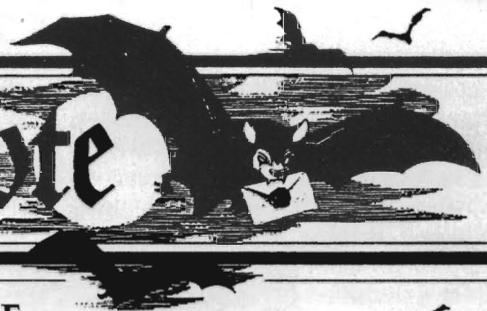


# Aventurischer Bote



DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE

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

Diesmal gilt:

*Im Kosch der Schlächter Angst erzeugt,  
die Ifrnsmaid sich ihrem Schicksal beugt.  
Die Thorwaler zum Kampf nach Gloranien gehen,  
ein verschollenes Dorf man kann wieder sehen.  
Zur Warenschau laden die Schwarz-Roten,  
was dort geschieht – und mehr – steht hier im Boten!*

Einzelpreis

2,50 EUR

Ausgabe

Juni/Juli 2008

130

Aventurischer Bote, Rundra 1032 BF

## Die Nacht des Roten Schlächters

Unheimliche Schrecken zu nächtlicher Stunde in Ferdok! Der beliebte 'Drache' – gemeuchelt!  
Verzögert sich Drachenqueste der Hesinde-Kirche?

FERDOK. Wer dieser Tage im schönen, sonst so ruhigen Ferdok weilt, der muss nicht erst den Bettlern ein paar Kreuzer zuwerfen, um die neuesten Gerüchte der Stadt zu erfahren. Ganz im Gegenteil: An jeder Ecke wird gemunkelt und fabuliert, und selbst einem Reisenden wird bereits nach drei Schritten von jenen Schrecken erzählt, die derzeit nächstens die Gassen unsicher machen und die braven Bürger in Angst versetzen.

Von einem "heimtückischen Meuchler" oder "Schlitzer-Ghul" ist da die Rede. Andere sprechen von einer "tückischen Macht", die sich vom Blut der Ferdoker Bürger nähren würde, von einem "entfesselten Dämon", der aus den Laboratorien eines Alchimisten entkommen sei. Am häufigsten aber hört man, dass "der Rote Schlächter nachts durch die Gassen streift", auf der Suche nach einem neuen Opfer.

Was ist geschehen, dass es die Bürger und Händler, die Garbräter und Bierbrauer, die Menschen und Zwerge Ferdoks so sehr in Aufregung versetzt?

### Schreckliche Bluttat im Mondenschein

Die Serie der schrecklichen Morde begann erst vor wenigen Tagen – im Ferdoker Stadtviertel Fuhrmannsheim, wo die Armen und Heruntergekommenen wohnen und wo auch viel lichtscheu-



es Gesindel umgeht. Eine Gegend also, wo Mord und Totschlag zwar nicht zur guten Sitte gehören, es aber auch niemanden verwundern mag, wenn er eines Morgens mit abgeschnittenem Kopf aufwacht. Selbst ein weitgereister Berichterstatter des *Aventurischen Boten* war dort im letzten Mond nur knapp einer gefährlichen Raubesbande entkommen. (Anm.d.Red.: Siehe dazu auch unseren Bericht auf Seite 6, Frühlingsgefühle in Fuhrmannsheim.)

