auf der Spitze einer der acht Feuersäulen eine helle Flamme auf, bis der ganze Platz in rotes Licht getaucht war. Das Tor des Gotteshauses tat sich auf, und hervor trat der *Schürer der Flamme* mit der Geweihten Sephira Eisenlieb, doch sie trug weder das Gewand noch die Insignien des Hüteramtes. Was war geschehen? Ein Murmeln ging durch die Menge, Rufe wurden laut – bis Gevatter Ibralosch die Hand hob und damit Ruhe gebot.

„Angrosch o’brakalon! Ingmarosch brakolan! Ingerimm hat entschieden!“, verkündete er nach uralter Sitte auf Angram, Rogolan und in der Menschensprache. „Sephira Eisenlieb ist Hüterin der Flamme.“ – Jubel wollte aufbrachen, doch nun gebot die Geweihte Stille: „Der Herr hat mich erwählt, groß ist seine Gnade“, sagte sie mit ruhiger, fester Stimme, „doch noch kann ich das hohe Amt nicht antreten, das heilige Gewand nicht anlegen, mich nicht die Hüterin der Flamme nennen. Denn was wäre eine Hüterin der Flamme, wenn sie nicht an diesem Tage, am Tag der Meisterschmiede, die Meisterklingen segnen würde?“

„Das ist wahr, das kann sie nicht“, murmelten einige, die rasch begriffen, worauf das hinaus wollte. Doch viele der Fremden und Zugereisten verstanden nicht, bis Gevatter Ibralosch erneut das Wort ergriff und es erklärte: Seit vielen, vielen Jahren ist nämlich es Sitte, dass am Tag der Meisterschmiede, dem 21. Ingerimm, die besten Stücke durch das Oberhaupt

der Kirche geschliffen und gesegnet werden, wonach sie das begehrte Zeichen ING XXI tragen dürfen. Dazu bedarf es jedoch des *Schleifsteins der Heiligen Ingrimiane*. Zwar besitzt diese Reliquie eine besondere Kraft, doch wie jeder Schleifstein nutzt auch dieser sich mit den Jahren ab. Ist er nach vielen Götterläufen dann zu einem unbrauchbaren Kiesel geschrumpft, muss man diesen an einem bestimmten Hang des Greifenpasses herabrollen lassen, auf dass er den Weg zu einem neuen Stein weise. Vor etwas über einem Jahr, also kurze Zeit vor Meister Hilpertons Tod, war dies geschehen, doch sonderbarer Weise war es damals nicht gelungen, einen Ersatz für das wichtige Artefakt zu finden. Im Nachhinein sehen viele darin ein Vorzeichen für die Katastrophe, die den Kosch heimsuchte, und für den Tod des alten Meisters. Aber auch in all den Monaten danach hatte sich kein neuer Schleifstein finden lassen. Also sollte diese Suche nun im wahrsten Sinne des Wortes der Prüfstein für die neue Hüterin der Flamme werden.

Die erste Queste der Erhabenen

So kam es, dass Sephira Eisenlieb bereits am andern Morgen, nur von wenigen Geweihten begleitet, in Richtung Greifenpass aufbrach. Die Bürger von Angbar und all die fremden Pilger aber standen entlang der Straßen, die vom Tempel zum Stadttor führten, und jubelten und winkten und riefen der Erhabenen „Glück auf!“ zu.

Für Tage und Wochen hörte man nichts mehr von der Hüterin und ihrem Gefolge; und als der Rahjamond mit schwarzem Gewölk, Blitz und Donner zu Ende ging, ergriff die ganze Stadt große Sorge, und man sandte eiligst Kundschafter aus, die nach dem Verbleib der Hochgeweihten forschen sollten. Doch die Zeit verging, ohne dass man Botschaft erhielt, und die Namenlosen Tage über standen doppelt so viele Wächter und Posten wie sonst auf den Türmen der Stadt.

Dann aber, am letzten Tag des Jahres 1028 BF, erklang vom Turm des *Gratenfelsen Tores* her das Wächterhorn mit solcher Macht und Freude, dass jedermann das Haus verließ und auf die Straße eilte. Und wirklich, dort auf der Reichsstraße, näherte sich Sephira Eisenlieb mit ihrem Gefolge, und sie führten auf einem kleinen Wagen den neuen Schleifstein mit sich. Da ließ der Rat von Angbar gegen jeden Brauch an einem Namenlosen Tag das Stadttor gänzlich öffnen (und nicht nur das Mannloch für verspätete Reisende), und die Geweihtenschaft, der Rat der Zünfte und alle Bürger zogen der Erhabenen entgegen. So betrat Sephira Eisenlieb am letzten Tag des alten Jahres das Eherne Angbar, und am ersten Praioslauf des Jahres 1029 BF wurde sie in aller Pracht und Herrlichkeit zur *Hüterin der Flamme*, zum Oberhaupt der Kirche des Herrn Ingerimm zu Angbar, erhoben.

Kai Rohlinger

Sephira Eisenlieb, die Hüterin der Flamme

Sephira Eisenlieb wurde im Jahre 989 BF als drittes Kind einer armen Milchbäuerin im Koscher Örtchen Butterböb geboren. Der Vater war kurz vor ihrer Geburt gestorben, und da die junge Sephira keine Aussicht auf ein weltliches Erbe hatte, trat sie in die Reihen der Ingerimm-Kirche ein.

Ihr Noviziat verbrachte sie zunächst in Angbar, später in Gratenfels. Nach ihrer Weihe zur *Gesellin* zog sie für drei Jahre als Wanderpredigerin durch die Nordmarken, Andersgast und bis nach Uhdenberg. Im Jahr 1007 BF kehrte sie in den Kosch zurück und lebte für einige Zeit im Kloster St. Ilpetta zum Hohenamboss, wo sie ihre Schmiedekunst verfeinerte.

Zu einer höheren Weihe fühlte sie sich eigentlich nie berufen; dass sie nunmehr doch nach Angbar aufbrach, um sich der Prüfung für das höchste Amt zu stellen, ist die Folge eines Traumes: In mehreren Nächten sah sie im Traum ihren Vater, der ihr ein erzenes Kriegshorn reichte ... Dies erklärt, warum die meisterliche Waffenschmiedin ein solches Stück zur Feuerprobe brachte. Weshalb jedoch der Herr Ingerimm gerade sie und ihr Horn erwählte, weiß niemand zu sagen. Doch dass die Macht des Gottes stark in seiner Dienerin ist, haben die ersten Auftritte der Erhabenen bereits erahnen lassen.

Triumphaler Sieg Prinz Romins über Fürstin Isora

HAVENA. Eine Winteroffensive der verräterischen Fürstin Isora von Elenvina brachte die rechtmäßige Königin Albernias, Invher ni Bennain, an den Rand einer Niederlage. Doch in der Schlacht von Feenquell besiegten die vereinten Heere Prinz Romin Galahans und seiner Gemahlin die Truppen der von Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss unterstützten Usurpatorin.

Der Vormarsch Isoras mitten im schlimmsten Winter der vergangenen hundert Jahre kam für alle Beobachter des Konfliktes überraschend. Drei Heere – aus Bredenhag, Abilacht und Draustein – hatten sich in eisigster Kälte gen Westen in Marsch gesetzt und bei Orbatall vereint. Der Kopf hinter dieser brillanten Offensive war offensichtlich Isoras Feldherr, Oberst Lupold von Greifenberg. Die an der Reichslandstraße nach Havena gelegenen Burgen wurden eilig umgangen und von nur kleinen Truppen bedeckt. Am Ende ihres unaufhaltsamen Vormarsches belagerte Isoras Heer die nahe Havena gelegene albernische Königsburg Feenquell, in der sich des Prinzen Romin Gemahlin mit den ihr verbliebenen Streitern verschanzt hatte. Königin Invhers eigene Kräfte hatten sich von der schweren Niederlage in der *Schlacht von Crumolds Auen* im Praios 1028 noch nicht erholen können, und der schwere Winter sowie die schiere Schnelligkeit von Isoras Vorstoß ermöglichten es nur nahe gelegenen Lehen, einige Waffenträger zu ihrer Unterstützung zu schicken. So kam es, dass Bürgerwehr aus Havena und gar albernische Seesoldaten die Mauern Feenquells besetzten. Sollte diese Burg fallen, wäre die albernische Hauptstadt ohnehin kaum noch zu halten. Damit wäre das freie, wahre Albernien besiegt. Darum war auch ein jeder Ritter im Gefolge der albernischen Königin bereit, sein Leben für Königin Invher hinzugeben. Und alles sah danach aus, dass diesmal tatsächlich das Ende der wackeren Schar bevorstand, umfasste das angreifende Heer doch annähernd zehntausend Streiter, und war damit den Belagerten fünffach überlegen.

Im Heerlager Isoras fanden sich neben der Fürstin Leibgardisten Kaiserlich-Albernische unter Oberst Lupold sowie von der falschen Fürstin und ihrem übelsten Vasallen, Graf Jast Irian von Crumold, angeheuerte liebfeldische Söldlinge und viele hundert in den Waffendienst gepresste Stadt- und Landwehrlaute aus Honingen und Bredenhag. Man sah aber auch die bunten Schilde und Wimpel mehrerer dutzend albernischer Adliger, die ihre wahre Königin verraten hatten und nun Isora folgten.

Reichsregent Jast Gorsam hatte seinen Vetter, Allwasservogt Gorfang Reto vom Großen Fluss



Prinz Romin Galahan

und von Brüllenfels, mit drei Schwadronen nordmärkischer Ritter mit Isoras Heer ziehen lassen, auf dass der albernische Aufstand endgültig niedergeworfen werden sollte. Zum Hohn Königin Invhers ritt Fürstin Isora unter dem in der Schlacht von Crumolds Auen durch schändlichsten Verrat erbeuteten albernischen Kriegsbanner.

Die Lage der Belagerten war mehr als kritisch: Während die Reichstruppen im weiten und reichen Umland Burg Feenquells fouragierten und ganze Forste als Brennmaterial und zum Bau von Belagerungsgerät abholzten, darben die Frauen und Männer Königin Invhers bei kargster Verpflegung und vor Kälte zitternd in ihrer Feste. Ein halbherzig geführter Sturmangriff war von den tapferen Verteidigern zu Beginn der Belagerung noch abgewiesen worden, doch der finale Sturm auf die unter dauerndem, schwerem Beschuss stehende, einst so prächtig anzuschauende Burg war nur mehr eine Frage von Tagen. Dessen waren sich Belagerer wie Belagerte bewusst.

Genau zum rechten Zeitpunkt für das Schicksal des freien Albernien erreichte nun die Flotte Prinz Romins die Küste des Königreichs. Dem Flaggschiff des Thronfolgers, der ebenso prunkvollen wie wehrhaften Schivone *Köni-*

gin Kusmara, konnte selbst schwerstes Wetter nichts anhaben, und auch die meisten anderen Schiffe hatten die gefährliche Fahrt von Kuslik gut überstanden und gingen nördlich Havenas vor der albernischen Küste vor Anker. Bis in die Nacht waren mehr als eineinhalbtausend Söldner, Seeleute und Geschützbediener mit samt umfangreicher Ausrüstung und reichlichen Vorräten am tief verschneiten Strand angelandet. Am nächsten Morgen marschierten die disziplinierten liebfeldischen Söldner und Seeleute umgehend gen Burg Feenquell. Prinz Romin hatte den festen Entschluss gefasst, seine Gemahlin Invher und damit das Königreich Albernien zu retten – sollte es dazu nicht ohnehin schon zu spät sein.

Später mussten Fürstin Isora von der Landung der Truppen informiert haben, denn als zwei Tage nach der Ankunft der Flotte Romins Heer in Schlachtordnung vor Burg Feenquell erschien, hielten nur noch wenige Banner die eigentliche Belagerung der Königsfeste aufrecht. Die beiden Heere – zusammen deutlich mehr als dreitausend Kämpfer umfassend – standen sich auf offenem, winterlichem Feld gefechtsbereit gegenüber. Offensichtlich durch die schiere Zahl der Streiter des Prinzen überrascht, zögerte Oberst Lupold trotz einer Überlegenheit der Kavallerie von vier zu eins mit dem Angriff. Schließlich bekam der Befehliger der Reiterei Isoras, der für seine Tollkühnheit bekannte Allwasservogt Gorfang Reto, den Angriffsbefehl. Der Nordmärker rechnete wohl damit, ungeordnete und schlecht ausgerüstete albernische Landwehr vor sich zu haben, wie es in der Schlacht von Crumolds Auen der Fall war. Auf dieser Wallstatt jedoch mussten sich die angreifenden Reiter vor einem Hagel von Rotzenkugeln und Armbrustbolzen zurückziehen. Viele dutzend Reiter verloren ihr Leben, ohne dass auch nur ein liebfeldischer Pikener in die Kampfhandlungen eingreifen musste.

Nun befahl Prinz Romin seinen Truppen den Angriff. Die Söldner und Seeleute stürmten auf die vom Scheitern ihres Reiterangriffs überraschten Mittelreicher zu, während mit gut gezielten Rotzenschüssen die Reihen Isoras gelichtet wurden. Im anschließenden Handgemenge verketten sich die beiden Armeen ineinander, ein blutiges Hauen und Stechen setzte ein, der weiße Schnee war bald schon in tiefes Rot gefärbt. Es kämpften Kusliker Matrosen gegen Bredenhager Bauern, aber auch Liebfelder Söldlinge gegen Liebfelder Söldlinge. Die Situation war äußerst unübersichtlich, als Königin Invher genau die richtige Entschei-

dung traf und ihrem Gefolge den Ausfall befohl. Die Belagerten öffneten das Burgtor und überrannten ihre wenigen verbliebenen Bewacher. Nachdem diese niedergemacht worden waren, fuhren Invhers Streiter den Fußtruppen Isoras in den Rücken. Panik machte sich unter den so in die Zange Genommenen breit. Ungeordnet flüchteten die ersten gepressten Bauern vom Schlachtfeld, ergaben sich die ersten von Isoras Söldnern dem Pardon der Sieger. Aus einzelnen Deserteuren wurden ganze Kompanien, und schließlich erkannte auch Oberst Lupold die Ausweglosigkeit der Lage und befahl den Rückzug, um wenigstens Leben und Freiheit seiner Fürstin zu retten. Doch für ein sauberes Lösen vom Feind war es viel zu spät, und der Blutzoll beim Rückzug war hoch. Mehr panisch als geordnet löste sich die Schlachtreihe Isoras auf, während Romins und Invhers Truppen sich gegenseitig zujubelten und ihre Anführer hochleben ließen. Die wenigen Reiter Romins vereinten sich mit der Kavallerie Invhers und machten sich sogleich an die Verfolgung der ungeordnet Fliehenden, die nach wie vor das albernische Kriegsbanner mit sich trugen.

Doch noch war die Schlacht nicht zu Ende: Die Reiterei Isoras unter dem Kommando des nordmärkischen Allwasservogtes hatte sich nach ihrem zu Anfang der Schlacht gescheiterten Angriff weit zurückgezogen und nun neu formiert. Gorfang Reto vom Großen Fluss wollte die Schmach vom Schlachtbeginn wettmachen und entschied, den fliehenden Truppen Isoras mit seinen Reitern den Rückzug zu decken. Die vielleicht 500 Kavalleristen trafen im Galopp aufeinander. Nach zähem Ringen und unter schweren Verlusten konnten die zahlenmäßig nach wie vor überlegenen Reiter Isoras das Gefecht für sich entscheiden, die Kavalleristen Romins und Invhers zogen sich zurück. Einsetzendes Schneetreiben machte jede weitere Verfolgung Isoras und ihrer Truppen unmöglich.

So stellte sich am Abend des 10. Phex 1028, des Tages der Schlacht von Feenquell, die Lage folgendermaßen dar: Prinz Romin war gerade rechtzeitig vor der belagerten Burg erschienen, um seine Gattin Königin Invher und das Freie Albernia zu retten. Die vom Reichsregenten Jast Gorsam gestützte Fürstin Isora war – wie auch Oberst Lupold und Graf Jast Irian – zwar mit dem Leben (und dem albernischen Kriegsbanner) davongekommen, ihr Heer jedoch vernichtend geschlagen worden und der Tross verloren.

Für den in Elenvina weilenden Reichsregenten Jast Gorsam war die Schlacht von Feenquell darüber hinaus auf persönliche Art und Weise schmachvoll: Im Kavalleriegefecht, das Isoras Rückzug erst ermöglichte, war sein Vetter Gorfang Reto vom Pferd gestürzt und in albernische Gefangenschaft geraten. Königin Invher hatte sich für die Schlacht von Crumolds Auen angemessen revanchiert.

Robert Björn Albrecht/Heiko Brendel

Stimmen zur Schlacht:

“Was interessiert Uns Isora und ihr unfähiger Lakäie Lupold? Was ist mit Unserem Vetter?”

—Jast Gorsam vom Großen Fluss, Reichsregent, nach der Nachricht über die Niederlage

“Eine verlorene Schlacht bedeutet nicht das Ende des Krieges. Möge ein Bannstrahl den Galahan-Prinzen vom Derenrund tilgen!”

—Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, Illuminatus Elenvinas

“Hunger haben wir gehabt und bei der Kälte faulen einem die Zehen ab. Leere Kammern, wenn die Belagerung beginnt – ein böses Zeichen. Hat halt keiner geahnt, dass die so schnell vor den Toren stehen. Drum war auch keiner vorbereitet. Selbst die Königin hat gehungert.

Jede Nacht kam sie auf die Gänge und hat uns Mut gemacht. Sie war hager im Gesicht, aber die Augen haben geblüht. Gleich in den ersten Tagen hat sie ein paar Flüchtlinge aus den besetzten Gebieten in den Hof gerufen. Die haben uns erzählt, wie es da ist. Dass die Söldner alles plündern und sich wie eine Räuberbande aufführen. Da hat keiner mehr aufgeben wollen. Trotzdem: Lange hätten wir es nicht gemacht. Es waren so viele. Dann kam der Prinz und es gab eine große Schlacht. Und ich war mitendrin.

Die Königin ließ die Tore öffnen. Die Ritter sind zuerst hinaus und wir hinterher, die hatten schon gar nicht mehr mit uns gerechnet. Hei, das hat gut getan, wir haben es ihnen tüchtig heimgezahlt. Jetzt habe ich einen guten Helm und neue Stiefel.”

—Waffenmagd Conwen Ni Liara erzählt von der Schlacht

“Wäre Romin nicht mit seinen Söldlingen aufgetaucht, hätten wir die Reichsverräterin zu Boron geschickt. Dann hätte dieser fürchterliche Krieg endlich sein Ende gefunden.”

—Padraigin Bruadhir, Gardistin in den Diensten Fürstin Isoras

“Zu Havena preisen sie den Prinzen in hehren Liedern. Romin, der Retter der Heimat, Romin, der Held! Doch seinem eigenen Haus hat er einen Bären dienst erwiesen.

Das Heer ist fort, die Kriegskasse leer. Die Mietlinge murren über kargen Lohn. Jeden Morgen stehen weniger unter seinem Banner. Im Norden haben sie nichts zu gewinnen, am Yaquir zahlt man viel zu gut. Albernia gerettet, Kuslik verraten. Nicht alle feiern einen Helden ...”

—persönliche Notizen der Signora Arela Weißblatt, Vinsalt

“Alles Feiglinge, diese Horasier! Keinen Funken Ehre im Leib, aber Armbrüste und Rotzen für jeden Leichtmatrosen ...”

—Ringard von Bösenbursch, Leuenantin der Herzöglichen Flussgarde

“Phex war mit mir, ich kam mit dem Leben davon. Stimmt es, dass Timor ein Goldstück am Tage bietet?”

—Lessandro Sandfurt, desertierter horasischer Söldling aus Fürstin Isoras Heer

“Sie sahen und schon am Boden. Wieder einmahl Und wieder einmal irren sie. Feenquell hat gehalten, wie Weidenau zuvor hielt. So wie Orbatal und Jannendoch, wie Winhall und Bockshag immer noch halten. Sie werden sagen: Es sei Glück gewesen. Der Regen bei Weidenau oder das Heer meines Gemahls bei Feenquell. Dann werden sie sagen: Es sei nur eine Frage der Zeit. Sie kämen wieder und uns ihr Joch aufzwingen.

Ich aber sage Euch: Ja, das Glück hat uns geholfen und auch das Wetter und auch mein Gemahl. Doch was den Ausschlag gab, das wart ihr. Das war jener Geist, der uns allen beweist – nicht die Zahl der Waffen bringt den Sieg, sondern das rechte Feuer im Geist der Kämpfer. Ich sage: Lasst sie wiederkommen. Sie werden uns nicht bezwingen. Wir sind das Land. Lasst sie kommen mit Hundert mal hundert unter Waffen. Solange Eure Herzen treu sind, wird niemand uns bezwingen!”

—aus einer Rede Invhers nach der Schlacht

“Feenquell bestürmen? Havena erobern? Warum? Mein Hof steht doch am Tommelufer.”

—Tibraid Machalich, gepresster Landwehrmann im Honinger Aufgebot

“Crumold ist gerächt.”

—Uachdan Ui Fiach, Ritter im Gefolge Königin Invhers und Veteran der Crumodschlacht

“Wenn einstmals die Nachwelt auf unsere Zeit zurückblickt und all ihre großen Namen mit passenden Attributen verzieht, dann mögen sie Lupold ‚den Glücklosen‘ nennen. Wieder und wieder vermag er es, alles richtig zu machen – und doch zu unterliegen. Nichts schien ihn vor Weidenau aufhalten zu können. Festung um Festung hatte er genommen. Der Vormarsch am Großen Fluß ohne Gleichen, gescheitert in Regen und Schlamm. Nun erneut: Drei Heere rasch vereint. Marsch im Winter, ein ganzer Tross auf Kufen, Burgen auf dem Weg umgangen und eilig gesichert, in wenigen Tagen steht er bei Havena. Alle sind überrumpelt, die Königin steht geschwächt, die Schlacht scheint schon gewonnen – als Romins rettendes Banner am Horizont aufscheint. Selten ist ein geschickter Feldherr so oft am Glück seiner Feinde gescheitert.”

—Aufzeichnung des albernischen Chronisten und Barden Malachias Ui Gial

“Ich werde nie vergessen, wie unsere wohl gezielten Geschosse diese mittelreichischen Blechbüchsen aus den Sätteln holten!”

—Mireia Kolemaistos, Richtschützin auf der Königin Kusmara

“Solange das Kronenbanner nicht wieder in den Händen meiner Königin ruht, werde ich weiterkämpfen!”

—Throndwin Braelghan, Bürgerwehrosoldat aus Havena

“Das ganze Saatgut haben sie uns weggefressen. Nein, ich weiß nicht, ob es Söldlinge in den Diensten Isoras oder Romins waren. Macht das einen Unterschied?”

—Riganna Hollbeerer, Freibäuerin aus einem Gehöft bei Burg Feenquell

Kleider machen Leute

Von Freien und Unfreien

»Da standen wir also am Stadttor. Hagen, der Krieger, in Harnisch und schwer bewaffnet, Illavia, unser Spitzohr, Lechmin, die Magierin, Meister Ulgrosch Sohn des Ulgrimm, und ich, Gereon, Wanderer auf vielen Straßen. Und vor uns zwei Ochsenwagen, drei Bauern mit Handkarren, vier Angroschim mit brennenden Laternen in der Hand, einige Landfrauen und zwei abgerissene Bettler.

Die Büttel schauten schon die ganze Zeit so misstrauisch auf uns und hielten uns wohl für Strauchdiebe. Wir dagegen wollten nur in die Stadt, die Beute verkaufen und unsere Ausrüstung aufstocken, immerhin waren wir einen ganzen Mond in den Wäldern, und der Kampf gegen die Orktruppe war auch nicht gerade einfach gewesen...«
— gehört in einer Ferdoker Schenke im Herbst 1028 BF

Wie also weist sich Alrik Normalabenteuer vor den Bütteln aus? Wie, wenn er eine Audienz erlangen will? Was macht den Brückenbaron und den Strauchdieb für die Allgemeinheit unterscheidbar?

Ausweise sind in Aventurien unbekannt, sieht man von vereinzelt Geleitschreiben eines Grundherrn oder einer kirchlichen Instanz ab. Und selbst bei diesen Geleitschreiben kommt es üblicherweise nicht auf den Inhalt an, sondern auf das Siegel, das darauf prangt. Wie schafft es also ein Grenzbüttel, die Hexe Hulderecht von der Edlen Huldgardis und den entlaufenen Unfreien Alrik von dem Ritter Aldhelm zu unterscheiden? Im Mittel- und Horasreich erkennt man die Menschen nicht an ihren Papieren, sondern an ihrem Äußeren. Kleidung, Rüstung und Waffen, kombiniert mit dem jeweils angemessenen Benimm, stellen die Standszeichen einer Person dar.

Adlige tragen Rüstungen oder edle Kleidung, Geweihte und Magier ihre Ritualgewänder, Handwerker haben ihre zunftspezifischen und Bauern ihre regionalen Trachten. Je dichter besiedelt die Umgebung ist, umso differenzierter ist die Kleiderordnung, der Freie wie Unfreie unterliegen. Darum ist es kaum eine Mittelreicher Grenzwaiche oder ein Büttel gewohnt, jemanden nach seinem Stand oder Beruf zu fragen. Wer in Vollplatte an ein Stadttor reitet, ist eben ein Ritter.

Und wenn ein jemand in der Tracht der Flussschiffer erscheint, wird man ihn kaum für einen verkleideten Bäckergelesen halten.

Geleitbriefe

Nach einem Geleitbrief gefragt werden Fremde von Wegbütteln oder Wächtern an Stadttor-

ren nur in Ausnahmefällen: dann nämlich, wenn der Büttel den Verdacht hegt, dass es sich bei dem Reisenden um einen Unfreien handelt.

Dieser ist an seine Scholle gebunden und darf seinen Wohnort und die Ländereien seines Herrn nur mit dessen gesiegeltem Geleitbrief



verlassen. Ein solcher wandernder Leibeigener ist immer im Auftrage seines adligen Herrn oder gar an dessen statt – beispielsweise als Bote – unterwegs, und bleibt dadurch in jeder Hinsicht persönlich unmündig: Alle Taten und Untaten, die er begeht, fallen auf den Aussteller des Geleitschreibens zurück. Daher wird eine Standesperson es sich dreimal überlegen, wem sie ein solches Geleitschreiben ausstellt. Selbstverständlich kann ein Adliger nur Hörigen seines eigenen Lehens und nur in (regional sehr unterschiedlich festgelegten) Ausnahmefällen auch Unfreien untergeordneter Lehens Geleitschreiben ausstellen.

Dass Freie sich freizügig, ohne Geleitbrief, über Stadt- und Lehensgrenzen bewegen können, sagt schon ihr Name.

Kleiderordnungen

Ein überregional bekanntes Standardwerk der Gewandverordnung ist *Von der gefälligen Gewandung im Neuen Reich* aus der Zeit Kaiser Retos. Die städtischen (selten einmal: landesherrlichen) **Kleiderordnungen** schreiben für jeden in der Stadt vorkommenden Stand und Beruf die erlaubten Stoffe, die Stoffmenge, Anzahl der Falten und mitunter auch die Farben und die höchste Menge an Stickereien,

Spitzen und Schmuck vor. Üblicherweise sind die Gewandungsvorschriften auch noch differenziert nach Familienstand, Alter und Geschlecht, und immer lässt sich erkennen, ob ein Handwerker ungelern, Lehrling, Geselle oder gar Meister ist.

So sieht der Kundige schon allein an der Kleidung seines Gegenübers, ob er nun die Gehilfin eines Salzsieders, einen Schustergesellen oder einen Stellmachermeister vor sich hat. Ob er verheiratet oder auf der Suche nach einer standesgemäßen Partie ist. Traditionell besonders detaillierte und für Fremde nur schwer durchschaubare Kleiderordnungen kennen Gegenden mit starkem Ingerimm- und Praioskult und hohem zwergischem Bevölkerungsanteil, also insbesondere der Kosch und die Nordmarken.

Handwerker – Meister wie Gesellen – sind an der Tracht ihrer Zunft zu erkennen. Eine Gesellin auf der Walz ist naturgemäß zwar anders ausgestattet als der Witwer einer Meisterin, doch erzählt die jeweilige 'zünftige' Kleidung genau, welchem Handwerk die Person angehört. Selbst in Städten ohne Zunftwesen kennt man den bestickten, blauen Kittel eines Blaufärbers, das weiße Hemd und Haube einer Bäckergelesin, den typischen langen Mantel und das Barett einer Medica oder gar das Reisegewand eines Magiers.

Hier gilt: Je größer eine Stadt ist, umso ausdifferenzierter sind die Kleiderordnungen. Andererseits ist bei größeren Städten schnell der Punkt erreicht, an dem sich die Obrigkeit nur noch in Ausnahmefällen mit der Einhaltung der Kleiderordnungen befasst, und nur bei den Umzügen zu Ehren des Schutzheiligen der Zunft und ähnlichen Angelegenheiten achten die Sittenwahrer der Zünfte peinlich genau auf die Einhaltung der Vorschriften, die sie als hart erarbeitete Privilegien erachten.

Ähnliche Differenzierungen der Kleiderordnung finden sich auch bei Geweihten verschiedener Weihegrade und Funktionen sowie zwischen den Adligen unterschiedlicher Ränge: Was einem Baron gebührt, steht einem Landjunker noch lange nicht zu. Besonders das Tragen des nur Großbürgern, Firun-Geweihten und Adligen vorbehaltenen edlen Pelzwerks ist in diesen Ordnungen peinlich genau festgelegt. Magier können sich zudem noch durch ihren Magierstab und vor allem ihr Gildensiegel legitimieren, das am Tor vieler Städte als Beglaubigung und Beweis für ihre Profession verlangt wird. Viele Gardisten erkennen hier-

Fortsetzung auf Seite 23



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

Redaktion:
Florian Don-Schauen, Ulrich Kneiphof, Britta Neigel, Thomas Römer

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
R.-B. Albrecht, J. Blome, H. Brendel, Ch. Daether,
M. Friedrich, T. Hagner, M. Lorber, E. Moussa,
N. Passon, K. Rohlinger, W.-U. Schnurr, M. und
R. Schwefel, St. Trautmann, V. Weinzheimer

Motto: Maria Czernuch

Illustrationen: Caryad (6), Anton Weste (1),
Christoph Daether (1)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, Germany

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

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

Abonnementbedingungen siehe unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Neigel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede
oder per eMail an:
avbote@fanpro.com



Liebe Leser, liebe Inserenten!
In Anbetracht dessen, dass die Zusendungen von Kleinanzeigen in letzter Zeit mehr als drastisch abgenommen haben, können wir in dieser Ausgabe leider keine Anzeigen abdrucken.
Wir bitten um Verständnis dafür, dass wir künftig erst Anzeigen sammeln werden, bevor wir sie veröffentlichen.
Hier aber auch gleich der Aufruf: Lasst die Kleinanzeigen nicht sterben!
Die Boten-Redaktion!

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:
DataM-Services GmbH
Postfach 91 61
97091 Würzburg

Tel.: 0931 – 41 70 178

(MO-DO 08:00-17:00 Uhr FR 08:00-15:00 Uhr)

Fax: 0931 – 41 70 179

Mail:
services-abo@verlagsunion.de

NACHBESTELLUNG

1-2 Ausgaben (gegen je 2.50 EUR in Briefmarken) bei:

Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath

3 oder mehr Ausgaben bei:

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

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

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch
einzig und allein an:

DSA-Regeltelefon
0211-9243408
(nur Mi 18-20 h)

oder per email an
dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:
Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an
Ulrich Kneiphof
avbote@fanpro.com

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:
DataM-Services GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg

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 13,- EUR (Ausland 15,- EUR) 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 Fantasy Productions GmbH, Ludenberger Str. 14, 40699 Erkrath (bitte den Coupon nicht an diese Anschrift schicken!). Telefon 0211-9243-0. Homepage www.fanpro.com. HRB-Nr. 13271 Wuppertal. Geschäftsführer ist Werner Fuchs.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und zeitsparend per Bankeinzug (Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz vom 08.12.2004 besteht nach Vertragsabschluss kein Widerrufsrecht. Da uns jedoch die Zufriedenheit unserer Leser und Leserinnen wichtig ist, können Sie Ihre Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der DataM-Services GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Datum, Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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 **DataM-Services GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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

Lieber Leser!

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

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

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

Zeitleiste der Ereignisse im Aventurischen Boten 118

Mitte Efferd 1028: In mehreren aufeinanderfolgenden Nächten regnen tausende Sternschnuppen auf das Svellttal von Lowangen bis Enqui nieder.

18. Efferd 1028: Eine blutrote Mondfinsternis ist in ganz Aventurien zu sehen. Gleichzeitig beginnt das Große Jahr 2001 nach Orkischer Zeitrechnung.

18. bis 30. Efferd 1028: Kaiser Selindian Hal lässt sich wegen einer nicht näher bezeichneten Krankheit entschuldigen.

Phex 1028 BF: Prinz Romin und Königin Invher schlagen Fürstin Isora in der Schlacht von Feenquell

21. Ingerimm 1028: Saphira Eisenlieb, eine Aussenseiterin, wird neue Hüterin der Flamme zu Angbar.

Anfang 1029 BF: Großmeisterin Borondria beginnt ihre Reise durch Aventurien, auf den Spuren alter Gefährten und der Geschichte der Boron-Kirche und der Golgariten.

15. Praios 1029 BF: Selindian Hal von Gareth wird in Punin zum Kaiser des Mittelreichs gekrönt und erhebt damit denselben Anspruch wie Kaiserin Rohaja.

Rondra 1029 BF: Ucurian von Rabenmund, Burggraf der Feste Hohenstein bei Rommilys, beginnt eine Fehde gegen die Priesterherrschaft der Traviakirche.

Rondra 1029 BF: Die Kaiser Rohaja und Selindian Hal bestatten Relikte von Hal und Answin von Rabenmund im Tal der Kaiser bei Eslamsgrund

Efferd 1029 BF: Der Patriarch von Al'Anfa Amir Honak sendet Expeditionen aus, die ein neues heiliges Boron-Artefakt finden sollen.

Sternenregen & Blutiger Mond am Himmel, Seiten 1 bis 3

Meisterinformationen:

Die Verdunkelung des Madamals kann in der betreffenden Nacht in ganz Aventurien beobachtet werden, der spektakuläre Sternenregen nur im Svellttal und Umgebung, jedoch über mehrere Nächte hinweg.

Die Mondfinsternis im Herbst 1029 BF steht im Zusammenhang mit dem bei Menschen fast unbekanntem orkischen Mondkalender, bei dem ein Großes Jahr achtzehneindrittel Sonnenjahre (240 Mondmonate) umfasst. Der 18. Efferd ist der Yarbai (erste Tag) im Urrosh (erster Mondmonat) des Großen Jahres 2001. Zu Anfang des Großen Jahres 2000 (im Frühling 1010 BF) starteten die

Orks ihren Großen Marsch, in dem sie das Svellttal und das Mittelreich mit Krieg überzogen.

Auch dieses Mal markiert der Jahresbeginn einen wichtigen Punkt im Plan des Aikar Brazoragh, wenn auch deutlich versteckter und geheimnisvoller als der große Feldzug. Der Sternenregen wurde hingegen von ihm und seinen Schamanen nicht vorhergesehen und bildet den Auftakt für eine Reihe von Ereignissen in der Region. Diese Ausgabe des Aventurischen Boten reißt das Phänomen nur kurz und oberflächlich an. Mehr zu den Folgen des Himmelsfeuers finden Sie in den nächsten Ausgaben.

Was die Mondfinsternis mit orkischen Göttern, Stierkulten und Minotauren zu tun hat, wird in mittlerer Zukunft in weiteren Publikationen ausgeführt werden. Bisher wurden die Pläne des Aikar und verwandte Themen in folgenden Publikationen behandelt: **Das Greifenopfer, Das Vergessene Volk, Tod unter donnernden Hufen (AB 97), Die Geißel des Nordens (AB 104) und Die Rache des Schwarzen Marschalls (AB 109).**

AW

Triumphaler Sieg Prinz Romins über Fürstin Isora, Seite 6

Meisterinformationen:

Die für beide Parteien kostspielige Schlacht von Feenquell ist die größte Niederlage, die Isora seit dem Beginn des Konfliktes hinnehmen musste. Von den schweren menschlichen wie finanziellen Verlusten dieser Schlacht wird sich die Fürstin mittelfristig nicht erholen können. Aber zu einer Gegenoffensive Invhers kommt es auch nicht: Die Finanzen des Hauses Galahan sind erschöpft, und das große Söldnerheer kann nicht mehr bezahlt werden. Die überlebenden Mercenarier Isoras machen sich daher schon unmittelbar nach der Schlacht, diejenigen Romins nur wenig später auf den Weg ins Horasreich, wo die 'Königsmacher' bisher ungekannte Summen für Mietlinge bieten. Albernias selbst ist bei weitem zu ausgeblutet, als dass ein Heer aufgestellt werden könnte. Es liegt also das Patt vor, das in AGF beschrieben ist: Der dynastische Konflikt um Albernias kann sich nun noch jahrelang hinziehen. Zur Gefangennahme Gorfang Retos und deren Nachspiel siehe AGF 37.

Ehre den Toten, Seite 25

Meisterinformationen:

(Enthält Meisterinformationen zu den **Abenteuern Die Attentäter und Rückkehr des Kaisers**).

Die historischen Gestalten Hal von Gareth und Answin von Rabenmund steigerten durch ihren

Tod die Gerüchte und Verklärungen um ihre Person: Die echte Leiche eines wahren und doch nicht wahren Kaisers verschwindet und erscheint wieder, die falsche Leiche eines falschen Kaisers taucht auf.

Kaiser Hal starb ebenso wie Answin von Rabenmund in der Schlacht der Drei Kaiser am 15. Phex 1028 BF und wurde nicht göttlich entrückt. Sein Leichnam wurde von Rohaja verborgen gehalten, um das Geheimnis um die wahre Identität Hals zu wahren. Dies führte dazu, dass viele Teilnehmer der Schlacht glaubten, Hals scheinbar wundersame Erscheinung sei ebenso wundersam wieder verschwunden. Vertraute der Kaiserin (möglicherweise Ihre Helden) verbrachten später den eingeseigneten Leichnam Hals heimlich in das Tal der Kaiser, wo er würdig ruhen sollte. Sein Fund im Sarkophag am Tag seiner Totenehrung im Rondra 1029 BF wird (inoffiziell) dem göttlichen Wirken Borons zugeschrieben.

Der Körper, den die Greifenfurter geborgen haben und in der Greifenmark bestatteten, ist nicht der Leichnam Answin von Rabenmunds. Jener ging im Kampf gegen Rhazzazor unwiederbringlich verloren. Dennoch wird man in Greifenfurt fest daran glauben, dem Leichnam des 'Orkenbezwingers' eine letzte Ruhestatt gegeben zu haben und ihn beim Schlachtfeld am Nebelstein begraben. Und es ist durchaus möglich, dass schon bald Prozessionen und Festumzüge zu den Gebeinen des letzten großen Kaisers, der für die Mark focht, stattfinden werden. Ebenso mag es Streit um den Leichnam geben, wenn Verwandte Answins aus der Familie Rabenmund den Körper verlangen, um ihn unter Ihresgleichen zu bestatten.

Nina Passon, Volker Weinzheimer, AW

Adliger widersetzt sich neuer Priesterschaft, Seite 27

Meisterinformationen:

Die Fehde zwischen Ucurian von Rabenmund und der Traviakirche. In diesem Konflikt sieht jede Partei das Recht auf ihrer Seite: Die Travia-Kirche, die vom Hoftag das Land auf sieben Jahre in ihre Obhut bekommen hat, und der Burggraf Ucurian, der sich auf das Erbrecht der Familie Rabenmund und die Rechte seiner Tochter beruft.

UCURIAN VON RABENMUND

◆ Der Burggraf und Markvogt der Stadmark Rommilys ist nicht einfach ein machthungriger Adliger, sondern ein zutiefst götter- und insbesondere praiosgläubiger Mann. Er hält daran fest, dass weltliche und kirchliche Macht voneinander

MEISTERINFORMATIONEN

getrennt werden müssen. Ucurian kämpft nicht gegen die Travia-Kirche oder Travia selbst, wie er betont, sondern einzig gegen die unrechtmäßig zustandegekommene Priesterherrschaft. Zu seiner Vorgeschichte siehe auch **AB 115 S. 15f., 18 (Bild), Rückkehr des Kaisers S. 78, AB 117 S. 7, 26**. Ihm zur Seite stehen einige Dutzend Gefolgsleute, darunter auch Krieger und Ritter.

◆ Die Entscheidung des Hoftags, Rommilys der Travia-Kirche zu übergeben und das Fürstentum Darpatien in vier Marken aufzuteilen, empfindet er als Treubruch des Reichs an ihm und seiner Tochter (der Erbprinzessin des Fürstenthrons) als Lehensleuten.

◆ Zudem hält er die Travia-Kirche nicht für geeignet, das von Raubgesindel und Soldateska bedrohte Land und seine darbenbe Bevölkerung zu schützen, wie es die Pflicht des Lehensherrn ist.

DIE TRAVIA-KIRCHE

◆ Die Travia-Kirche tritt dem aufständischen Adligen mild und oft zu weich gegenüber und findet erst langsam die richtigen Mittel, um auf seinen Aufstand zu reagieren. Sie schreckt davor zurück, harte Bandagen anzulegen, widerspricht das doch den Idealen der Kirche. Jedoch kann sie es auf Dauer nicht dulden, dass ein illustrierter Vertreter der Familie Rabenmund sich gegen sie stellt. Sie sieht die Gefahr, dass weitere Adlige sich seinem Aufstand anschließen.

◆ Allerdings gibt es unter pragmatischeren Geweihten und Gänserittern Stimmen, die eine härtere Gangart gegen den Aufständischen fordern und diese teils auch ohne Befehl des Kronverwesers an den Tag legen. Insbesondere, wenn sich

die Waagschale für eine Weile zugunsten Ucurians neigt, wird dreckigeres Fehdehandwerk verlockender.

◆ Außerdem steht die Kirche unter dem Druck, unter Beweis zu stellen, dass sie in der Lage ist, das Land zu befrieden – eine erste Bewährungsprobe.

Für beide Gegner bedeutet dieser Konflikt, bis an die Grenzen zu gehen:

◆ Die Travia-Kirche, die Härte und Gewalt eigentlich ablehnt, sich aber immer mehr der Realität beugen muss.

◆ Ucurian, der sich wohl oder übel gegen seine eigenen einstigen Schutzbefohlenen wenden muss, um die Kirche zu treffen.

◆ Vor Gräueltaten schrecken beide Seiten zurück.

DER AUFSTAND IM SPIEL

Die Helden können nach Wahl auf der einen oder anderen Seite in den Konflikt eingreifen.

Entweder wirbt Ucurian selbst oder ein Unterstützer, den Sie fast beliebig im Mittelreich (z.B. Greifenfurt, Garetien) ansiedeln können, die Helden an. Für die Travia-Kirche braucht Kronverweser Cordovan Helden, die auch Aufgaben jenseits der Moral eines Traviadieners übernehmen können. Auch der Dettenhofener Vogt Roderick von Rabenmund, der sich frühzeitig von seinem Vetter ab- und der Travia-Kirche zugewandt hatte, hat kein Interesse an einem Sieg Ucurians – und er kennt den Geheimgang zu Feste Hohenstein (**AB 115, 15ff**).

Der Aufstand Ucurians wird langfristig keinen Erfolg haben. Im Ingerimm 1029 BF wird sich

die Travia-Kirche nach einer Belagerung des Hohensteins durchsetzen und den aufrührerischen Edelmann dazu zwingen, sich in die Wildermark zurückzuziehen. Bis zum Beginn der Belagerung im Phex 1029 wird im AB nicht auf die näheren Details der Monate dauernden Fehde eingegangen, so dass Sie freie Hand haben, diese weiter auszugestalten.

Folgende Ereignisse könnten z.B. stattfinden:

◆ Ucurian nimmt den von der Travia-Kirche eingesetzten Vogt der Stadtmark Rommilys gefangen. Im Gegenzug setzt die Travia-Kirche alles daran, den Vogt ohne Zahlung des geforderten Lösegelds zu befreien.

◆ Ucurians Truppen überfallen einen Silbertransport oder gar eine der Silberminen bei Zwerch.

◆ Ucurian erhebt an der Reichsstraße Zoll, um seine Kriegskasse zu füllen. Die Helden können dies im Auftrag der Kirche vereiteln.

◆ Die Helden können sich als Spione des Kronverwesers auf dem Hohenstein einschleichen, um Unfrieden zu stiften oder Ucurian ohne Blutvergießen gefangen zu nehmen. Auf Ucurians Seite könnten sie einen solchen Spion enttarnen.

◆ Ucurian entsendet diplomatische Missionen zu potenziellen Unterstützern. Ab Phex 1029 BF nimmt er Verhandlungen mit Kaiser Selindian Hal auf. Die Helden könnten hier entweder Mittelsmann sein oder aber die Parlamentäre abfangen.

◆ Die Gänseritter legen einen Hinterhalt für die Aufständischen. Mit Hilfe der Helden können sie knapp entkommen.

Weitere Informationen finden Sie unter:

<http://www.thorwal-standard.de/rommilys/feuer.htm>

Michelle und Ragnar Schwefel

Anzeige

LARP-PROJEKT

präsentiert:

Finsterkamm II – Blutzoll!

23. – 27.08.2006

Burg Lohra bei 99759 Großlohra (Thüringen)

Mit ohrenbetäubendem Getöse lösen sich Unmengen von Erde und Gestein und dicker Dunst hängt schwer in der Luft. Ein schier unüberwindliches Hindernis aus Fels und Sand scheint die Schlucht zu erfüllen. Also heißt es: Anpacken. Doch bis der Pass wieder frei ist, sammeln sich viele Reisende, die der Weg von Nordhagen Lowangen führt, beim Weggasthaus im Schutz der Burg am Fuße des Finsterkammes. Doch in Sicherheit können sie sich in diesen Zeiten dort nicht wiegen. Sowohl außerhalb als auch innerhalb der alten Mauern geschehen wunderliche und besorgniserregende Dinge.

Legenden von Thorwal IV

15. – 17.09.2006

Pfadfinderlager Lilienwald, 61184 Karben

Eilifs Zug aus Haibuthar hat endlich ein Ziel gefunden. Eine neue Heimstatt für die thorwalschen Siedler ist entdeckt. Die Neugründung der Ottajasko wird natürlich ordentlich aufs Thorwalschste begossen und gefeiert. Da darf der neue Haibutharer Volkssport nicht fehlen: Willkommen zu den Ersten Hjalldinger Trollballspielen!

Infos & Anmeldung unter www.aventurien-larp.de!
10% Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!

KURZSZENARIO

HINTER DEM HORIZONT – TEIL I

von Christoph Daether

SPÄTEREINSTIEG IN DIE KAMPAGNE

Zum Spielen der *Lamea*-Kampagne ist es nicht zwingend nötig, dass die Helden alle vorhergehenden Teile selbst erlebt haben. Es ist durchaus möglich, erst an dieser Stelle in die Kampagne einzusteigen. Ebenso bietet sich natürlich auch die Gelegenheit, neue Charaktere in die Gruppe aufzunehmen, insbesondere wenn ein Spielerheld während der Kampagne zu Boron gefahren ist.

—**Helden aus der *Lamea*-Besatzung:** Neben den Helden und Offizieren verfügt die *Lamea* natürlich auch noch über eine reguläre Besatzung aus Seefahrern und einigen Kämpfern. Ausgestattet mit dem Wissen über die bisherigen Ereignisse können die Spieler in die Rollen dieser Besatzungsmitglieder schlüpfen und die folgenden Abenteuer erleben.

—**Aventurische Seefahrer:** Entlang der myranischen Ostküste kann es durchaus zur Begegnung mit einem anderen aventurischen Güldenlandsegler kommen. Auf diesem Wege können aventurische Helden ins Güldenland gesegelt sein und nun auf der *Lamea* anheuern. Ebenso ist es möglich, dass die *Lamea*-Besatzung einige in myranische Sklaverei geratene Aventurier befreien oder freikaufen kann.

—**Magische Reise:** Durch das 'Tor der Welten' in der Khôm können Helden in die südwestlichen Dschungelregionen Myranors gelangen, wenngleich ihnen von dort aus noch ein langer und gefährlicher Weg durch die Wildnis bis ins Imperium bevorsteht. Lassen Sie sich für eine solche Dschungelreise durch die DSA-Romane *Erde und Eis* und *Thronräuber* inspirieren. Ebenso besteht auch mit einer 'Durthanischen Sphäre' (siehe *Schatten im Zwielicht in Meister der Dämonen*) eine Möglichkeit, durch den Limbus zu reisen. Ein entsprechendes Kurzabenteuer (*Fremde Pfade*) finden Sie auf den Seiten der offiziellen DSA-Meister unter www.alveraniare.com zum Download.

—**Myranische Helden:** Harika verfügt durchaus über Kontakte zu den Bewohnern Myranors. Es ist daher auch problemlos möglich, myranische Helden in die Kampagne einzubinden. Alle notwendigen Regeln zum Erstellen myranischer Helden finden Sie in der neuen **Myranor-Spielhilfe**. Darüber hinaus steht auf unserer Webseite www.fanpro.com ein Flyer mit weiteren, spielfertigen Archetypen zum Download bereit. Allerdings sollten sich myranische Helden vor der Rückfahrt nach Aventurien für einen Verbleib in der Heimat entscheiden und vor dem Verlassen der myranischen Gewässer von Bord der *Lamea* gehen (zumindest, wenn Sie ein 'sortenreines' Aventurien spielen wollen).

Vor über sechs Jahren brach die horasische Schivonelle *Prinzessin Lamea* unter dem Kommando der Admiralin Harika von Bethana – besser bekannt als die 'Rote Harika' – zu ihrer zweiten Güldenlandfahrt auf. Erstmals konnten Spielerhelden auf diesem Wege eine Schiffsreise ins legendenumwobene Güldenland – oder Myranor, wie der Westkontinent von seinen Bewohnern genannt wird – antreten, nachzuspielen im Abenteuer **Reise zum Horizont (RzH)**. Im Güldenland selbst stand der *Lamea*-Expedition jedoch noch manche Schwierigkeit bevor, die in den Abenteuern **Vergessene Tiefen** aus der alten **Myranor-Box** und den Szenarien **Die Irrfahrt der Lamea** im Hintergrundband **Handelsfürsten & Wüstenkrieger** beschrieben sind. Nach langer Wartezeit wol-

len wir nun in dieser und den beiden kommenden Ausgaben des **Aventurischen Boten** die Kampagne zu einem Ende und die Expedition in die aventurische Heimat zurückführen.

Da die alte **Myranor-Box** vergriffen ist, haben wir das Kapitel **Vergessene Tiefen** als PDF-Dokument auf der DSA-Sektion unserer Webseite www.fanpro.com zum Download zur Verfügung gestellt. Hinweise und Anregungen zur Darstellung des myranischen Flairs finden Sie in der neuen Myranor-(Hardcover)-Spielhilfe (im Folgenden als **Myr** abgekürzt) sowie in der **Geographia Aventurica**.

Sofern Sie die Kampagne noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie von der Lektüre der folgenden Seiten natürlich Abstand nehmen ...

RÜCKKEHR AUS SHINDRABAR

Nach der Irrfahrt durch den Shindrabar-Archipel lässt Harika Kurs Nordost setzen – dorthin, wo sich die *Singenden Inseln* zuletzt befanden. Allerdings sind diese, wie befürchtet, nicht mehr auffindbar. Die Admiralin ist davon überzeugt, dass sich vor der möglichen Rückfahrt zunächst die Prophezeiungen (s.o.) erfüllen müssen und drängt daher darauf, alles dafür Notwendige zu tun. Abhängig davon,

wie lange die *Lamea* in Ihrer Spielrunde durch den Archipel gekreuzt ist, lassen sich auch hier noch Abenteuer anknüpfen. Eventuell ist es der *Lamea* gelungen, weitere Besatzungsmitglieder der *Tolman* zu befreien (s.u.: **Das Schicksal Chetobas**).

Balan Cantara wird jedoch nicht mehr ange-laufen; die *Lamea* ist dort zu bekannt. Dennoch können die Helden natürlich noch einmal

DIE BISHERIGEN EREIGNISSE

Nach der Überfahrt über das Meer der Sieben Winde und der Ankunft in der großen Hafenstadt Balan Cantara konnten die Helden den zyklöpäischen Prinzen Haridiyon, der auf der ersten Harika-Expedition verschleppt wurde, befreien und wurden anschließend von der *Lamea* getrennt (in **Reise zum Horizont**).

Etliche Wochen später, wieder an Bord der *Lamea*, misslang die Bergung des während der ersten Expedition im Bleichwasser-See versenkten Enduriums (**Vergessene Tiefen**).

Auf Era'Sumu konnte Harika vom Fluch der Draydäl (**RzH 15f.**) geheilt werden; ebenso wurde den Helden die *Prophezeiung der Drei Greifen* zuteil.

Die weitere Reise führte die *Lamea* schließlich tief hinein in den Archipel von Shindrabar und weiter nach Süden ins Reich der Kerrishiter. Dort konnte die havarierte *König Tolman*, die ebenfalls zur Expeditionsflotte gehörte, dem Zugriff des Händlervolkes entzogen werden. Auf der 'Insel der Riesen' traf die Expedition auf Nachfahren der vor Jahrtausenden ausgewanderten Trolle. Durch diese gelangte Harika schließlich in den Besitz eines weiteren gelben Obelisken, mit dem die Singenden Inseln gesteuert werden können (**Die Irrfahrt der Lamea**).

DIE WEITERE REISE –

EIN ÜBERBLICK

Aus Platzgründen widmen wir uns bei der Fortsetzung nur den Schlüsselepisoden der Kampagne. Etliche Spielgruppen haben die Abenteuer der *Lamea* schon selbst weitergesponnen; die Zeit zwischen den bisherigen Ereignissen und den im Folgenden beschriebenen Geschehnissen weist genügend Raum für weitere Abenteuer auf.

Scheuen Sie sich also nicht, ihre Helden in der Zwischenzeit auch die offiziellen Myranor-Abenteuer (insbesondere **Palast der Goldenen Tiger** und **Tränen der Götter** bieten sich hier an) sowie die Szenarien aus **Myranische Mysterien** und **Handelsfürsten & Wüstenkrieger** oder eigene erleben zu lassen..

in die alte Co-Centropole reisen – ein Abenteuer-aufhänger mag sich dabei aus den Dokumenten Nazir Ter Vaans (**RzH 15** und **42**) ergeben, die sich noch immer an Bord der *Lamea* befinden (und von uns nicht weiter thematisiert werden). Von Balan Cantara aus bestehen zudem beste Einstiegsmöglichkeiten in die Abenteuer **Äonenstaub** und **Die Spur des Sternprinzen**.

IM SCHATTEN DES STERNENPFEILERS

Etwa zur gleichen Zeit, als das aventurische Mittelreich durch das *Jahr des Feuers* im Chaos versinkt, treffen die Helden (falls sie weitere Abenteuer abseits der *Lamea* erlebt haben) wieder mit Harika und ihrer Mannschaft zusammen. Den Ort können Sie nach Belieben festlegen; er sollte jedoch sinnvollerweise an der Küstenlinie zwischen Balan Mayek und Shindrabar oder aber auf Era'Sumu liegen.

DAS SCHICKSAL CHETOBAS

(НИПЕРГРУПДИНФОРМАЦИИ)

Konteradmiral Rubec von Chetoba und ein Großteil seiner Mannschaft sind nach dem Verlust der *Tolman* in die Sklaverei verkauft worden. Während etliche Mannschaftsmitglieder nach Eshbathmar, den shindrabarischen Inseln oder anderswohin gelangten, geriet Chetoba durch einen Zufall in die Hände des Optimaten Jesindigar io Aphirdanos. Es war klar, dass Chetoba weder aus Myranor stammte und noch zudem in seiner Heimat eine höhere Position innehatte. Jesindigar erwarb den Admiral schließlich für eine beträchtliche Summe, in der Hoffnung, dadurch eine bessere Position innerhalb seines Hauses zu erlangen. Dann brachte er Chetoba kurzerhand in seine Villa in Balan Mayek (und später auf seinen Landsitz, s.u.), um von dort aus sein Spiel um Macht und Einfluss zu beginnen.

Aufgrund von Sprachproblemen musste zunächst einmal eine Verständigungsbasis geschaffen werden – Chetoba sprach keine myranische Sprache und mit seinen Bosparano- und Thorwalsch-Kenntnissen waren auch keine weitreichenden Gespräche möglich. Er erhielt daher Unterricht in Gemein-Imperial, täuschte dabei jedoch erfolgreich langsamere Fortschritte vor, so dass dieser Prozess nahezu zwei Jahre in Anspruch nahm. Gleichzeitig verschaffte er sich Grundkenntnisse im Hiero-Imperial. Ahnend, dass der Zweck seines Unterrichts eine baldige Befragung sein würde, verbrachte er die Zeit auch damit, sich passende Geschichten und Fakten auszudenken, um den wahren Zweck der Expedition zu verschleiern. Insbesondere bezüglich militärischer Geheimnisse ließ er seiner Phantasie freien Lauf. Da Hellsichtmagie – anders als in Aventurien – in Myranor sehr selten ist, flogen seine Märchen bislang auch nicht auf – zumal manche seiner Behauptungen durchaus Wunschenken sind.

Jesindigar glaubt nun, dass Chetoba selbst Anführer einer Expedition gewesen sei, die aus insgesamt acht Schiffen bestand; dass das ehemalige Horasiat Cuslicon den aventurischen Kontinent beherrsche; dass man den militärischen Erfolg neben der stolzen Horaslegion

in erster Linie der horasischen Flotte verdanke, der die Überwindung der Barriere im Thalassion aber auch nur unter größten Gefahren möglich sei (schon mehrmals habe das Horasiat bei dem Versuch eine ganze Flotte verloren); dass der Horas von Cuslicon mit der Expedition aber lediglich wirtschaftliche und keine militärischen Interessen verfolge, denn interessante Handelsware gebe es im Imperium genug.

Durch langwierige Verhandlungen und einige Kontakte gelang es Jesindigar schließlich, bis

DIE PROPHEZEI VON DEN DREI GREIFEN

Dies ist das Karmakorthäon, die Weltzeitenwende.

Wisset, dass Eure Reise einem höheren Ziel dient:

Ihr sollt alte Spuren finden, doch neue Spuren hinterlassen.

So höret denn:

Erst wenn das Erbe der Riesen gefunden,
Und ihr den Sternpfeiler überwunden,
Erst wenn ein goldener Falke im Herdfeuer weint,
Und der kristallene Schädel die Nächte vereint,
Erst wenn der Wolf wieder die Wogen zähmt,
Kein dunkler Zauber seine Fesseln lähmt,
Dann erst findet ihr das singende Tor
Zu Gestaden heim, unter die Augen des Fuldigor.

zum Hofstaat des Thearchen durchzudringen. Nach etlichen Befragungen durch die imperiale Admiralität bis hin zum hohen Nautokraten soll Chetoba nun an den Thearchenhof nach Dorinthapoles verbracht werden. Und dies geschieht just in den Tagen, als die Helden wieder auf seine Fährte stoßen.

BALAN MAYEK

Balan Mayek, die Metropole des Horasiats Mayenios, liegt an der Galeerenbucht und ist Sitz der imperialen Admiralität – dementsprechend herrscht in der Stadt auch ein recht militärischer Umgangston, wenn auch große Teile der Flotte schon längst eingemottet sind (*Myr 53f.*). Die *Lamea* selbst wird im Hafen durchaus als nichtmyranisches Schiff erkannt, und mit den richtigen Fragen an den richtigen Stellen erhalten die Helden häppchenweise Antwort. Mancher Matrose hat schon von dem geheimnisvollen Kapitän gehört, um den ein nicht näher bekannter Optimat einen Haufen Wichtigkeit betreiben soll. Je höher die befragte Person in der Gesellschaft Balan Mayeks steht, desto konkreter die Auskünfte.

An manchen Orten, insbesondere bei der Admiralität, ist die Fremdartigkeit der *Lamea* und ihrer Besatzung natürlich eher von Nachteil, doch vielleicht können die Besatzungsmitglieder sich ja myranische Unterstützung verschaffen. Wer allerdings an den falschen Stellen zuviel fragt, findet sich leicht in der Arena oder auf den Zuckerinseln wieder.

Das gibt Ihnen die Möglichkeit, weitere Zwi-

schensabenteuer auszugestalten. Nach einer Weile sollten die Helden jedoch genügend Puzzlestücke beisammen haben, um auf die Spur Chetobas und Jesindigars gelangen und Pläne zur Befreiung des Konteradmirals schmieden zu können.

JESINDIGARS VILLA

In Balan Mayek selbst besitzt Jesindigar eine große Villa. Hier war Chetoba zuerst untergebracht; als die Sache aber langsam zu heiß wurde, brachte man ihn auf Jesindigars Landsitz. Jesindigar hält sich derzeit in seiner Stadtvilla auf, während er den größten Teil des letzten Jahres auf seinem Landsitz verbrachte.

Es ist im Übrigen äußerst ungeschickt, die Sklaven und Bediensteten vor Ort zu befragen oder gar den direkten Kontakt zu Jesindigar zu suchen; derartige Aktionen erwecken nur unnötig das Misstrauen des Optimaten und seiner Vertrauten. Es bietet sich daher an, die Bediensteten anzusprechen, wenn sie das Gelände für Erledigungen und dergleichen verlassen. Unbeobachtet ist so mancher Sklave auch empfänglicher für Bestechungsgelder und somit eher zu Auskünften bereit ...

AUF DEM LANDSITZ

Der Landsitz des Optimaten – eine halbe Tagesreise südlich der Stadt an der Küste gelegen – ist für die Helden nicht zugänglich. Mit Überredungskunst und einigen anderen Kniffen gelangt man zwar problemlos auf das umliegende Domänengelände, doch das eigentliche Anwesen ist von einer sieben Schritt hohen Mauer umgeben und wird schwer bewacht. Einfacher und ungefährlicher als ein Einbruch ist das Befragen von Hausklaven, die zwischen dem Landsitz und den Domänengebäuden unterwegs sind. Es wird zwar nicht gern gesehen, wenn das Dienstpersonal mit Fremden spricht, doch für ein entsprechendes Bestechungsgeld drückt mancher Wächter schon mal beide Augen zu. Die Helden können aber lediglich in Erfahrung bringen, dass der "fremde Sklave" schon seit drei Nonen nicht mehr auf dem Landsitz ist. Ein bestechlicher Wächter weiß schließlich, dass er zur Admiralität gebracht wurde.

PEIDER & KONKURRENTE

Ein hochrangiger Gefangener von jenseits des Thalassion weckt natürlich auch das Interesse konkurrierender Optimatenhäuser. Jesindigar hat sich durch frühere Taten einige Feinde – vornehmlich in den Häusern Partholon und Alantinos – gemacht. Zudem steht er in einem ständigen persönlichen Konkurrenzkampf mit einigen weiteren Optimaten der Stadt, die keine Gelegenheit auslassen, Jesindigar eins auszuwichen: *Zorivus* *kal* *Eupherban* war bereits

bei der Ersterigerung Chetobas dabei, unterlag Jesindigar aber. *Alumena* or *Kourammion* ist eine frühere Geliebte Jesindigars, die es ihm heute noch nachträgt, dass er sie sitzen ließ. *Kitane te Ennandu* interessiert sich für Chetobas nautische Fähigkeiten und hat bereits mehrere Versuche unternommen, seiner habhaft zu werden – bislang ohne Erfolg. *Rogarlis sy Partholon* schließlich ist Jesindigars Erzfeind aus der Jugend und vermochte ihm schon des öfteren eine Schlappe beizubringen, die Jesindigar nur mühsam auszuwetzen konnte.

Alle vier sind sich auch untereinander nicht grün und kennen sich zum Teil nicht einmal persönlich. Die Helden können ihnen bei ihren Ermittlungen durchaus begegnen; Kitane und Rogarlis gehen gar selbst mit auf die Jagd – und beide sind optimistische Magier.

BRAMSTETTER

Wenn die Helden mit ihren Ermittlungen partout nicht weiterkommen, erhalten sie unerwartete Hilfe: Siberius Bramstetter, der seinerzeit mit der *Lamea*-Expedition über das Meer der Sieben Winde kam und sich schließlich von der Expedition trennte, um seine verschollene Schwester Line zu suchen, hält sich schon eine ganze Weile in Balan Mayek auf. Auch er hat mitbekommen, dass Chetoba sich hier befindet und weitere Erkundigungen eingeholt.

Bramstetter hat das Schicksal seiner Schwester in den vergangenen Jahren zwar aufklären können, ist aber alles andere als zufrieden. Denn Line hat beschlossen, im Gildenland zu bleiben. So entscheidet er sich schließlich schweren Herzens, sich der Expedition wieder anzuschließen und ohne seine Schwester mit der *Lamea* in die Heimat zurückzukehren. Sollten die Helden seine Hilfe nicht benötigen, wird er beizeiten selbst bei Harika vorstellig; in jedem Fall wird er mit der Expedition zurück nach Aventurien reisen.

UNTERSTÜTZUNG FÜR DIE HELDEN

Harika hat zwar die Rettung Chetobas zunächst in die Hände der Helden gelegt, verlässt sich aber nicht ausschließlich auf diese. Sicherheitshalber beauftragt sie weitere Besatzungsmitglieder damit, Chetoba ausfindig zu machen und zu befreien. Sie können daher schon in Balan Mayek ihren Spielern durch Reisegefährten weitere Informationen zum Aufenthalt Chetobas an die Hand geben. Auch während der Reise zum Sternpfeiler bietet sich Gelegenheit, den Helden durch einen weiteren Suchtrupp aus der Mannschaft Hilfe angedeihen zu lassen – und wenn es nur die Verstärkung in letzter Sekunde ist.

DER KONVOI

Den Aphirdanos und im Besonderen Jesindigar ist der Wert Chetobas sehr wohl bewusst. Man ist daher bemüht, die Verbringung des

Admirals nach Dorinthapoles so gut wie möglich zu vertuschen. Aus diesem Grunde schickt Jesindigar zeitgleich einen Konvoi auf dem Landweg zur Centropole, eine andere Gruppe hingegen reist mit dem Schiff an der Thalassionküste nach Norden bis Esthenion und von dort auf dem Landweg weiter. Der Konteradmiral selbst befindet sich jedoch in keinem der beiden Transporte; seine Rolle wird von einem Sklaven Jesindigars gespielt.

Tatsächlich reist Chetoba erst zwei Tage später mit nur geringer Bedeckung zunächst auf dem Landweg entlang der Küste bis zum Dregomyr-Kanal, von dort aus wird die Reise bis Sidor Corabis in einer Schraubengaleere und anschließend per Kutsche auf imperialen Straßen fortgesetzt. Jesindigar begleitet den Transport Chetobas – zu sehr ist ihm an der sicheren Ankunft seines Besitzes am Thearchenhof gelegen. Schließlich hängt auch sein Ansehen vom erfolgreichen Ausgang der Mission ab.

FALSCHER FÄHRTE

Den Helden sollte sehr schnell klar werden, dass eine Befreiung Chetobas am leichtesten während dieser Reise möglich ist – in Dorinthapoles dürfte es nahezu aussichtslos sein. Dennoch wird es schwierig genug, den richtigen Konvoi auszumachen, so dass sich die Helden wohl zunächst auf einer falschen Fährte wiederfinden. Gönnen Sie ihnen den Erfolg einer Entführung des Konteradmirals, um anschließend die Maskerade auffliegen zu lassen. Sollten die Helden überhastet aufbrechen, bekommen sie nicht mehr mit, dass Jesindigar sich noch in der Stadt befindet (was ihnen verdächtig erscheinen müsste).

◆ Lassen Sie die Helden, wenn sie der Landreisegruppe folgen, daher recht schnell (innerhalb weniger Tage) erfolgreich sein, damit ihnen noch genug Zeit bleibt, der richtigen Fährte zu folgen. Die *Lamea* liegt schließlich noch in Balan Mayek, so dass die Besatzung spätestens durch Bramstetter auf den Irrtum aufmerksam gemacht wird. Es bleibt immer noch genug Zeit, dem Seetransport mit der *Lamea* hinterher zu segeln.

◆ Folgen die Helden dem Seetransport, so sollten es ihnen gelingen, sich in einem Hafen an Bord zu schleichen und die Maskerade aufzudecken. Alternativ kann Chetobas Darsteller – selber ein Sklave – sich auf eigene Faust von dannen machen und so den Helden in die Arme laufen. In jedem Fall aber folgt Harika nach Aufdeckung der Scharade der Nordküste und versucht die Helden einzuholen, was ihr in einem der Häfen dann auch gelingen sollte.

AUF DEM DREGOMYR-KANAL

Sollten die Helden zunächst einer falschen Fährte folgen, gelingt es ihnen spätestens, Jesindigar und seine Begleiter in Giltesamar einzuholen, einer kleinen Stadt an der Mündung des Dregomyr-Kanals ins Thalassion. Die *Lamea* kann wegen zu großen Tiefgangs den Ka-

nal nicht befahren; Jesindigar hingegen geht mit seiner Gruppe an Bord der Schraubengaleere *Dregomyr-Pfeil*.

Die Helden können nun entweder ebenfalls einen Reiseplatz an Bord dieses Schiffes buchen oder aber auf andere Weise versuchen, Chetoba zu befreien. Für gewöhnlich machen die Galeeren in den Häfen am Kanal fest, so dass sich auch später noch eine Gelegenheit ergibt, an Bord zu gelangen. Es ist also durchaus denkbar, der *Dregomyr-Pfeil* vorauszureisen und nach passenden Möglichkeiten zum Zuschlagen Ausschau zu halten. Neben den Haltepunkten in den Kanalhäfen ist das Abseilen von über den Kanal führenden Brücken ebenso denkbar wie der Versuch, nachts mit einem kleinen Boot oder Floß an der Schraubengaleere festzumachen und diese zu entern. Hier haben findige Spieler reichhaltige Entfaltungsmöglichkeiten für ein Kommandounternehmen. Die Beschreibung einer Schraubengaleere nebst Skizze finden Sie im Abenteuer **Die Spur des Sternprinzen**.

AUF ADEPTENQUESTE

An Bord der *Dregomyr-Pfeil* befindet sich auch die Elevin Carania vi Alantinos, die unlängst ihre magische Ausbildung abgeschlossen hat. Als Teil ihrer Adeptenqueste wurde sie von ihrem Mentor mit der Entführung Chetobas beauftragt und kann den Helden somit an Bord in die Quere kommen. Vorrangig wird sie sich jedoch an einen Helden oder eine Heldin heranmachen, um an Informationen zu gelangen und zunächst ihre Unterstützung vortäuschen, um den Helden schließlich in den Rücken zu fallen.

SIDOR CORABIS

Alternativ können die Helden Jesindigars Reisegruppe auch in Sidor Corabis auflauern. Dort endet der Dregomyr-Kanal, so dass die Gruppe die Galeere verlassen muss. Im Hafen- und Stadtgewühl mag sich somit eine gute Gelegenheit ergeben, Chetoba zu befreien – besser zumindest als später auf der Hochstraße. Zuvor bietet sich die Einbindung des Abenteurers **Der ewige Tod** an, das in der Stadt spielt und den Helden ohnehin Verbindungen zu den neristischen Kopfgeldjägern von Sidor Corabis verschafft – für das Vorhaben eine durchaus sinnvolle Unterstützung.

ANGRIFF AUS DER LUFT

Sicherheitshalber lässt Jesindigar seine Reisegruppe aus der Luft überwachen. Auf verschlungenen Pfaden hat er sich fliegende Unterstützung durch eine Hummel (ein technologisches, wie ein Hubschrauber einsetzbares Fluggerät, das drei bis vier Personen Platz bietet, s. **Palast der Goldenen Tiger**, S. 55) gesichert, die ihm Angehörige seines Hauses zur Verfügung gestellt haben. Wenn die Helden recht früh zuschlagen, haben sie einen fliegenden Verfolger am Hals, der nicht nur drei erfahrene Söldner an Bord hat, sondern auch

KURZSZENARIO

mit einer Draglossa (einem kurzreichweitigen Flammenwerfer) als Bordgeschütz bestückt ist. Das Haus Partholon hingegen verfügt über etliche solcher Fluggeräte und schickt Jesindigars Transporten neben den Fußtruppen auch je zwei Hummeln hinterher. Zwischen Jesindigars Begleitflieger und den Partholon-Piloten kommt es schließlich zu einem Luftkampf, bei dem die Aphirdanos-Hummel der Übermacht unterlegen ist und abstürzt. Den Spielern sollte an dieser Stelle klar werden, dass die siegreichen Angreifer auch zukünftig eine Gefahr darstellen, wenn ihre Helden Chetoba erst einmal befreit haben. Für flugfähige Helden – in der Regel nur ein Ashariel oder aber ein Held mit fliegendem Teppich (ein Hexenbesen lässt sich mangels Hexensalbe normalerweise nicht mehr einsetzen) – bietet sich hier eine exzellente Gelegenheit zum Luftkampf. Denkbar ist auch, dass die Helden nachts die Fluggeräte sabotieren oder gar eines stehlen. Aufgrund intensiver Bewachung ist beides sehr schwer und mit Gefahren verbunden; zudem dürfte ein aventurischer Held nicht in der Lage sein, einen Insektopter zu steuern – hier schlägt die Stunde kundiger myranischer Helden.

1000 AUREAL KOPFGELD

Wenn die Helden Chetoba befreit haben, werden sie von Jägern zu Gejagten. Schließlich

DER GOLDENE FALKE

Nach der erfolgreichen Rettung Chetobas gilt es nun, die weitere Prophezeiung zu erfüllen. Die ersten Informationen werden sich an den Küsten des Horasiats Iolon zusammentragen lassen. Es steht Ihnen frei, an welchem Ort und in welcher Reihenfolge sie den Helden die nachstehenden Hinweise geben und wie viel Zeit dabei verstreicht; zwei Wochen mehr oder weniger spielen für den Verlauf der Reise

waren sie keineswegs allein hinter der wertvollen Beute her, sondern haben professionelle Konkurrenz. Neben Kopfgeldjägern und Hausmilizen anderer Optimatenhäuser setzt auch Jesindigar ein Dutzend Kopfgeldjäger auf die Helden an, denen er einen erklecklichen Lohn versprochen hat. Konfrontieren Sie ihre Hel-

KOPFGELDJÄGER

Der Konteradmiral und sein Wissen sind für etliche Häuser von Interesse – und wenn es dabei nur um die Steigerung des eigenen Ansehens und die Schmähung anderer Häuser geht. Während die einen ihr Interesse in die Hände Dritter legen, greifen die anderen direkt ein, so dass ihre Helden es mit Kopfgeldjägern wie auch gut ausgebildeten Haustruppen zu tun bekommen werden. Und nur selten lässt sich errahnen, wer in wessen Auftrag unterwegs ist. Der größte Teil der Kopfgeldjäger ist menschlicher Herkunft und den Helden ebenbürtig. Allerdings gibt es auch einige Jäger, die ein deutlich abweichendes Gebaren an den Tag legen:

—**Jäger auf leisen Pfoten:** Für felide Kopfgeldjäger ist der Auftrag nahezu eine echte Jagd, und entsprechend verhalten sie sich auch. Sie schlagen aus dem Hinterhalt zu und bemühen sich, einzelne Bewacher auszuschalten, um schließlich die Falle zuschnappen zu lassen. Berücksichtigen Sie als Spielleiter auch die kämpferischen Besonderheiten durch Zähne und Krallen, die echte TP verursachen.

—**Nachtschatten:** Die Kopfgeldjäger der Neristu schlagen in der Regel nachts zu. Gifte, Betäubungsmittel und zuweilen auch technomantisches Gerät gehören zu den bevorzugten Mitteln, um an den begehrten Fang zu kommen. Dabei setzten sie insbesondere auf Schnelligkeit und Tarnung.

—**Hausmilizen:** Gefährlicher als die gewöhnlichen Kopfgeldjäger sind die Milizen der einzelnen Optimatenhäuser. Dauerhaft in deren Sold stehend, sind sie weitaus pflichtbewusster, und zusätzliche Fangprämien tun ihr übriges, um die Motivation zu erhöhen. Das Haus Partholon setzt zudem noch Insektopter ein (s.o.).

—**Glücksritter:** Auch außerhalb der Kopfgeldjäger-Cirkel weckt die Aussicht auf reiche Belohnung das Interesse von Glücksrittern, die meinen, aus der Situation einige schnelle Aureale schlagen zu können. Allerdings stellen sie sich dabei am ungeschicktesten an – aber eine Überzahl kann trotzdem zum Problem werden.

Wenn Sie die Spannung noch weiter erhöhen möchten, bringen Sie getrost weitere Gruppen ins Spiel. Bedenken Sie, dass auch diese Gruppen so wie die Helden schon seit der Abreise von Balan Mayek versuchen, den Konteradmiral in ihre Gewalt zu bringen; die Helden sind also zunächst missliebige Konkurrenten und später sogar Primärziel von Angriffen; um Konkurrenten auszuschalten, ist man wenig zimperlich bei der Wahl der Mittel.

den auf dem Weg zum Treffpunkt in der Metropole Iolon daher immer wieder mit gegnerischen Gruppen, die ihrerseits den Konteradmiral zu entführen versuchen.

Nach einigen überstandenen Zwischenfällen sollte es den Helden schließlich gelingen, Chetoba halbwegs unversehrt an Bord der *Lamea* zu bringen. Sofern die Helden nicht vorher mit Harika einen Treffpunkt vereinbart haben, wird es etwas dauern, bis man die *Lamea* auffindet; sinnvoll ist ein Zusammentreffen an der südli-

chen Küste des Horasiats Iolon (also an der eigentlichen Thalassion-Küste, wo die *Lamea* ihre Beweglichkeit ausspielen kann, falls es zu einer Verfolgung kommt).

An Bord angekommen befiehlt Harika den Konteradmiral sofort unter Deck und versetzt

die Mannschaft in erhöhte Alarmbereitschaft, da sie weitere Angriffe fürchtet. Sie setzt alles daran, schleunigst die Küstenlinie zu verlassen, um gar nicht erst dieser Gefahr ausgesetzt zu sein. Insofern stehen den Helden erst einmal einige Wochen auf See bevor, während derer Harika darauf baut, dass sich die Wogen um die 'Causa Chetoba' glätten.

Chetoba selbst nimmt unmittelbar nach Erreichen der hohen See wie selbstverständlich seinen Posten als 'Nummer Zwei' der Expedition wieder auf – sehr zum Unmut des alanfanischen Kapitäns Kugres. Zwischen beiden kommt es im weiteren Verlauf der Kampagne immer wieder zu Reibereien, die im Extremfall erst durch Harikas energisches Einschreiten beendet

werden. Harika selbst beobachtet Chetoba in den ersten Tagen sehr genau; nachdem sie jedoch keinerlei auffällige Verhaltensweisen feststellen kann, lässt sie ihm (im Rahmen seiner Kompetenzen) freie Hand. Kugres muss schließlich als Nichthorasier hinter Chetoba zurückstecken. Hinzu kommt noch, dass Chetoba während seiner Gefangenschaft diverse myranische Legenden zu Ohren kamen; daher weiß er auch um die Existenz des *Braunsfalcken von Iolon*.

keine Rolle. Streuen Sie nach Belieben weitere unnötige oder gar falsche Fährten ein; wir konzentrieren uns im Folgenden lediglich auf die wichtigsten Hinweise.

DAS HORASIAT IOLOI

Das Horasiat Iolon mit der gleichnamigen Metropole grenzt im Norden an Mayenios. An den

Küsten liegen kleinere Ansiedlungen bis hin zu Stadtgröße, daneben eine Handvoll Festungsanlagen (teils hjaldingscher Bauweise), in denen sich Hjaldinger Seesöldner niedergelassen haben. Ackerbau und Fischfang prägen die Landschaft, die Seefahrt beruht neben der Fischerei hauptsächlich auf dem Handel mit Serovia. Steilküsten, die höher als die Masten der *Lamea* aufragen, wechseln sich

mit Küstenstreifen ab, die so flach sind, dass man etliche Meilen ins Land hineinsehen kann. Während die Bevölkerung des südlich gelegenen Mayenios zum überwiegenden Teil dem südimalischen Menschenschlag angehört, stammen die hiesigen Menschen meist von Nord-Imperialen und Hjaldingern ab und sind entsprechend hochgewachsen, hellhäutig und von



weniger dunkler Haar- und Augenfarbe. Andere Rassen wie Pardir, Leonir und Shingwa sind selten, Amaunir und Satyare dafür umso häufiger. Gelegentlich kann man Neristu, bisweilen sogar sogar Lyncil antreffen.

Die beiden nachstehenden Ereignisse können Sie an beliebiger Stelle bis zum Ende dieser Episode einfügen; die vermittelten Informationen enthalten Hinweise für die weiteren Teile der Kampagne. Ebenso können und sollten Sie bereits Hinweise einstreuen, die die Helden später zum goldenen Falken führen (s.u.) und deren Gestaltung wir hiermit in Spielleiterhände legen.

PHILEASSONS GEFÄHRTEN

Vor einer Taverne geraten die Helden in eine Schlägerei zwischen zwei Gruppen von Nordleuten. Eine dieser Gruppen verständigt sich untereinander jedoch interessanterweise in reinem Thorwalsch. Tatsächlich handelt es sich bei diesen um aventurische Thorwaler, die mit der Güldenland-Expedition des Asleif Foggwulf Phileasson über das Meer der sieben Winde gesegelt sind. Bereits wenige Tage nach dem Auslaufen verlor die Expedition in einem heftigen Sturm drei Ottas.

Nur wenige Tagesreisen vor der myranischen Küste schließlich geriet die Flotte in ein großes Nebelfeld und wurde zerstreut. Seitdem suchen die Thorwaler nach ihren Gefährten, bislang aber erfolglos.

DIE STELE DES CRONNIMAR ASKRITSON

In einer der Hjaldingler-Siedlungen findet sich eine verwitterte Holzstatue, die wohl einst einen Hjaldingler Krieger dargestellte. Da dieser Statuenrest trotz seiner Unansehnlichkeit immer noch in der Siedlung steht, sollte er das

Interesse der Helden wecken. Es ist auch nicht weiter schwierig, jemanden zu finden, der ihnen die Legende von Hetmann Cronnmar, einem der größten Helden des alten Hjaldingard, erzählen kann:

»In den Zeiten der Vorfäter, so ist es uns überliefert, war das Volk der Hjaldingler stolz und frei. Dies war lange, bevor das Imperium unsere Heimat eroberte und unsere Ahnen niedermachte. Wir lebten glücklich mit Meer und Fjorden, und so mancher machte große Fahrten und kehrte als Held nach Hause zurück. Viele Taten wurden damals vollbracht, die ruhmvoll waren, aber kaum jemand vermag sich mehr daran zu erinnern.

Als die Myriaden des Thearchen schließlich das alte Hjaldingard erobern und niederwerfen wollten, da war es vor allen Anderen ein Kämpfer, der durch Taten und Worte das Volk zusammenhielt und ihm Mut machte: Cronnmar Askritson, den man auch den Wolf der Wogen nannte, war ein starker Krieger und kühner Seefahrer, der die Küsten bis weit jenseits der Dracheninseln befahren hatte. Unter seiner Führung versammelten sich die Hetleute der Ottas, und gemeinsam fuhren sie dem Feind entgegen. Ein um die andere Schlappe brachten sie den Kämpfern des Thearchen bei. Doch wann immer sie eine Armee besiegt hatten, zog bald darauf eine andere herbei und schob die Grenzen dabei immer weiter nach Hjaldingard hinein. Laut murrte das Volk der Hjaldingler, doch Cronnmar ließ sich nicht beirren. Noch einmal folgte ihm das Volk, doch aus dieser Schlacht kehrte Cronnmar nicht zurück. Sein Leichnam jedoch wurde nie gefunden. Und so gibt es immer wieder Stimmen im Volk der Hjaldingler, die auf eine Rückkehr des großen Helden warten; auf dass er sie in ein neues Zeitalter führen möge ...«

—eine Legende aus dem südlichen Hjaldingard

DER BRAJANFALKE VON IOLON

Nahezu jeder (menschliche) Einwohner Iolons kennt die goldene Falkenstatue, die einst durch das Haus Celiu-Brajanos gestiftet wurde und seither den Tempelhof des Brajan-Tempels zierte. Angeblich soll das Standbild einst in Trivina angefertigt worden sein, und mancher glaubt gar zu wissen, dass dies schon zu Zeiten des ersten Imperiums geschah. Es ist also ein Leichtes für die Helden, den Falken zu finden – insbesondere da die Prophezeiung von einem goldenen Falken spricht.

PÄCHTLICHES GEFLÜSTER

Mit der Ankunft in Iolon widerfährt es einigen Besatzungsmitgliedern und den Helden (jedoch nur, wenn sie an Bord schlafen), dass sie in der Nacht von einem leisen Flüstern ge-

weckt werden. Die geflüsterten Worte, die sehr angestrengt hervorgebracht klingen, lauten einfach nur "im Falken". Tatsächlich ist es jedoch die arkane Kraft des Kristallschädels, die Kontakt mit entsprechend intuitiven Personen aufzunehmen versucht. Wenn die Helden das Phänomen ausdrücklich auf den Schädel zurückführen und ihn entsprechend untersuchen, lässt sich eine sehr schwache Reststrahlung eines Verständigungszaubers feststellen.

DER BRAJAN-TEMPEL

Der Brajan-Tempel von Iolon gehört imperiumsweit zu den größten des Kultes. Der eigentliche Tempel befindet sich im Zentrum der palastähnlichen Anlage; vor seinem Hauptportal erstreckt sich ein großer Platz, in dessen Mitte eine etwa fünf Schritt hohe Brajan-Statue auf einem zwei Schritt hohen Sockel steht. Die Darstellung des Gottes trägt einen Helm in Form eines Falkenkopfs, aus dem Rücken wachsen mächtige Schwingen, die weit über den Platz ragen. Unter dem linken Arm trägt der Gott ein Gesetzbuch, der rechte Arm ist nach oben gestreckt, und in der geöffneten Handfläche hockt ein goldener Falke: eine Statue auf der Statue, etwa drei Spann hoch.

Der Tempelplatz ist kreisförmig umgeben von etlichen Nebengebäuden, zwischen denen sich weitere Innenhöfe und Gärten befinden. Links und rechts neben dem Tempel führen zwei Wege in den Tempelpark, der das Gebäude an der Rückseite umschließt. Der Blick der Statue weist eine breite Paradastraße entlang, die in gerader Linie durch den Ring der Nebengebäude auf eine der Hauptstraßen der Stadt hinausführt. Dies ist zudem der einzige Weg, die gesamte Anlage von der Straße her zu betreten. Direkt an der Hauptstraße führt die Paradastraße durch ein großes Torhaus, in dem mehrere Tempelwächter ihren Dienst versehen; die Tore sind jedoch meist Tag und Nacht geöffnet.

DIE FALKENSTATUE

Während Sockel und Brajan-Standbild aus Graubasalt geschlagen sind (die Götterstatue ist zudem mit einem leuchtenden Metall überzogen), besteht die kleine Falkenstatue aus Edelholz mit Goldüberzug (sie wirkt aber durchaus wie massives Gold). Entsprechend befähigte Helden können entdecken, dass das Monument (oder aber Grund und Boden, auf dem es steht) offenbar geweiht ist. Dennoch geht vom Inneren des Falken eine durchaus wahrnehmbare magische Strahlung aus. Zauberkundige, die diese arkanen Strukturen gegebenenfalls mit der magischen Strahlung des Kristallschädels vergleichen, können gewisse Ähnlichkeiten feststellen. Den Helden sollte klar werden, dass sich im Inneren des goldenen Falken offenbar ein Stück zur Erfüllung der Prophezeiung verbirgt.

Untersuchungen der Statue werden natürlich durch Tempelwachen und Priesterschaft argwöhnisch beäugt; wenn die Helden allzu forsch

vorgehen, werden sie notfalls mit Waffengewalt des Platzes verwiesen. Die Priester selbst wissen nicht; dass von der Statue Magie ausgeht und bezeichnen entsprechende Behauptungen schlicht als Frevel.

DER DIEBSTAHL

Es ist natürlich alles andere als einfach, eine Statue von einem Standbild aus einem Tempelhof der Oktade zu stehlen oder auf andere Art und Weise in ihren Besitz zu gelangen. Das Vorgehen Ihrer Spieler hängt dabei sehr von den Fähigkeiten der Helden ab. Daher bedarf es an dieser Stelle der meisterlichen Improvisation, da die Möglichkeiten zu vielfältig sind, um sie alle aufzulisten.

Beispielhaft seien hier einige Vorgehensweisen genannt:

◆ Es sollte – allerdings unter einigem Blutzoll – gelingen, die Statue mit Gewalt zu entwenden. Sinnigerweise können sich die Helden dazu auch die Dienste abgebrühter Söldner erkaufen, denen ein Überfall auf einen Tempel der Oktade nichts ausmacht.

◆ Erfolgt der Diebstahl unter Zuhilfenahme von Magie, wird ein Zauberkundiger schnell feststellen, dass offensichtlich die Magie in der Statue ihrerseits mitzuhelfen scheint – vor-

zugsweise, wenn sich auch der Kristallschädel in der Nähe befindet.

◆ Ein Handel kommt für die Priesterschaft nicht in Betracht. Es ist den Helden nahezu unmöglich, auf legalem Wege in den Besitz der Statue zu gelangen. Die Helden müssten dem Tempel im Gegenzug einen großen Dienst erweisen; improvisieren Sie dann eine entsprechende Queste, die es jedoch in sich haben sollte.

◆ Wenn die Helden bei der Befreiung Chetobas einen Insektopter in ihre Gewalt und vielleicht sogar an Bord der *Lamea* gebracht haben, können sie die Statue auch mit diesem technomantischen Hilfsmittel auf dem Luftwege rauben. Da der Insektopter aber auf keinen Fall später mit nach Aventurien gelangen sollte, bietet es sich an, ihn nach erfolgreichem Falkenraub den Helden zu entziehen. Ein Absturz oder Abschuss ist dabei ein besonders dramatisches Element, insbesondere wenn sich die Helden nur mit einem technomantischen fallverlangsamenden Rettungsgürtel oder einen Sprung ins Wasser aus waghalsiger Höhe retten können.

◆ Ebenso ist es natürlich möglich, sich die Dienste entsprechend befähigter Dritter zu erkaufen, wengleich es nicht gerade einfach ist, einen Insektopter aufzutreiben. Personen, die

die Helden unterstützen können, sind zumeist zwielichtiger Herkunft und somit für gewöhnlich nicht im Besitz eines Fluggerätes.

Bedenken Sie, dass die Helden die Statue nicht nur aus dem Tempelbezirk heraus, sondern anschließend auch noch bis zur *Lamea* bringen müssen. Der Tempel befindet sich gut drei Meilen Luftlinie vom Hafen entfernt, und den direkten Weg können die Helden nur durch enge Gassen nehmen, die für Barrikaden äußerst geeignet sind.

Es sollte den Helden schließlich gelingen, die Statue an Bord der *Lamea* zu schaffen. Ein Zerlegen vor Ort liefe ohnehin der Prophezeiung zuwider (notfalls wird Harika die Helden auf die offensichtliche Deutung Herdfeuer = Travia = Trivina hinweisen). Ohnehin bliebe dafür kaum Zeit, da die *Lamea* ihr Heil in der Flucht suchen muss. Eventuell kommt es sogar noch zu einer kleinen Seeschlacht, bei der Harika und Chetoba noch einmal ihr ganzes Können aufbringen müssen, um mit heiler Haut und manövrierfähiger *Lamea* davonzukommen.

Nach einem Sieg oder erfolgreicher Flucht lässt Harika Kurs Nord setzen, um in Trivina die nächste Zeile der Prophezeiung erfüllen zu können.

- ENDE DES ERSTEN TEILS -

FORTSETZUNG IM AVENTURISCHEN BOTEN NUMMER 119

HEIMAT DES HEILIGEN HERDFEVERS: DIE TRAVIAMARK ZU ROMMILYS

Im Jahr des Feuers wurde das Fürstentum Darpatien verheert; ein Bruderzwist der Familie Rabenmund schürte das Chaos weiter, anstatt es einzudämmen. Um Ordnung zu schaffen und das Land zu heilen, beschloss der Große Hoftag bei Gareth Ende 1028 BF, Rommilys und das umliegende Land der Traviakirche für sieben Jahre zum Lehen zu geben (siehe AB 117). Bald prägt die Herrschaft der Kirche das Alltagsleben der Menschen: Manche glauben, dass hier Travias Paradies auf deren entstehen könne, als Bollwerk wider die dunklen Lande. Doch angesichts der Wunden des Krieges, der Machtkämp-



fe zwischen Alteingesessenen und Geweihten und einzelner eigennütziger Priesterherren droht dieser Traum zu bröckeln.

»Seid willkommen im Matrimonium Rommilys, wo die Gütige Mutter - sanctissima! - das Land ehelichte und ein neues Heim für die Menschen gear. Eine Zuflucht für alle Getriebenen und Verfolgten. Weint und eure Tränen sollen getrocknet sein. Speist, und euer Hunger soll ein Ende haben. Betet, und eure Furcht wird der Zuversicht weichen. Schauet die Gefilde Travias, wo sie den schwarzen Mächten aus dem Osten die Pfeiler von Alverans Licht und Güte entgegenreckt: der Tempel, der

Heilige Kessel, der Segen des Landes!«

—Begrüßung einer Pilgergruppe im Friedenskaiser-Yulag-Tempel zu Rommilys durch eine Traviageweihte, Efferd 1029 BF

»Nach vielerlei Kämpfen und dem Jahrhundertwinter war das Land um Rommilys vom Krieg gebrandmarkt: Etliche Höfe standen leer oder waren zerstört, Felder lagen brach. Den Menschen bleib nur ihr Vertrauen in die Herrin Travia und ihre Kirche, die Rommilys zweimal mit einem Wunder rettete. „Die Gütige Mutter hat uns nicht vergessen“, ist zu einem häufigen Satz geworden. Blauäugig glaubte ich mit der Traviamark ein entvölkertes Armenhaus vorzufinden, doch ich irrte: Die Frömmigkeit beflügelt das Volk ungeahnt. Tatsächlich weichen Hunger und Armut unter der sanften Führung der Geweihten langsam zurück. Flüchtlinge kehren aus der Fremde wieder oder sichern aus der Wildermark herein und bestellen die Felder. In Zwerch und Rommilys schaffen die Handwerker wieder fleißig. In emsiger Schaffenskraft werden in der Traviestadt Häuser wiedererrichtet, gesprungene Götterstatuen aufgestellt und Tempel neu geweiht. Der Kronverweser bemüht sich vor allem um Getreidespeicher und die Versorgung der Armenküchen. Die Kirche verspricht je-

DER STUMME FÜRST

So nennt das Volk in Rommilys mittlerweile den Kronverweser der Traviamark, *Cordovan von Rabenmund* (*984 BF), der sowohl die Rabenmunds als auch die Travia-Kirche seine Familie nennt. Als Sohn *Aldessia von Rabenmunds*, Travia-Hochgeweihte zu Baliho und Schwester *Answins*, trat er bald der Kirche des Herdfeuers als Geweihter bei und bewies oft ein Händchen für die weltlichen Herausforderungen seiner Bestimmung. Er leitete in Darpatien ein unter seiner Agide aufblühendes Klostergut der Traviakirche. Später sammelte er Erfahrung in der Politik als Vertreter der Kirche im Kollegium der Zwölfgötter zu Gareth und beriet Reichsregentin Emer. Streitigkeiten unter Adligen, die zu Lasten von Land und Leuten gingen, hat er immer wieder erfahren: So auch als bei der Blutnacht 1022 BF sein Vater und bester Freund starb, der Travia-Geweihte *Mevis von Rabenmund*. Es mögen nur Gerüchte sein, dass Cordovan damals schwor, die Familie und das Fürstentum Darpatien dürften künftig nur von Rabenmunds geleitet werden, die die Weihe der Göttin empfangen haben. Die Wirren der jüngeren Zeit sollten es einrichten: Da das Heilige Paar selbst als Kirchenoberhaupt nicht die Basis einer Lebensverpflichtung auf sich nehmen wollte, ernannte es mit Kaiserin Rohaja Anfang 1029 BF den hageren Mittvierziger Cordovan zum Kronverweser der Traviamark.

Auf seiner Reise nach Rommilys machte der Kronverweser Bekanntschaft mit den unsicheren Pfaden unserer Tage und wurde von Räubergesindel aus der Wildermark überfallen. Die Unholde schnitten dem wortgewandten Geweihten die Zunge heraus, als ihnen seine Worte nicht passten. Erst die Befreiung durch Gänseritter beendete seine Tortur.

Der 'stumme Fürst' spricht durch Untergebene und kann oftmals im Fürstenpalast zu Rommilys am Schreibtisch angetroffen werden. Hier verfasst er Botschaften an Vögte, Befehle an Bedienstete, Briefe an Glaubenslehrer und Weisungen für die Gänseritter. Ohne Worte zu verlieren, kann Seine Durchlaucht einem Gegenüber als treusorgender Landesvater oder als kühl kalkulierender Priesterfürst erscheinen, der es versteht, seine Interessen zu wahren.

dem im Lande Gastung zu gewähren und nie hungern zu müssen, fordert aber auch harte Arbeit und ein frommes Leben. Tempelzehnt

und Herrschaftszehnt gehen in dieselbe Kasse. Die Silbertaler aus der Münze Rommilys' tragen das Zeichen Travias. Schätze des Fürstenpalastes, die über Jahrhunderte angesammelt wurden, verkaufte die Kirche. Die Silberminen aus Zwerch bringen dem Verweser reichen Gewinn, der die Wiederbelebung der Mark ermöglicht. Vögte und Kastellane der umliegenden Lande und Güter wurden durch Geweihte der Travia ersetzt, so die bisherigen Amtsinhaber nicht treu zur Kirche standen. Manche Altadligen schwenkten auch schnell auf den Kurs der neuen Herrschaft ein, wie etwa Roderick von Rabenmund, Vogt zu Dettenhofen: Einst als despotischer Schreck von Witwen und Waisen gefürchtet, gibt er sich nun als von der Göttin geläutert.

Das schreckliche Jahr 1027/1028 hat viele Spuren hinterlassen – aber aus den Gesichtern der Menschen ist die Verzweiflung gewichen. Trotz gefährlicher Wege und schlechter Straßen im Reich kommen immer noch zahlreiche freigiebig spendende Pilger in die Stadt. Was sie antreibt ist die in alle Ferne gedrungene Kunde von der Traviamark als 'Heiliges Land Travias auf Deren'.

Das ist sicherlich Unsinn, denn auch die Priesterherrschaft steht vor vielen Problemen: In einigen weltlichen Aufgaben ist die Kirche noch unerfahren. Manche Adlige lehnen sich im Stillen oder offen gegen die Geweihten auf. Wildermark und Warunkei drohen im Norden und Osten. Und dennoch: Angesichts des begonnenen Wiederaufbaus, des Zusammenhalts der Menschen und der mittlerweile wieder gedeihenden Felder in der Mark scheint vielleicht wahrlich der Segen der Göttin über dem Land zu liegen.«

—Yangold di Lazaar, Schreiber für den Aventurischen Boten, Praios 1030 BF

Landschaften und Gewässer: Rommilyser Mark, Zwercher Hügelland, Dergel, Ochsenwasser, Darpat, Wälder und Westhänge der Trollzacken

Geschätzte Bevölkerungszahlen (1030 BF): 35.000 Menschen; einige hundert Zwerge, einige Elfen, Goblins, Orks und Trolle (große Verluste im Jahr des Feuers; Stand 1027 BF: 50.000 Menschen)

Wichtige Stedlungen: Rommilys (7.500 plus etwa 1.500 Pilger und Flüchtlinge), Hohenstein (550), Seeheim (700), Zwerch (1.400), Ochsenried (650), Rankaraliretena (1.100; umkämpft am Rand der Wildermark)

Wichtige Verkehrswege: Darpat und Ochsenwasser, Reichsstraße III und Abzweig, Sillaberstraße über Zwerch

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Travia, daneben Praios, Peraine und Efferd)

Herrschaft: Kronverweser Cordovan von Rabenmund (in Vertretung des Heiligen Paares)

Wappen: Rote Gans auf goldenem Grund

Baronien: Stadtmark Rommilys, Zwerch, Dettenhofen (alle drei direkte Lehen der Markherrschaft und von Vögten verwaltet), Neuborn

Sozialstruktur: Geweihtenherrschaft auf Basis des Feudalismus

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Rabenmund (stellen Kirchenoberhaupt und Herrscher), Bregelsaum; ferner Sturmfels, Kalmbach, Finsterbinge

Einige Befestigungen: Feste Hohenstein, Fürstenpalast (Rommilys), Kloster Wolfskopf (Trollzacken), Burg Sturmfels (Trollzacken), Burg Travinianshall (bei Zwerch)

Garnisonen: Gänseritter als Stadtwachen von Rommilys und Besatzungen, lokale Burgwachen, temporär Aufgebote von Waffentreuen, selten Söldner

Magie: Gildenmagier vornehmlich der weißen Gilde (Informations-Institut Rommilys, Haupthaus der Mephäliten), wenige Hexen und Druiden

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: St. Travinian (Schutzheiliger von Rommilys), Randolph Hermar von Rabenmund (erster Fürst Darpatiens), Answin von Rabenmund (berühmtester Schurke)

Wundersame Örtlichkeiten: Ochsenwasserfälle, Mysterien des Ochsenwasser

Wichtige Fest- und Feiertage: Gedenken an Ogerschlacht, Dritte Dämonenschlacht, Belagerung von Rommilys (10. Praios), Erntefest (1. – 3. Travia), Tag der Treue (12. Travia)

Stimmung des Landstrichs: Die Herrschaft der Travia-Kirche gibt dem Volk Hoffnung, ermöglicht den Aufbau der gebeutelten Region und schafft ein Bollwerk gegen die wilden Lande. Übertriebene Frömmerei mancher Priester und der Konflikt zwischen einigen früheren Machthabern (Adlige, Großbürger) und den Geweihten werfen jedoch einen Schatten auf das 'heilige Land'.

DIE TRAVIAMARK ZU ROMMILYS IM SPIEL

Rommilys und Umgebung sind ein Land im Aufbau, das sich nach Zerstörungen und Entvölkerung erst wieder erholt. Für die Helden bieten sich Aufgaben bei der Vertreibung von Goblins und verbliebenen Marodeuren aus den Schwarzen Landen, beim Schutz von wiederkehrenden Flüchtlingen, beim Bewachen von Bauarbeiten sowie bei Streitigkeiten um Landbesitz.

Die Traviemark kann im Spiel als 'Heiliges Land der Travia' dienen, das in der Nähe der Schwarzen Reiche und der Kriegsherren der Wildermark sowohl geweihten Schutz bietet als auch selbst bedroht ist. Hier haben Helden einen sicheren Ausgangsort, bevor sie zu Reisen in die wilden Regionen nach Norden und Osten aufbrechen. Im Haupttempel der Travia können körperliche und seelische Wunden geheilt werden. Der Kronverweser kann aufrechte Recken gebrauchen, die Pilgergruppen beschützen oder der Spur eines verschollenen Gänseritters in den Trollzacken nachgehen.

Wenn Sie sich mehr für den politischen und gesellschaftlichen Sprengstoff der Theokratie interessieren, können Sie stärker betonen, dass im heiligen Land nicht alles eitel Sonnenschein ist – bis hin zur Darstellung einer wahren Priesterkaiserherrschaft: Die Kirche erhöht dann für "eine heilige Aufgabe" Abgaben, verlangt (!) große Almosen und zieht die Bevölkerung zu ungeliebten Frondiensten heran. Die Helden mögen sich an mancherorts übertriebenen Sittengesetzen reiben oder in Geschichten um heimliche Prostitution, Luxusverbote und Geschlechtertrennung geraten. Reiche, Vergnügungssüchtige und selbst die Rahjakirche kämpfen gegen den Puritanismus – und die Unterwelt profitiert davon. Werden sogar zeitweise Alkohol und außerfamiliäre Feierlichkeiten verboten? Muss vielleicht ein selbstherrlicher und korumpierter Travia-Priester entlarvt werden, dem die Macht zu Kopfe stieg? Oder sind die Unzufriedenen nur verwöhnte Wohlstandsbürger, die ihren Luxus nicht teilen wollen und die unbedarften Traviaschwestern nach Strich und Faden austricksen? Kämpfen die Helden auf Seiten eines Altadligen gegen die 'unrechte' Kirchenherrschaft, der die Geweihten am liebsten vor Ablauf der sieben Jahre stürzen will (z.B. *Ucurian von Rabenmund*, siehe S. 27)? Oder helfen sie der Traviakirche, sich gegen die Intrigen von vergrätzten Störenfrieden unter dem Adel zu behaupten? Hier können Sie die Rollen der Verbündeten und Gegner der Helden frei gestalten, indem Sie entweder die Herrschaft der Traviakirche oder aber deren Kritiker und Feinde wahlweise als sympathisch oder unsympathisch darstellen.

»Weiß ja gar nicht, was für ein Gewese manch Blaublütige darum machen, dass die Geweihten jetzt in Rommilys das Zepter schwingen. Is' alles wie immer: Man betet morgens zur Gütigen Travia, auf den Straßen laufen die heiligen Gänse, anständige Leute gehen nicht in die schmutzigen Stadtviertel und im Fürstenpalast herrscht ein Rabenmund. Nichts Neues. Leider sind Handel und Märkte nicht mehr so ergiebig – wie fast überall in letzter Zeit.«

—Herbo Ranfel, Rollkutscher in Diensten des Kaufherrn Stoerrebrandts, Tsa 1029 BF

»Ich sage dir, die Priesterkaiser sind wieder da, aber als Gänsekaiser! Und sie treiben es schlimmer als vor sieben Jahren, als die Kirche nach der Blutnacht ihre Krallen schon einmal in die Stadt geschlagen hat. Hurerei haben sie verboten. Sperrstunde haben sie für die zweite Ingerimmsstunde befohlen, die Glucken. Die Gänseritter tapern sogar durch die Viertel Katzloch und Paradies, schnüffeln herum und halten Moralpredigten, dass sich dir die Zehennägel aufrollen. Letztens sollen sie so einen Faulenzer wegen 'Tagedieberei' verhaftet haben und den Dicken Völnor wegen 'Verführung zur Unzucht', weil im Schlafraum seiner Absteige Kerle und Mädchen pofen. Jaja, da fehlen mir auch gleich 9 Heller zum Taler, wenn ich das höre. Vielleicht wollen sie auch noch Wein und Beilunker Donnerschlag verbieten? Ha!

Aber zum Glück lässt uns die Doppelmoral der Patrizier nicht im Stich: Die sorgen schon dafür, dass der Kronverweser nicht all seine Forderungen für ein "reines und sittliches Rommilys" im Stadtrat durchsetzt. Und die Geweihten sind doch eigentlich auch nicht besser, sag ich dir. Ich habe gehört, dass sich draußen in der Mark so einige Priester wie die Oberalveraniare aufführen und ganz heilig daherredend das Volk schufteten lassen – während sie es sich selbst gut gehen lassen.«

—ein Mitglied der Rommilyser Unterwelt im Gespräch mit seiner Schwester aus Gareth, Ende 1029 BF

»Mit den Gänserittern auf den Burgen der Traviemark hat dort eine neue Ordnung Einzug gehalten – und eine neue Inbrunst in den Glauben an die Göttin. Im Kloster Wolfskopf konnte ich mich selbst davon überzeugen, wie Untote und Dämonen daran scheiterten, Pass und Kloster zu betreten, nachdem ein Geweihter ein Gebet des Hl. Travinian gesprochen hatte. Selten sah ich die unheiligen Kreaturen so ratlos und verwirrt wieder von dannen ziehen. [...] Gemeinsam mit Waffentreuen der Stadt Rommilys und der Baronien scheint das Land der Travia gegen Unbill aus Norden und Osten bestehen zu können. Wo die Kirche aber gerade ihre Stärke aus der Herrschaft über das Land zieht, mag gerade das auch ihre Schwäche werden: Nach rondrianischer Tradition ist ein Lehen – selbst wenn es kirchlich ist – satis-

faktionsfähig und kann in eine Fehde einbezogen werden. Mit dem passenden Vorwand mag es also zu der ungewöhnlichen Lage kommen, dass ein Adliger, der der Traviemark nicht freundlich gesinnt ist, den Streit mit der Mark beginnt. Das bringt den Kronverweser in den Zwiespalt zwischen den kirchlichen Idealen der Milde und Barmherzigkeit und den harten Regeln und Notwendigkeiten der Fehde. Die Gänseritter werden nicht alle Herausforderungen alleine meistern können und das Anheuern von Söldnern mag anstehen.«

—Eboerus Tannhaus aus Rommilys, Schwertmeister des Adersin-Stils, Travia 1029 BF

»Die Herrschaft der Traviakirche ist Unrecht, denn der Götterfürst hat den Adel, nicht den Klerus als Herren über Land und Menschen bestimmt. Ich werde eines schönen Morgens an deiner Statt den Fürstenthron für meine Tochter hüten, Vetter Cordovan. Deine Mark wird fallen! So wahr mir Praisos helfe!«

—Ucurian von Rabenmund, Bruder der letzten Fürstin Irmegunde und Vater der Thronprätendentin Swantje (nach traditionellem Erbrecht); Worte an Kronverweser Cordovan, Herbst 1029 BF

AW,

mit Dank an Robin Fehmer,
Marcus Friedrich, Ralf D. Renz,
Michelle und Ragnar Schwefel

Anzeige



DER 'HERDFEUERORDEN' ODER DIE 'GÄNSERITTER'

von Marcus Friedrich

mit Beiträgen von Ralf D. Renz und Anton Weste
Dank an Robin Fehmer und Friederike Stein

GESCHICHTE

Gegründet wurde der Orden im Phex 1022 BF durch die Oberhäupter der Familien Rabenmund und Bregelsaum, um vor der Göttin Travia Vergabung für die *Blutnacht von Rommilys* zu erbitten. Diesem Massaker waren in der Nacht zum 1. Firun 1022 BF nicht nur etliche Angehörige und Parteigänger der beiden Adelshäuser zum Opfer gefallen, sondern auch zahlreiche arglose Bewohner der Fürstenstadt.

Zur Buße traten dem Orden anfangs vor allem Rabenmunds und Bregelsaums bei, wenn auch oft erst nach Aufforderung des Heiligen Paars oder auf Befehl der Familienoberhäupter. Später trat der Charakter eines Familienordens in den Hintergrund. Bei den neuen Mitgliedern handelte es sich mehr und mehr um traviagläubige Krieger aus dem ganzen Mittelreich, um von den Gänserittern beeindruckte Pilger und Veteranen der Dritten Dämonenschlacht. In der Nähe zu den Schwarzen Landen entwi-

ckelte sich der Orden zu einem der wichtigsten Schutzinstrumente für einfache Gläubige, Pilger, Geweihte und Tempel in Darpatien. Als 'starker Arm der Kirche' waren seine traviagefälligen Ritter im Grenzland oft beliebter als die schweigenden Golgariten, die stolzen Rondrianer oder die fanatischen Bannstrahler. Im Peraine 1024 BF unternahm die Gemeinschaft den *Zug der Wildgänse*, der Weißtobrien dringend benötigte Güter sandte. Hierdurch konnten der Orden endgültig den schlechten Ruf als "Sammelplatz hasserfüllter Rabenmunds und Bregelsaums" abschütteln.

Kompletter Name: Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer zur Mahnung an die Blutnacht zu Rommilys

Kurzcharakterisierung: Ordenskämpfer der Traviakirche und bewaffneter Arm der Traviamark

Schutzpatron: Der Hl. Travianian (verteidigte Rommilys in den Magierkriegen unter Selbstaufopferung gegen einen Dämon)

Wappen: orangefarbenes Herdfeuer (Flamme in tempelartigem Kamin) vor Schwarz

Wahlspruch: „Gedenke und vergesse nie“

Tracht: Die Ordensmitglieder tragen einen orangefarbenen Wappenrock mit dem Ordenswappen auf der Brust; gelegentlich findet man Helme mit stilisierten Gänseflügeln. Hochmeister und Mitglieder der Hohen Stube kleiden sich in einen langen Mantel aus orangefarbenem Wolltuch, der auch hochrangigen Ordenskämpfern bei besonderen Anlässen erlaubt ist. Über die linke Schulter wird eine Stola gelegt, geschmückt mit dem Ordens-Wahlspruch und Gänseornamenten.

Herkunft: Nach der *Blutnacht zu Rommilys* 1022 BF von der damaligen darpatischen Fürstin Irmegunde von Rabenmund ä.H. und dem Burggrafen von Hallingen, Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum, als Zeichen der Buße und der Versöhnung gegründet

Bedeutende Mitglieder: Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum (Hochmeister und Oberhaupt des darpatischen Adelshauses Bregelsaum), Mariella von Rabenmund (Hochmeisterin), Redenhardt von Oppstein (Herdmeister & Stadtvogt von Rommilys), Fenn Weitenberg von Drölenhorst (ehemaliger Ksl. Marschall Darpatiens)

Personen der Historie: Irmegunde von Rabenmund (Fürstin von Darpatien und erste Hochmeisterin)

Heilige Talismane und Artefakte: bislang keine

Wichtige Klöster, Niederlassungen: Rommilys (auch Ordenssitz), Kloster Wolfskopf (Trollzacken), Gut Wachtberg (Ostufer des Ochsenwasser)

Feiertage: wie die der Traviakirche

Beziehungen: sehr groß in der Traviamark, ansehnlich im übrigen Mittelreich

Finanzkraft: ansehnlich

Mitgliederzahl: mittel

Zitat: »Eine wütende Gans hält fünf Hunde in Schach.«

—Firunian Dergelbruch, Gänseritter

Volkes Stimme: »Warum sie Waffen tragen und für die Göttin der Gastfreundschaft und des Herdfeuers auch die Waffe erheben, wollt ihr wissen? Nun, wenn sie es nicht täten, gäbe es Gastfreundschaft, Friede und einen heimlicher Herd bald nur noch in unserer Erinnerung!«

—Antwort eines Rommilys Travia-Geweihten auf die Frage eines nostrischen Edelmanns

»Ohne die Gänseritter wäre es hier genauso schlimm wie in der Wildermark«

—eine Bäuerin aus der Stadtmark Rommilys

Quellen: Aventurische Götterdiener (S. 42, inklusive Spielwerte), Götter, Kulte, Mythen (S. 45), AB 81 (S. 3)

Im *Jahr des Feuers* kämpften die Gänseritter in den Schlachten um Rommilys. Die Zahl der Ordensmitglieder ist in den letzten zwei Jahren stark angestiegen, nicht zuletzt durch das *Wunder von Rommilys* 1028 BF. Damals hatte die Travia-Kirche die Belagerung der Stadt beendet, indem sie die hungernde Bevölkerung mit Nahrung versorgte, was einen Großteil der gleichfalls ausgezeherten Belagerer zum Überlaufen bewog. Seither sind viele Entwurzelte der jüngsten Kriege dem Orden beigetreten, die einen neuen Halt in ihrem Leben suchen.

Jetzt, zu Beginn des Jahres 1030 BF, ist der Orden in der neu gebildeten Traviamark größer und einflussreicher als je zuvor und stellt den Großteil der Bewaffneten im geheiligten Land, um es vor Feinden der zwölfgöttlichen Ordnung zu schützen.

DER ORDEII

Struktur

An der Spitze des Ordens stehen die beiden *Hochmeister*, die vom Heiligen Paar direkt eingesetzt werden.

Den Hochmeistern steht die *Hohe Stube* beratend und unterstützend zur Seite. Dazu gehören der *Tressler* als Verwalter der Ordenskasse, der *Konnetabel* als Feldherr des Bundes, der *Spittler*, dem die vom Orden betriebenen Lazarette ebenso obliegen wie die Unterbringung und Bewirtung von hochgestellten Gästen des Bundes, sowie der *Trapier*, der als 'Zeugmeister' der Gemeinschaft den gesamten beweglichen Besitz verwaltet.

Weitere Mitglieder der Hohen Stube sind die *Herdmeister* des Ordens, die jeweils für einen bestimmten Landstrich als Statthalter verant-

wortlich sind und die dortigen Gänseritter anleiten. Derzeit gibt es Herdmeister für die Stadt Rommilys, einen für die zur Traviemark gehörenden Baronien sowie einen für die Wildermark.

Gut ein Zehntel aller Ordensritter ist der Travia geweiht, die übrigen gelten als Akoluthen. Geweihte werden gemäß kirchlichem Rang (Bruder, Hohe Schwester) tituliert, während ihre nicht geweihten Kameraden mit "Ritter" oder "Travielieb" angesprochen werden. Ihnen untergeordnet sind Novizen und einige Dienstleute.

Gerade die geweihten Mitglieder des Bundes spielen eine entscheidende Rolle bei der Verteidigung des (Grenz-)Landes gegen dämonische Kreaturen, etwa durch Waffensegnung (durch den OBJEKTSEGEN), den SCHUTZSEGEN, HAUSFRIEDEN oder TRAVINIANS SEGEN DER SCHWELLE, wovon insbesondere die Ritter des Klosters Wolfskopf am Saum zur Warunkei profitieren.

Nach Möglichkeit wird jeder Patrouille ein geweihter Ordensstreiter zugeordnet, der seinen Mitstreitern Beistand gibt und in Gegenden, in denen keine Diener der Zwölfe präsent sind, GEBURTS- und GRABSEGEN erteilen kann.

Niederlassungen und Verbreitung

Neben Rommilys besitzt der Orden nur zwei größere Stützpunkte: *Gut Wachtberg* im Süden der Baronie Pulverberg am Rande der Wildermark und das *Kloster Wolfskopf* in den Trollzacken als Schirm gegen die Schrecken aus der Warunkei. In Zwerch und am Ufer von Dergel und Ochsenwasser verstärken die Ordensritter die Wacht der Traviemark auf örtlichen Burgen.

Zudem kann der Bund – falls erforderlich – die Tempel der Göttin des Herdfeuers als zeitweilige Heimstatt nutzen.

Jenseits der Traviemark findet man die Ordensritter nur selten und dann meist als Beschützer von Travia-Geweihten, -pilgern und -tempeln.

Aufgaben und Ideale

Hauptaufgabe des Ordens ist derzeit der Schutz von Travias Gesetzen sowie den der Menschen und Siedlungen der Traviemark, des Erhabenen Paares und des Heiligen Kessels im Friedenskaiser-Yulag-Tempel. Längerfristig hofft der Orden, auch die Wildermark und die dortigen "verlorenen Kinder Darpatiens" in den Schoß der Göttin zurückführen zu können. Gelegentlich legen Ritter vor dem Tempel von Rommilys das Gelöbnis ab, den verschollenen *Heiligen Gänsekiel* Travias zu finden und brechen in die Ferne auf. Keinem von ihnen war bislang bei dieser Queste Erfolg beschieden, und die meisten verloren dabei ihr Leben im hohen Norden oder den Schwarzen Landen.

Aufnahme

Es gibt einige Halbwüchsige, die als Knappen des Ordens ausgebildet werden. Die meisten

Mitglieder wurden jedoch als Erwachsene in die Glaubensgemeinschaft aufgenommen. Der Orden steht allen Ständen gleichermaßen offen, so dass prinzipiell jeder ungeweihte Held mit einer Kämpfer-Profession (Krieger, Söldner, Gardist etc.) den Gänserittern beitreten kann. Andere Professionen werden nur akzeptiert, wenn sie über spezielle Kenntnisse verfügen, die dem Orden nützen könnten (z. B. Erfahrungen mit der Wildnis). Auch Geweihte der Travia können der Gemeinschaft beitreten und werden für den Kampf geschult.

Meist ist der Dienst im Orden so zeitaufwendig, dass er das ganze Leben prägt. Jeder Bewerber muss sich zunächst in Rommilys einer Seelenprüfung unterziehen, bevor er als Mitglied akzeptiert wird. Die wichtigsten Eigenschaften für ein künftiges Ordensmitglied sind ein tiefer Traviaglaube und die Bereitschaft, der Kirche der Göttin des Herdfeuers, dem Orden und der Traviemark zu dienen.

Danach folgt eine einjährige Ausbildung, bei der der angehende Ordensritter u.a. in den Geboten der Herrin Travia sowie in Rechtskunde, dem Umgang mit einer Einhandwaffe und der Etikette geschult wird. Dabei verrichten die neuen Mitglieder bereits einfache Arbeiten wie die Speisenausgabe im Tempel oder den Hilfsdienst in Lazaretten.

Zum Abschluss legen die neuen Gänseritter ihren Ordenseid ab und verpflichten sich, den Geboten und Anweisungen der Göttin, ihrer Geweihten sowie der Ordensoberen stets Folge zu leisten. Danach bekommen sie in einer feierlichen Zeremonie ihre Ordensschärpe überreicht.

Ordensleben

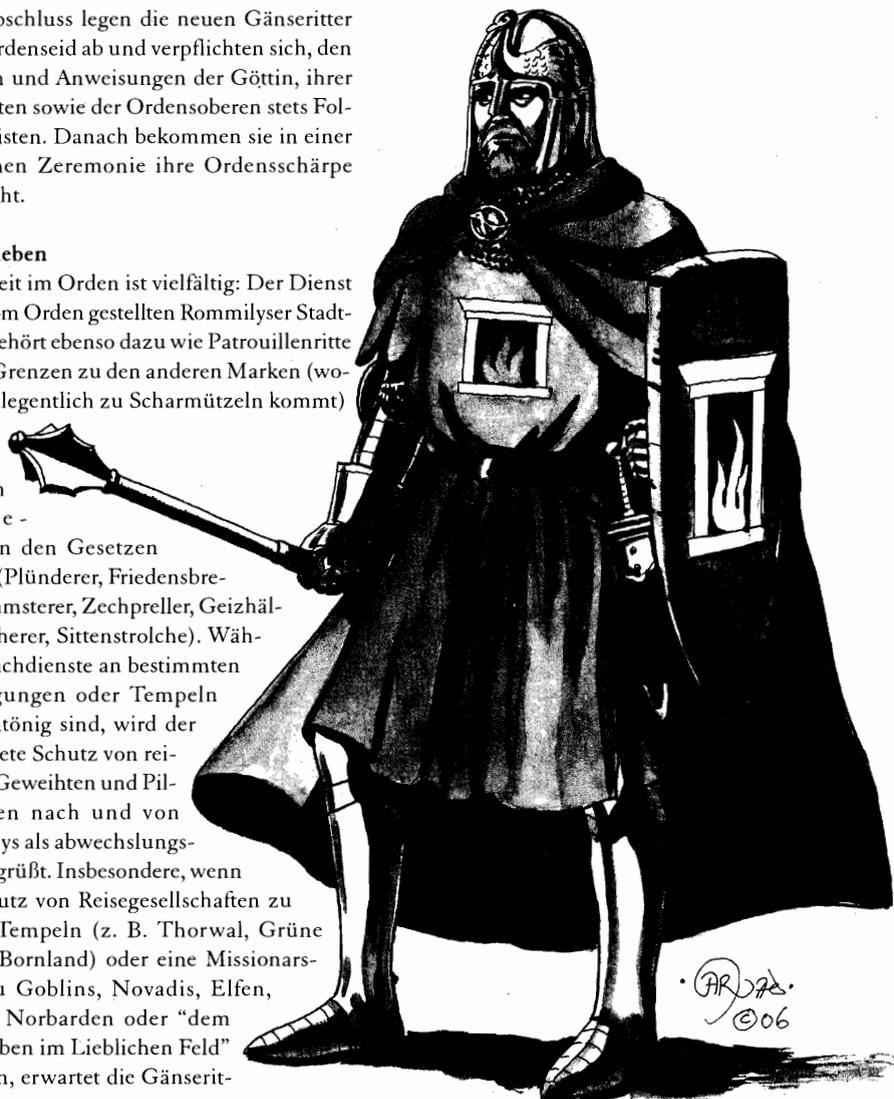
Die Arbeit im Orden ist vielfältig: Der Dienst in der vom Orden gestellten Rommilyser Stadtwache gehört ebenso dazu wie Patrouillenritte an den Grenzen zu den anderen Marken (wobei es gelegentlich zu Scharmützeln kommt) und die Suche nach Verbrechen an den Gesetzen Travias (Plünderer, Friedensbrecher, Hamsterer, Zechpreller, Geizhälse, Wucherer, Sittenstrolche). Während Wachdienste an bestimmten Befestigungen oder Tempeln eher eintönig sind, wird der bewaffnete Schutz von reisenden Geweihten und Pilgerzügen nach und von Rommilys als abwechslungsreich begrüßt. Insbesondere, wenn der Schutz von Reisegesellschaften zu fernen Tempeln (z. B. Thorwal, Grüne Ebene, Bornland) oder eine Missionarsfahrt zu Goblins, Novadis, Elfen, Mohas, Norbarden oder "dem Lotterleben im Lieblichen Feld" anstehen, erwartet die Gänserit-

ter eine zeitraubende und oft schwierige Aufgabe.

Den Mitgliedern des Bundes stehen, soweit möglich, drei Mahlzeiten am Tag und ein ordentliches Bett in einer der Ordensniederlassungen oder einem Travia-Tempel zu – Annehmlichkeiten, von denen viele Bewohner der Wildermark derzeit nur träumen können. Hinzu kommt ein knapp, aber ausreichend bemessenes Salär, von dem weitere Aufwendungen bestritten werden können.

Nach Meinung vieler Ordensritter ist nur die Göttin in der Lage, eine sichere Heimat zu schaffen – denn wer zieht als Mordbrenner durch die Lande, wenn zuhause Heim und Herd auf ihn warten? Angehörige des Bundes müssen nicht verheiratet sein, doch Ledige werden ermutigt, eine Familie zu gründen.

Während viele der älteren nicht-geweihten Ordensstreiter die Gebote der Geweihten peinlich genau befolgen, gibt es auch, gerade unter den neueren Rittern, nicht wenige, die aller Traviagefälligkeit zum Trotz nicht viel von "übertriebener Frömmerei" halten, was zuweilen zu Konflikten innerhalb des Ordens führt. Allen Gänserittern ist aber der Stolz gemein, für das Land der Göttin und für Travias Paradies auf Deren zu streiten.



GEHEIMNISSE DES ORDENS

Wer irgendwelche bedeutenden Reliquien oder Artefakte erwartet, wird enttäuscht sein, denn derlei gibt es momentan nicht. Geheimnisse im Orden speisen sich eher aus seiner kurzen Geschichte: Dadurch, dass der Orden in der letzten Zeit so stark angewachsen ist, haben sich auch einige schwarze Schafe in die Reihen geschlichen, die nicht die Ziele der Ordensgemeinschaft, sondern ihre ureigensten Interessen verfolgen. Der Geldgierige bedient sich an der Ordenskasse selbst, verkauft Waren aus dem Ordenslager oder verdingt sich in den schlimmsten Fällen gar als Spitzel für einen der vielen Machthaber in der Wildermark. Der Machtgierige nutzt die Traviagläubigkeit der Bevölkerung aus oder drangsaliert seine Untergebenen.

Ehemalige Söldner der Schwarzen Lande, die sich durch die Heiligkeit der Gemeinschaft läutern wollen, können teils von ihrer Vergangenheit nicht lassen oder werden ohne Verschulden von dieser eingeholt.

Erhält die Ordensführung Kunde von solchen Vorgängen, greift sie gerne auf eine Gruppe 'außenstehender Spezialisten' zurück, um der Sache – möglichst diskret – auf den Grund zu gehen.

DER ORDEIN IM SPIEL

Der Gänseritter als Spielercharakter

Der Gänseritter sollte von einem tiefen Glauben an die Göttin des Herdfeuers erfüllt sein sowie deren Prinzipien (u.a. Gastfreundschaft, Treue, Bescheidenheit, Milde, Wahrung von Sitte und Moral) folgen. Die Traviemark ist für ihn nicht einfach das Land, in dem er zufällig lebt, sondern seine heilige (Wahl-)Heimat, die er mit allen gebotenen Mitteln zu schützen versucht. Ein 'echter' Ordensritter hat kaum Dünkel gegenüber dem einfachen Volk, dem zu helfen und beizustehen eine seiner vornehmsten Pflichten ist. In Glaubensdingen und gegenüber einem "unsittlichen Lebenswandel" zeigt ein Gänseritter oft nur wenig Toleranz und legt gelegentlich feurigen Missionierungs-

drang gegenüber 'Ungläubigen' und 'Gefallenen' an den Tag. Gegen die Feinde der Mark geht man unerbittlich vor, behandelt sie als Gefangene jedoch milde. Die "Verwirrten in den Schoß Travias zurückzuführen", wird als weitaus erstrebenswerter angesehen, als möglichst viele Gegner zu erschlagen. Einzig Nekromanten und Paktierer können nicht auf Gnade hoffen.

Die Gänseritterin als Meisterfigur

Ein Ordensmitglied kann als Retter in der Not (etwa an der Grenze zur Wildermark) auftauchen oder aber als sittenstrenger Frömmeler in einem abgelegenen Dorf in der Traviemark Rommils. Normalerweise sind die Ordensstreiter sehr umgänglich, hilfsbereit und natürlich gastfreundlich – so lange die Gäste ebenfalls das Gastrecht respektieren.

Magiebegabte, die offensichtlich nicht der Weißen oder Grauen Gilde angehören, und Söldnernaturen, die sich gerne aufführen wie die Axt im Walde, werden hingegen nicht gerne gesehen.

Darpatischer Landbote und Herold

Im Nirgendwo bei den Trollzacken – Ein Graf hält Wort

"Marodeure!" gellte der Aufschrei der Späherin, als sie auf das Dorf am Fuße der östlichen Trollzacken zu stürmte. In halsbrecherischem Tempo kam sie angerannt und stieß immer wieder diesen Warnruf aus, der unter den Bauern für blinde Panik sorgte.

Im Dorf brach wildes Durcheinander aus. Die einen versuchten sich eilig zu verstecken, die anderen, Beherzteren, griffen zu Mistforken, Rechen und Dreschfliegeln. Denn schon zu oft hatte man die kargen Vorräte mit allerlei durchziehendem Kriegsvolk teilen müssen.

Fassungslos und hysterisch schrien die davon Eilenden: "Nun kommen sie doch zu uns!" – "Götter bewahre, die kalten Alriks sind da!" – "Die Praiosscheibe geht unter, wir sind verloren!" – "Wir werden alle sterben!"

Die Besonnenen bellten einander kurze Anweisungen zu und legten sich in den Hinterhalt, um dem Feind eventuell in den Rücken zu fallen, sobald er ins Dorf marschieren würde.

"Wie viele sind es?", rief man der Späherin zu, die soeben auf den Dorfplatz gelaufen kam. "Etwas mehr als zwei Banner!" gab sie keuchend zurück. "Ein bunt zusammengewürfelter Haufen, aber schwer bewaffnet und vor allem beritten."

Fassungslosigkeit breitete sich in den Gesichtern derjenigen aus, die soeben noch fest entschlossen gewesen waren, Haus und Hof zu verteidigen: hundert Reiter – das waren zu viele!

Schon nach kurzer Zeit kam die Vorhut des herannahenden Feindes über den Hügel, der sich westlich des Dorfes erhob. Die Silhouetten der Berittenen waren Schatten vor der untergehenden Sonne, die Wimpel, die sie trugen, schwarze Fetzen. Gleich Tod bringenden Dämonen schnaubten die Pferde Dunst und Staub in die Luft. Lanzenspitzen reckten sich drohend in den Himmel. Breite fremdländische Säbel rasselten an den Sätteln: "Sie sind da!" raunte es in den Verstecken der Dörfler. Langsam schwärmten einige der Feinde aus und ritten den Hügel herunter. Trotz ihrer Stärke blickten sie wachsam um sich. Auf einen Wink hin schob sich dann auch das Groß der Berittenen über den Hügelkamm, einer zähflüssigen dunklen Masse gleich, die langsam ins Tal floss.

"Lasst mich mit ihnen sprechen," bat einer der Dorfältesten, legte seine Axt beiseite und trat auf den Dorfplatz. "Vielleicht sind sie ja mit einigen Vorräten zufrieden."

Nervös stand der Grauhaarige am Brunnen

und erwartete die ersten Reiter. Doch diese umrundeten die Siedlung zunächst, wie hungrige Wölfe, dann ritten sie zwischen den Häusern hindurch und rückten sternförmig ins Zentrum vor. Mit gespenstischer Ruhe, kein Wort war von ihnen zu hören, nur das Schnauben und Hufgetrappel der Pferde.

Als die ersten Reiter den Dorfsprecher bereits umringt hatten, ergriff dieser mit zittriger Stimme das Wort und hob die Hände: "Wir ergeben uns. Habt Erbarmen! Wir werden tun, was ihr sagt, und euch Gastfreundschaft gewähren."

Nach endlos langem Schweigen nahm einer der Reiter den Helm ab, um den Dörfler schelmisch anzugrinsen. "Das hatten wir gehofft", antwortete er, "dass ihr uns ein wenig Gastfreundschaft gewährt. Üppig muss es nicht sein, nur ein wenig Hafer und Wasser für die Pferde und ein wenig Milch und Brot für uns. Und teilen können wir auch. Wir haben ein wenig Schlauchwein dabei, und einer unserer Kundschafter hat am Morgen ein Reh und zwei Hasen erlegt ... Ach, und wie sagt man hier doch gleich: Travia zum Grube!"

Der Dörfler starrte ihn bass erstaunt an und ließ langsam die Hände wieder sinken. "Wo seid Ihr her, mein Herr, und wer schickt Euch?", brachte er ungläubig hervor.

Müde, aber gütig lächelnd, stieg der Hauptmann vom Pferd. "Wir sind aus dem Lande Perricum, mein Freund", antwortete er. "Daher auch die Tulamidischen unter uns. Und geschickt ... ja geschickt hat uns unser – und nun auch Euer – Markgraf, Rondrigan von Paligan!"

Nachdem auf dem Großen Hoftag zu Rudes Schild (AB 117, S.5.) Darpatien quasi aufgelöst wurde, erhöhte Kaiserin Rohaja die Grafschaft Perricum zur Markgrafschaft. Die süddarpatischen Baronien zwischen Trollzacken und Darpat wurden dabei der neuen Markgrafschaft zugeschlagen. Der Markgraf wurde Rondrigan von Paligan, der bisherige Graf der einstigen gleichnamigen Edelgrafschaft. Noch ohne dies zu wissen, hatte Rondrigan auf dem Hoftag versprochen, in Süddarpatien gegen Marodeure vorzugehen und sich der dort lebenden Menschen anzunehmen, die seit dem Tode von Fürstin Imegunde und durch den Krieg der Raben (AB 117, S.26.) quasi ohne Schutz und Führung waren.

Stefan Trautmann

bei, dass es sich um ein echtes Magiersiegel handelt, haben aber nur selten die Fachkenntnis, um eine bestimmte Gilde oder Akademie zu identifizieren, sofern es sich nicht um die ortsansässige handelt.

Wichtig ist, dass die Kleiderordnungen für alle Stände gleichermaßen gelten: Einem Adligen ist es ebenso untersagt, sich wie ein Schuster-geselle zu kleiden, wie es einem Bauern verboten ist, ein Magiergewand überzustreifen. Bei Missachtung der wie oben erwähnt manchmal höchst detaillierten Gewandungsvorschriften kann es nicht nur zu Disputen mit den Mitgliedern der entsprechenden Zunft kommen, sondern zu ganz erheblichem Ärger:

Unstandesgemäßes Gewand wird im ganzen Mittelreich mit Geld- oder Ehren-, in schlimmen oder wiederholten Fällen gar mit Körperstrafen geahndet. Ein Unfreier, der sich als Adliger oder Geweihter ausgibt, ist aufgrund des Rüttelns an den Grundfesten der praiosgegebenen Ständeordnung sogar des Todes. Auch das Fälschen von Geleitschreiben für Unfreie wird mit der Todesstrafe geahndet – für den Träger des Geleitschreibens ebenso wie für den unberechtigten Aussteller.

Waffen-Privileg

Das wichtigste Erkennungsmerkmal aller Freien – vom Kaufherrn bis zum Handwerker – ist jedoch nicht die Kleidung, sondern etwas anderes: Freie, und nur sie, dürfen Waffen tragen. Das prinzipielle Recht, Waffen zu führen, ist geradezu identisch mit dem Status des Freien, denn erst die Waffe macht ihn zu seinem 'eigenen Schutzbefohlenen'. Jedoch kann es auch hier wieder spezielle, nur regional gültige Vorschriften geben: So sind rituelle Waffen wie Sonnenszepter oder Rondrakamm reichsweit den entsprechenden Geweihten vorbehalten, und so dürfen Klingen über einer bestimmten Länge nur von Adligen mit Ritterschlag, Rondra-Geweihten und verbrieften Kriegern geführt werden.

In mancher Stadt aber mag es jedem Dachdecker-gesellen erlaubt sein, eine Armbrust zu führen, während dieses Privileg Bäckermeistern nicht gewährt wird. Die genauen Gründe für die eine oder andere Regelung liegen oftmals im Dunkel der Geschichte, auf die Einhaltung wird dennoch peinlichst genau geachtet. Üblich ist auch, dass Klingen unterhalb einer bestimmten Länge als Werkzeuge gelten und auch für Leibeigene erlaubt sind.

Zu diesem Zweck findet sich an den Stadttoren und am Gebäude des Markvogts häufig ein Eichmaß, an dem die erlaubte Länge abgelesen werden kann. Ebenfalls nicht unter das Waffenprivileg fallen explizite Werkzeuge wie Äxte oder Dornhauen – die aber üblicherweise ohnehin eher auf dem Karren liegen, als

dass sie 'geführt' würden –, Wanderstäbe sowie einfache Knüppel.

Bekanntheit

Die Stadtbürger sind in ihrer Heimatstadt zumindest in ihrem Viertel mit Rang und Namen wohlbekannt – wenn die Städte nur zwei- oder dreitausend Einwohner haben, kennen die Stadtbüttel sie zumeist vom Sehen, wenn nicht gar beim Namen.

Kaufleute, die häufig und weit reisen, führen darüber hinaus oft auch einen Bürgerbrief ihrer Heimatstadt mit sich, den sie bei Zahlung des Bürgergeldes (welches je nach Stadt unterschiedlich hoch ausfällt, aber fast nie von Unterschichtangehörigen bezahlt werden kann) erhalten.

Auf den ersten Blick sind aber auch Kaufleute durch ihre Tracht aus entsprechend feinem Tuch als ihrem Stand zugehörig erkennbar. Koscher Kiepenkerle führen statt eines Bürgerbriefs dann auch eher einen Geleitbrief ihres Grundherrn.

Pilger

Die ebenfalls häufigen Pilger tragen üblicherweise ein Erkennungsmerkmal, das auf das Ziel ihres Pilgerzuges hinweist. Ein Zwerg auf einer Reise in die heiligen Hallen zu Xorlosch beispielsweise eine brennende Laterne, während praiosfromme Gläubige den Zug nach Elenvina oder Balträa mitunter mit bloßen Füßen und im weißen Büßergewand gehen und ein Pilger auf den Pfaden der Peraine ein Ährenbüschel oder ein Kräuterbündel am Hut mit sich führt. In letzter Zeit sind 'Pilgermarken' aus Zinn in Mode gekommen, die von den Tempeln an die Pilger verteilt werden, während man am Ziel der Wallfahrt den Besuch der Pilgerstätte durch eine ortstypische fromme Marke 'quittiert' bekommt. Viele Pilger heften sich die Marken gerne an den Hut, um ihre Frömmigkeit zu zeigen – was wiederum schon zu 'Spottmarken' mit patriotischen oder frivolen Motiven geführt hat, die sich weniger frömmelnde Menschen ans Wams heften.

Kriegsvolk

Krieger dagegen künden durch ihre Rüstung, ihre Waffen und nötigenfalls ihren Kriegerbrief, den sie von ihrer Akademie erhalten, von ihrem Rang. Adligen sind Wappen und Waffen Standeszeichen genug, bei Amtsträgern kommt noch ein Siegelring hinzu. So kann es aber auch geschehen, dass ein ausgeraubter Ritter, der nur in zerrissenen Hosen vor einem Stadttor erscheint, als Herumtreiber verjagt wird – egal, wie elegant und befehlsgeohnt dieser formuliert, von Stande zu sein.

Einzelne Söldner, die 'ihr Waffenhandwerk feilbieten', führen meist Bürgerbriefe, bisweilen

auch Entlassungsurkunden ihrer ehemaligen Einheit(en). Ihnen ist zwar meist das Betreten der Stadt erlaubt, um ihre Dienste anzupreisen, aber das Betreten bestimmter Viertel oder von öffentlichen Gebäuden (Schänken, Tempel etc.) in Waffen untersagt. Größere Gruppen von Söldnern sind meist gezwungen, vor den Mauern zu kampieren und die Stadt nur in kleinen Gruppen und mit einer einzigen Seitenwaffe bekleidet zu betreten, da kaum ein Grundherr oder städtischer Magistrat mehrere Dutzend 'bewaffnete und gefährliche' Existenzen gleichzeitig in seinen Mauern wissen will. Zusammen mit zweifelhaftem Zahorivolk und Tagelöhnern ohne Geleitbrief bilden sie dann auch die Mehrzahl der Gäste in den Tavernen und Herbergen vor den Toren.

Herumreisende kleine Gruppen von Bewaffneten, wie die typischen Abenteurer, werden üblicherweise für Freie gehalten, und nicht für marodierende Unfreie. Falls ein deutlich zu erkennender Adliger, Geweihter oder Magier in der Gruppe ist, ist das Äußere der anderen Gruppenmitglieder ohnehin recht gleichgültig, da alle anderen als Gefolge der Standesperson betrachtet werden.

Hochstapelei und Verwechslungen

Sich als jemand auszugeben, der man nicht ist, ist für viele Abenteurer in städtischen Szenarien keine Seltenheit. Interessant wird es – zumal nach einem sorglosen Einkauf oder der Mitnahme vermeintlicher Schnäppchen – dann, wenn sich die Helden in Kleidung einer vollkommen fremden Zunft oder einem nun wahrlich ungeplanten Beruf finden.

Hochstapler haben es durch die strengen Kleider- und Benimmordnungen leicht in Aventurien – trotzdem scheint es nur wenige davon zu geben, sonst wäre ein größeres Misstrauen ob des Missbrauchs von Standeskleidung schon an jedem Stadttor zu spüren. Zudem ist es gar nicht so leicht, an die genau passenden Stoffe und Verbrämungen zu kommen. Dazu kommen natürlich noch die benötigten Kenntnisse über die Personen und Machtverhältnisse vor Ort („Hat Euch Meister Ettel geheißt, in diesem Aufzug herumzulaufen?“ – „Äh ... öh ... wer?“), das korrekte (oder zumindest glaubhafte) Imitieren von Zunftwissen oder Heraldik und dergleichen mehr. Dagegen eher unwahrscheinlich ist es, dass die Helden nach einem allzu langen Aufenthalt in der Wildnis zerlumpt und abgerissen als entflozene Leibeigene angesehen werden. Doch könnte es an einem Stadttor durchaus zu Diskussionen führen, zumal, wenn keiner in der Gruppe gerade Waffen oder anderweitige Standeszeichen mit sich führt. Dass ein fremder Reisender indes- sen 'verleibeignet' wird, dagegen steht im Mittelreich schon des Herrn Prais Gesetz.

Tina Hagner, mit Dank an Heiko Brendel, ergänzt von Thomas Römer

Was plant die rebellische Gräfin?

PERRICUM. Auszug eines Aushanges, wie man ihn dieser Tage in den Küstenstädten zwischen Thalusa und Khunchom findet (jenes Exemplar, das es sogar bis in die Kapitale der Edelgrafschaft geschafft hatte, wurde umgehend von der Admiralität entfernt):

Wir, Hochwohlgeborene Gräfin zu Jilaskan und Förderin des wahren Glaubens in Praiosdank, geben hiermit bekannt, dass der 'Erlasz zur Mehrung des flammenden Lichtes wider die ketzerischen Reiter der Wüste' von Priesterkaiserin Amelthona Praiadne II. mit sofortiger Wirkung auf Jilaskan wieder Gültigkeit erhalten soll. Jedwede Frau und jedwedes Mannsbild, das sich in der Lage fühlt, scharfen Stahl in der Hand zu führen, sei aufgefordert, nach Praiosdank zu reisen, um sich dem gerechten Kampf gegen einen viel zu lange schon auf Derenrund geduldeten Feind anzuschließen. Es soll Euer Schaden nicht sein, da – gemäß des oben genannten Erlasses – jeder siegreiche Heimkehrer mit einem halben Gotteslob (welchselbiger nach heutiger Währung 50 goldblitzende Dukaten darstellt) und darüber hinaus mit Grund und Boden auf Unserem beschaulichen Eiland entlohnt werden soll. Möge uns Praios auf ewig Seinen Schutz und Seine Gerechtigkeit zuteil werden lassen.

Reichsgräfin Trontir von Alfz zu Jilaskan, gegeben im Hesindemond des 35. Regierungsjahres Seiner Allerzwoßgöttlichsten Magnifizienz Kaiser Hal I.

Mehr beunruhigt als verärgert ob dieser eigenmächtigen Handlung, stellt man sich in den Kaiserlichen Kanzleien Perricums dieser Tage die Frage, was Gräfin Trontir mit dem Aufstellen eines solchen Söldnerhaufens bezwecken will – und vor allem, mit welchem Gold dieser finanziert werden soll. Dass Ihre Hochwohlgeborene kein Freund der Novadis ist, weiß man nicht erst seit ihrer Teilnahme am Khom-Feldzug (siehe AB 33). Dennoch traut man Trontir von Alfz nicht soviel Unvernunft zu, in diesen politisch instabilen Zeiten eine erst vor kurzem befriedete Front wieder zu eröffnen.

In Ermangelung von eigenen Kapazitäten hat die Admiralität einem Schiff des Handelshauses *Klande und Erben*, mit Ziel Jilaskan, eine geharnischte Protestnote mitgegeben, in der die Reichsgräfin zur Vernunft aufgerufen wird – und das in klaren Worten die unverzüglichen Herausgabe der arretierten kaiserlichen Seekrieger (siehe AB 114) sowie der seit über einem Götterlauf ausstehenden Steuern fordert.

Jens Blome

Zeitleiste Jilaskan in jüngerer Zeit

Die in diesem Boten geschilderten Geschehnisse stellen nur den Kulminationspunkt einer langen Reihe von Zwistigkeiten zwischen der eigenwilligen Gräfin und den Oberen von Praioskirche und Kaiserreich dar, die sich mittlerweile über zwei Jahrzehnte zieht. Und das letzte Wort scheint längst noch nicht gesprochen zu sein ...

4. Praios 1000 BF: Aufgrund nicht öffentlich genannter Dienste für das Hause Gareth wird die bornländische Adlige *Trontir von Alfz* trotz ihrer Weihe von Kaiser Hal mit der lange vakanten und darob politisch instabilen Grafschaft Jilaskan belehnt. In den kommenden Jahren befriedet die frischgebackene Gräfin ihr Lehen, lenkt die Nachfahren der Priesterkaiser in gemäßigte Bahnen und schafft es sogar, neue mittelreichische Siedler für die Grafschaft zu gewinnen.

Erster Rohalstag im Praios 1009 BF: Der neue ausgebauter Hafen von Praiosdank wird eingeweiht. Trontir hatte den Ausbau im vorherigen Jahr beschlossen, um ihre angeschlagener Grafschaft auch wirtschaftlich wieder auf die Beine zu helfen und den Handel mit dem Festland anzukurbeln (*Aventurisches Archiv 1, Seite 6*). Dem vorausgegangen sind massive Streitigkeiten mit dem Wahrer der Ordnung *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus*, sowie dem Reichserzkanzler um die eigenmächtige Verwendung von kaiserlichen und kirchlichen Steuern. Aufgrund der Wirrnisse nach dem Verschwinden Kaiser Hals im darauffolgenden Jahr geraten die angedrohten Sanktionen jedoch in Vergessenheit.

Peraine 1020 BF: Erste mittelreichische Flüchtlinge aus dem Fürstentum Maraskan erreichen Jilaskan und berichten vom Verrat *Helme Haffax*. Gräfin Trontir entsendet mit *Lechmin Güldenschein* umgehend eine enge Vertraute, die in Gareth persönlich militärische Hilfe für die Grafschaft in unmittelbarer Nähe zu Schwarzmaraskan einfordern soll (*AB 69, S.17*). Doch sowohl die Stadt des Lichts als auch die Kanzlei fürs Kriegswesen bezeichnen Trontirs Forderungen als finanzielle und logistische Unmöglichkeit.

Herbst 1025 BF: Aufgrund ihrer hinlänglichen Erfahrungen mit der Garetischen Bürokratie und den Gefahren der Blutigen See stellt Trontir weit vor der endgültigen Fertigstellung des neuen Praiostempels ein Gesuch um Entsendung des Ewigen Lichts zur Tempelweihe. Dieses wird vom Wahrer der Ordnung aufgrund der alten Streitigkeiten gar nicht erst an die Stadt des Lichts weitergeleitet, sondern direkt abgelehnt. Von Hardenfels-Albenhus beruft sich bei seiner Entscheidung vordergrün-

dig auf das fehlende Placet zu Beginn des Tempelbaus, das der damalige Bote des Lichts den fanatischen Nachfahren der Priesterkaiser verweigert hatte.

1. Praios 1028 BF: Trontir von Alfz verkündet als Einzige auf Jilaskan das Jahresorakel. Infolgedessen kommt es während der Sommermonate zu massiven Unruhen zwischen den alteingesessenen Nachfahren der Priesterkaiser und den unter Gräfin Trontir neu angesiedelten Mittelreichern. (*AB 113*)

Ende Praios 1028 BF: Durch das Orakel und die nachfolgenden Visionen beunruhigt, entsendet Trontir abermals eine Botschaft gen Gareth mit der Bitte, endlich das Ewige Licht zur Tempelweihe zu entsenden: Sie möchte den nahezu fertig gestellten Praiosempel an der Grenze zu den Schwarzen Landen so rasch wie möglich weihen lassen.

4.–6. Boron 1028 BF: Anhänger von Fürstkomtur Haffax nehmen den letzten kaiserlichen Flottenstützpunkt Retohaven im Handstreich. Die Baronie (Insel) Jandraskan fällt an den Feind. Gräfin Trontir entsendet zwei gräfliche Galeeren, um den fliehenden kaiserlichen Seekriegern zu Hilfe zu kommen. In Praiosdank angekommen, werden die Mannschaften der Schiffe *Amiral Severin* und *Unsterbliche Damaris* umgehend der Gräfin unterstellt. Mit ihrer Hilfe können die letzten Unruhen niedergeschlagen werden. (*AB 114*)

Anfang Hesinde 1028 BF: Mit einem Handelsschiff trifft Nachricht aus Gareth in Praiosdank ein. Offiziell wird die Entsendung einer kirchlichen Gesandtschaft mit dem Verweis auf den chaotischen Zustand der Stadt des Lichts nach der Schlacht in den Wolken abgelehnt (Fakt ist allerdings, dass sich eine Tempelneuweihe nach dem Verschwinden des Ewigen Lichts (siehe AB 111) schlichtweg als Unmöglichkeit darstellt). Resigniert beschließt Gräfin Trontir, sich nicht länger der Willkür von Bürokraten am anderen Ende der Welt zu unterwerfen und verfasst den 'Erlasz zur Mehrung des flammenden Lichtes wider die ketzerischen Reiter der Wüste', der ab **Firun 1028 BF** in den Hafenstädten der Ostküste aushängt. **Phex 1028 BF:** Geharnischte Protestnote des Wahrers der Ordnung Gräfin Trontir wird zur Freilassung der kaiserlichen Seekrieger sowie zur Aushändigung der kirchlichen und kaiserlichen Steuern aufgefördert. Mit dem Ende der Frühjahrsunwetter treffen in Praiosdank die ersten Söldner ein, um sich in den Dienst der Gräfin zu begeben.

1. Praios 1029 BF: Das vom Wahrer der Ordnung gestellte Ultimatum zur Abgabe der Steuern verstreicht unbeantwortet.

Ehre den Toten

GARETH/ESLAMSGRUND/GREIFENFURT - Viele Leben hatte das Jahr 1027/1028 BF im Reiche Rauls durch Katastrophen, Kämpfe, marodierende Haufen der Niederhöllen, vor allem aber durch Winter und Krankheit gekostet. Auch alte Kaisergestalten fanden den Tod – und leben doch durch Legenden weiter.

Die Garether Wallstatt

Auf dem Garether Heldenfriedhof, wo die Toten der Schlacht der Drei Kaiser (siehe AB 116) begraben wurden, schufen Geweihte von Boron, Ronda und Peraine zum Gedenken den Hag der Beweinten. Schösslinge von Eichen wuchsen durch ein Wunder binnen weniger Augenblicke zu mächtigen Bäumen heran und trieben ihre Äste durch aufgeschichtete Rüstungen und Helme der Gefallenen. Mahnend und hoffend zugleich verbanden sich durchbohrtes Metall und Holz zu einem Sinnbild für das Opfer von Helden, aus dem Neues erwächst. Wenn der Wind weht, schlagen Helme und Armschienen in den Zweigen sacht gegeneinander.

Kaiserliche Gräber

Der einst verschwundene Kaiser Hal war zur Dreikaiserschlacht wundersam erschienen und wurde anschließend von Praios in einer Aureole aus Licht entrückt. Seine Verehrung als göttlicher Kaiser nahm durch diese Erzählungen weiter zu; die Halenser hielten zahlreiche öffentliche Gebete und Lobpreisungen und sparten nicht mit hehren Vergleichen: Hal I., alveranischer Friedenskaiser, sei zurückgekehrt, um die Waage für das Reich und die Menschen zu richten, wie es schon die Götter zu Brig-Lo in der Zweiten Dämonenschlacht getan hätten. Kaiserin Rohaja stellte sich dem Angedenken an ihren Großvater nicht in den Weg.

Im Tal der Kaiser bei Eslamsgrund, der Ruhestätte der gekrönten Herrscher des Mittelreichs, wurden im Rondramond Kaiser Hals Mantel und andere Reliquien seines Erscheinens dem für ihn leer gehaltenen Grabmal übergeben. Wie groß waren da Überraschung und Freude, dass der Leichnam Kaiser Hals an diesem Tag in seinem Sarkophag gefunden wurde! Ein Wunder der alveranischen Herrscher, die den entrückten Kaiser in sein Grab zurückkehren ließen. Jahre nach seiner Vollendung wurde das Nasuleum für Hal I. nun auch endlich Heimstatt seines Körpers. Die Geschwister Selindian Hal und Rohaja veranstalteten gemeinsam die Totenehrung Hals und trafen im Tal der Kaiser zum ersten Mal nach ihrer jeweiligen Kaiserkrönung aufeinander. Reserviert waren ihre Begrüßungen und ohne familiäre Wärme ihre Blicke füreinander oder auf die Gefolgschaft des Gegners. Doch kein lauter Streit störte die heilige Ruhe des Ortes: Der Segen des kaiserlichen Grabes war wichtiger als jede Fehde um die Krone.

Als nach der Zeremonie die Nacht hereingebrochen war, fand man beide Kaiser immer noch im



stillen Gebet vor ihrem Großvater, dem letzten Kaiser des Reiches vor ihnen. Es heißt, sie hätten beide ihr Gefolge aus dem Grabmal geschickt, um für kurze Zeit von Bruder zu Schwester und Schwester zu Bruder allein sprechen zu können. Welche Worte die beiden hierbei wechselten, weiß niemand zu sagen. Mit unbestimmter Miene und ohne noch einmal voneinander Abschied zu nehmen, traten sie aus dem Grabmal. Jeder zog mitsamt Hofstaat seiner Wege.

Kaiserin Rohaja gewährte auch dem Usurpator Answin von Rabenmund im Tal die letzte Ehre, als sie ihm unweit von Hals Sarkophag als langjährigem Berater des Kaisers eine Ruhestätte gab. Hier wurde Answins zerbrochenes Schwert Boron dargebracht. Sein Körper gilt unter den Meisten als verschollen oder zerstört, auch wenn es Berichte gibt, er sei von Greifenfurtern geborgen worden. Kaiserin Rohaja wies darauf hin, dass Answin von Rabenmund trotz seiner Verfehlungen, seines Verrats und seiner Tyrannei in seinen letzten Augenblicken noch das Licht erkannt und geläutert wider die wahre Finsternis gekämpft habe. Sie würdigte ihren großen Feind nach ritterlicher Tradition mit den alten Worten: „Herbei den Tag, da wir im Streite vereint. Hinfort den Tag, da mein Sieg mich von dir trennte und ich ohne den Ruhm unserer Fehde zurückbliebe.“

Der heilige Answin

In Greifenfurt wurde mit Stolz verkündet, der Leichnam Answins sei mitnichten verschollen und man habe ihn vom Feld der Dreikaiserschlacht geborgen:

»...Nachdem wir uns versichert hatten, dass es vorbei und wir noch am Leben waren, sammelten wir uns. Vier von unserem Haufen waren wir noch, nur vier. Auf der Suche nach Hoffnung erzählte jeder, was er erlebt hatte, um das Stöhnen der Sterbenden und das Krächzen der Krähen zu übertönen. Ein Name fiel bei jedem: Answin. Er hatte sich als Held erwiesen, ihm verdankt Rohaja ihr Leben. Also beschlossen wir wenigstens IHN heimzubringen – für die Vielen, die nicht zurückkehren würden.

Wir wanderten über das Schlachtfeld, der Anblick und der Gestank waren unerträglich. Unsere Wunden schmerzten und wir wussten nicht, wo wir suchen sollten; es waren einfach zu viele, die hier lagen. Wir sahen uns an und ohne ein Wort sanken wir gemeinsam auf die Knie, auf einem Stückchen Wiese, das nicht vom Blut getränkt war. Die Augen gen Himmel gerichtet, fing Hilpert an: 'Herr Praios, Worte und Weisheit sind uns ausgegangen, richte dein gnädiges Auge auf uns', und er verstummte. Brangune setzte fort: 'Tod und Leid sind um uns, verbanne mit deinem Licht die Finsternis!' Schließlich bat ich: 'Zeig uns den Weg, damit wir Answin von Rabenmund finden und ihm ein ehrenhaftes Grab geben können, wie er es verdient.' Nach andächtigem Schweigen erhoben wir uns wieder.

Der Himmel hatte sich in der gesamten Zeit immer mehr zugezogen und die Wolken schienen wie große Bettdecken über der Erde zu hängen. Da brachen plötzlich einzelne Sonnenstrahlen durch das dicke Grau und auch in unserer Nähe schob sich ein solcher Strahl wie ein alveranischer Fingerzeig über das mit Leibern übersäte Schlachtfeld.

Inmitten des Sonnenkegels aber gewahrten wir einen Körper, gekleidet in den Farben des Rabenmunds, das Antlitz vom Brodem des Drachen bis zur Unkenntlichkeit verbrannt, die Hand aber immer noch rühend ausgestreckt. Und da wussten wir, bei Praios, wir hatten den Leichnam des Answin gefunden.«
—aus dem Bericht Pervals von Krähenklamm, eines Anführers des Greifenfurtschen Freiwilligenheeres

Der in der Greifenmark als Retter vor den Orken verehrte Answin wurde nach Greifenfurt überbracht. Nach Einbalsamierung und zwölftägiger Aufbahrung brachte man ihn in einem letzten Zug zum Gebeinfeld am Nebelstein, wo im zweiten Orkenzug eine Schlacht gegen die Schwarzpelze stattfand. Von seiner zu errichtenden Gruft soll er in Richtung des Orklandes blicken, auf dass dieser wackere Held auch fürderhin schützend seine Hand über die Mark halte. Ihm zu Ehren soll an dieser Stelle auch sein Horn angebracht werden, welches gen Greifenfurt weise, auf dass, so noch einmal der Schwarzpelz seine Hand auf die Stadt ausstrecke, Signal gegeben werden kann.

Sein strahlend weißes Panzerkleid, welches ebenfalls geborgen wurde, soll indes vor Greifenfurt auf einem kleinen Hügel aufbewahrt werden, unter dem sich die Asche der Orken befindet, die von den Schamanen erhoben worden waren und von den Geweihten des Boron verbrannt wurden. Und dieser Ort soll fürderhin 'Answins Sicht' genannt werden als Warnung für jeden Schwarzpelz, der sich der Stadt noch einmal nähere. Bereits jetzt erzählt man sich verklärend, dass Answin aus seinem Grab steigen und seine weiße Brünne anlegen werde, wenn Greifenfurt erneut bedroht ist.

Nina Passon, Volker Weinzheimer, AW



„VERFLIXT – WO STAND DAS POCH MAL ...?“

Wer kennt das nicht: Da kann man sich ganz genau erinnern, zu diesem oder jenem Thema etwas Passendes im Boten gelesen zu haben, sieht förmlich Schwarz auf Weiß den Artikel, die Seite vor sich ... und wenn man dann ins Regal zur gut sortierten Botensammlung greift, hat sich der Beitrag förmlich in Luft aufgelöst. Diesem Ärgernis wollen wir nun ein für allemal ein Ende bereiten! Der folgende Index fasst den Inhalt der Aventurischen Boten seit Anfang 2005 zusammen. Wir hoffen, damit dem Leser insbesondere bei der Recherche zur umfangreichen Kampagne zum **Jahr des Feuers** einen nützlichen Dienst erwiesen zu haben.

AB III: JAN/FEB 2005

Chaos und Asche	1
Gareth dankt den Helden	2
Die neue Ordnung	2
Albernia ist widerspenstig	2
Gareth hilft sich selbst!	3
Land der Verwüstung	4
Nebel des Krieges	4
Albernia unter Reichsacht!	4
Kaiserlicher Marschall verschollen!	4
[Spielhilfe = SH] Was ist eigentlich... der Reichsregent?	5
[SH] Was ist eigentlich... ein Verschollener?	5
Schlacht bei Puleth	5
Kosch im Flammenmeer	6
Lichtbringer und Hoffnungsträger [Gareth]	8
Quo vadis, Darpatia?	8
Spendenaufwurf – Rettet den Aventurischen Boten!	12
[Szenario] Flammenspuren	13
Die Herdfeuer sind erloschen	17
Zu den Waffen, Thorwaler!	18
Dramen aus Perricum	20
Praios spricht durch hundert Zungen	21
Diener zweier Herren	23
Piraten allenthalben?	25
Schwert der Schwerter unversehrt! – Neuer Heermeister bestimmt	26
Der Rat der Helden bittet um Unterstützung!	26
Belhanka im Dichterrauch	27
Ersteht Wehrheim wieder auf?	28
Gareth Schneidermeister ermordet!	28
Albernische Soldaten angegriffen!	28
Oron spinnt seine Netze	28
Flottille unter heißer Sonne	28

AB II2: MRZ/APR 2005

Albernia im Krieg	1
Zeit des Blutes	1
Zwischen Freundschaft und Loyalität – die Schlacht am Großen Fluss	4
Unter dem Banner des Reichs gen Albernia	5
Honingen ist frei	5
Das Massaker von Calladûn	6
Söldlinge gen Crumold	7
Der Aventurische Bote dankt ...	7

Jahr des Feuers	Erloschen ist die Esse – Der Erhabene	8
Jahr des Feuers	Meister der Ingerimm-Kirche ist tot!	11
Jahr des Feuers	Ein neues Gesicht für den Boten	12
Jahr des Feuers	[Szenario] Flammenspuren II	14
Jahr des Feuers	[Szenario] Im Windschatten – der Windhag	16
Jahr des Feuers	[Szenario] Auf dünnem Eis	22
Jahr des Feuers	Aufbruch in Ingrahall	23
Jahr des Feuers	Überfall auf Palmyramis	24
Jahr des Feuers	Blutige Ernte in Gorien	25
Jahr des Feuers	Versagen des aranischen Militärs?	26
Jahr des Feuers	Gefangen im Griff zweier Klauen	27
Jahr des Feuers	Seuche!	27
Jahr des Feuers	Harben unter Belagerung	27
Jahr des Feuers	Die Rondrianer am Ende ihrer Kräfte	27
Jahr des Feuers	Dunkle Machenschaften in Thorwal?	28
Jahr des Feuers	Hesinde-Kirche ruft zur Wissens-Queste auf!	28
Jahr des Feuers	Neuer Erzsiegelbewahrer bei den Draconitern	28
Jahr des Feuers	Angriff der Shaz-Man-Yat – König Arkos Shah schwer verwundet	28

AB II3: MAI/JUN 2005

Jahr des Feuers	Haffax ante portas	1
Jahr des Feuers	Das Reich ist nicht untergegangen!	3
Rebellen in Harben	Wehrheim bei Nacht	3
Rebellen in Harben	Flüchtlinge vogelfrei	4
Rebellen in Harben	Der Ruf der Königin [Nostria]	5
Rebellen in Harben	Flammen über Oblarasim	5
Rebellen in Harben	[SH] Schatten und Sterne [Phex-Kirche]	7
Rebellen in Harben	[SH] Gareth im Jahr des Feuers	13
Rebellen in Harben	[Szenario] Ruf der Götter	17
Rebellen in Harben	[SH] Die Sonnenlegion	22
Rebellen in Harben	Horasische Vizekönigin in Khefu knapp dem Tod entronnen!	24
Rebellen in Harben	Al'Gebra und Volksglaube – Annäherung und Zahlentheorie	25
Rebellen in Harben	Vom Krieg in Albernia – Hauptfiguren des Konflikts	27

AB II4: JUL/AUG 2005

Jahr des Feuers	Die Schlacht bei Crumolds Auen	1
-----------------	--------------------------------	---

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 119

ist Sonntag, der

23. April 2006

IN ALLER KÜRZE

Nordmärker Nachrichten Elenviner Akademieleiter verstorben

ELENVINA. Hochbetagt ist Jorgen Raul Vittelbeck verstorben, der über vier Jahrzehnte die Akademie der Herrschaft geleitet hatte. Obwohl sein exaktes Alter bis zuletzt unbekannt blieb, wurde der in der Weißen Gilde hoch geachtete Rektor mit einiger Sicherheit vor fast einem Jahrhundert in einem Dorf im damals nordmärkischen Windhag als Sohn eines Schiffsbauers geboren. Nach einem Studium der Magica Controllaria erhielt er schon bald einen Lehrstuhl als Magister in Elenvina.

Über die Todesursache Jorgen Raul Vittelbecks besteht noch keine endgültige Sicherheit. Es geht aber die Fama, dass die Kunde von der Zerstörung Wehrheims und Gareths durch den verderbten Galotta ihm den Lebenswillen geraubt haben soll – denn Galotta war einst Schüler des jungen Lehrmeisters, der später Rektor der Elenviner Akademie werden sollte.

Neue Leiterin der nordmärkischen Magierschule wird die bisherige Kanzlerin und Meisterschülerin Vittelbecks werden, Spektabilität Ruane von Elenvina.

Wolf-Ulrich Schnurr

Aventurischer Bote Anfang 1029 BF

Neues aus der Boronkirche

AL'ANFA/PUNIN. Nachdem sich die Beziehungen zwischen dem Al'Anfaner und dem Puniner Ritus der Boronkirche weiter verschlechtert hatten (der Bote berichtete), gab der Patriarch zu Al'Anfa, *Amir Honak*, bekannt, dass seine Kirche Expeditionen in ganz Aventurien ausrüsten und ausschicken werde, um, so Boron will, einen Ersatz für den zerstörten Stab des Vergessens zu finden. Der Patriarch verfolge dabei verschiedensten Hinweise, die hauptsächlich aus Träumen und alten Aufzeichnungen seines Großvaters *Bal Honaks* genährt würden. Gleichzeitig ließ Amir verlauten, dass er die Aggressionen der Golgariten nicht weiter tolerieren wolle. Denn bereits seit einigen Monden

sollen in den Dschungeln Hôt-Alems erbitterte Scharmützel stattfinden, bei denen Golgariten auf der einen, Rabengardisten und Basaltfaust auf der anderen Seite streiten und so wohl ihre Differenzen klären wollen.

Die Puniner Kirche schweigt sich über einen möglichen Nachfolgetalisman aus und versucht, der wachsenden Popularität des Al'Anfaner Ritus' beim Puniner Großbürgertum Herr zu werden. Auf die erhoffte Hilfe der Golgariten wird sie jedoch einstweilen verzichten müssen, da ein Großteil der Ordensmitglieder an die Grenze zur Warunkei versetzt wurde, um die Rückeroberung der neu geschaffenen Ordenslande *Rabenmark* voran zu treiben.

Der Orden der Golgariten kann derzeit einen bemerkenswerten Zuwachs verzeichnen: Nach dem entbehrungsreichen vergangenen Jahr ersuchten viele Gläubige um eine Aufnahme in die Glaubensgemeinschaft – sei es aus tiefer Borongläubigkeit, sei es in der Hoffnung, mit Ländereien in der Rabenmark belehnt zu werden. Man erzählt sich, die Großmeisterin *Borondria* selbst würde nicht an der Grenze weilen, sondern umher reisen und sich mit der Vergangenheit der Kirche und des Ordens beschäftigen. Und nur hinter vorgehaltener Hand munkelt man, dass einst auch der gefallene Lucardus v. Kémet diesen Weg ging, ehe er die zwölfgötterliche Gemeinschaft verriet.

Elias Moussa

Kosch-Kurier, Efferd 1029 BF Grafenwechsel im Kosch

KOSCHTAL UND SCHLOSS GRAUENSEE. An den Marktständen, Gartenzäunen und Stammtischen des Kosch gab es selten aufregtere Gespräche: Gleich zwei Grafschaften haben binnen kurzer Zeit ihre Herrscher auf Aufsehen erregende Weise verloren.

Zunächst verschwand im Schetzeneck der seit langen Jahren schwermütige Graf Helkor scheinbar spurlos. Mancher will den alten Recken zuletzt des Nachts auf dem Bergfried seiner Burg bei Koschtal gesehen haben, bevor er sich in den kühlen *Sylbrigen See* stürzte. Andere sind sich sicher, dass der

Graf in voller Rüstung und mit entschlossener Mine Richtung Osten ritt, um gegen die Schwarzen Horden zu kämpfen. Nun jedenfalls soll seine Tochter Iralda das Erbe antreten, die als gutherzig, aber nur wenig von Rahja gesegnet gilt.

Indes ist die Nachfolge in der benachbarten Grafschaft Angbarer See noch immer unklar. Denn der bisherige Graf, der schöne Orsino von Falkenhag, verstarb ohne ehelichen Erben – und zudem, als Vertrauter Answin von Rabenmunds, als verurteilter Reichsverräter unter dem Richtschwert. Es heißt, der Koscher Fürst trage sich, von Graf Orsino bitter enttäuscht, mit dem Gedanken ein anderes Haus als jenes der Falkenhags mit dem Thron zu belehnen.

Erst die neue Kaiserin, dann eine neue Hüterin der Flamme und nun neue Grafen ... So manchem bodenständigen Koscher wird es bei diesen rasanten Änderungen geradezu schwindlig zumute.

Martin Lorber

Tobrisches Wolfshorn, Peraine 1028 BF Spione aufgegriffen

BEILUNK/PERAINEFURTEN. Erhöhte Wachsamkeit in Tobrien! Von reisenden Händlern, die im Phex Beilunk per Schiff verlassen hatten, erfuhr unser Blatt jüngst, dass in der Nähe der Stadt eine Gestalt aufgegriffen wurde, die sich verdächtig gemacht hatte. Da der Verdacht auf Spionage bestand, wurde diese Person umgehend in den Kerker der Stadt Beilunk gebracht. Doch bevor sie verhört werden konnte, nahm sie sich das Leben.

Untertanen der tobrischen Krone! Die herzogliche Kanzlei warnt nach diesem Zwischenfall vor Spionage auch in Tobrien. Gewährt keinen Landstreichern Unterschlupf, gebt keinen Fremden von eurem Korn! Gemäß den Erlassen zum Kriegsrecht muss jeder fremde Reisende über eine gesiegelte Aufenthaltsurkunde verfügen. Bei jedweder Art von begründetem Misstrauen erstatet umgehend bei der nächsten Garnison Meldung!

CG