### In dieser Ausgabe

Die Nacht des  
Roten Schlächters

Seiten 1–4

Frühlingsgefühle in  
Fuhrmannsheim

Seiten 6–7

Aventurische Stellmachereien

Seiten 8–9

Salamander

Seiten 10–11

Visionen der Ifrnsmaid

Seite 12

Wildermark-Legatin ernannt

Seiten 27–28

In aller Kürze

Seite 32

Doch das, was glaubwürdigen Zeugen zufolge Schreckliches in einer warmen Praiosnacht geschehen sein muss, hat wohl selbst die hartgesottensten Fuhrmannsheimer erschüttert. So berichtete uns der Schmiedegehilfe Urbald Semmenschneider mit zittrigen Händen: »Es war mitten in der Nacht, als ich von furchtbarsten Todeschreien geweckt wurde. Erst glaubte ich mich selbst in einem grausigen Alpdruck und kniff mich schnell, wie's mir meine Mutter immer beigebracht hat. Doch die Schreie klangen weiter durch die Nacht. Erst als ich den dicken Drobert von gegenüber, müsst Ihr wissen, ein lautes "Ruhe dort draußen!" aus dem Fenster brüllen hörte, getraute auch ich mich, die Läden etwas zu öffnen und hinauszuspähen. Dunkel war's, die Wege und Gassen von Fuhrmannsheim waren nur wenig vom Mondlicht be-

schienen, und bald waren die Schreie auch verklungen. Ich habe niemanden draußen gesehen, aber diese Schreie ... diese Schreie werde ich meinen Lebtag nicht mehr vergessen. Aber der Drobert, der hat wohl mehr gesehen.«

Am nächsten Morgen wurde erst das richtige Ausmaß der frevlerischen Mordtat offenbar, als man die Leiche des Alten Eelko, eines bekannten – und nach Aussage einiger Umstehender auch geschätzten – Bettlers fand. Sie war nach Auskunft von Zeugen im hohen Maße entstellt. So viele Umstehende aber habe es wohl gar nicht gegeben, denn nur die Wenigsten konnten ertragen, was dort zu sehen war! Dem Alten Eelko, der in einer Blutlache angeblich so groß wie die eines Ochsen lag, war nicht nur der Schlund aufgeschnitten, sondern

auch der Brustkorb geöffnet und bei ekli-ger Wühlerei im Inneren das Herz herausgezogen worden.

Dass es sich so zugetragen hat, wollte uns die Hauptfrau der Stadtgarde, Barla Dor-

schaft fürchteten) und den Stadtgardisten (die sich, so versicherte man uns, nicht fürchteten, aber gleichwohl noch weniger als zuvor in dem östlichen Stadtteil Ferdoks patrouillierten, wie es schien). Vermutlich

wäre die Stadt nach einiger Zeit des Geredes wieder zum bekannten Tagwerk zurückgekehrt, wenn ... ja, wenn sich nicht die blutrünstige Tat kurz darauf auf noch bestialischere Weise wiederholt hätte. Und diesmal war das Opfer nicht ein bedauernswerter Bettler, sondern ein Liebling der Stadt. Die Rede ist von niemand anderem als Sandor Kunger, dem wohl besten Spieler der *Flinken Fretchen*. Noch am Abend muss er in der Stammtaverne der Ferdoker Imman-Mannschaft seinen Durst gelöscht haben. Doch nur wenige Stunden später erschütterten wieder Schreie die Nacht, diesmal im Hafenviertel. Der wegen seiner kampfbetonnten Spielweise und wegen eines Amuletts in Form eines Drachen, das er

## Die Drachenqueste – ein Überblick

Viel wird gerätselt über diese zehnte *Drachenqueste*, die in diesem Spätsommer 1032 in Ferdok von dem jungen Hesinde-Geweihten Dorion von Kuslik ausgerufen wird. Da die Queste bislang angeblich alle 87 Jahre in Ferdok stattfand, muss die erste ihrer Art ins Jahr 249 BF, zur Regierungszeit Kaiser Menzels, datiert werden.

Ziel des jeweils handverlesenen Streiters war es stets, geheimnisvolle Orakelsprüche zu ergründen und in deren Sinn drei Aufgaben zu erfüllen. Gelingt ihm dies, so erhält er den legendären *Schild des Fendral*, um mit diesem mächtigen Artefakt das finale Rätsel zu ergründen.

Dieser Schild gehörte einst dem berühmten Ferdoker Drachentöter Fendral dem Flinken, der vor gut 600 Jahren tatsächlich einen Drachen erschlug und weiteren drachischen Geheimnissen nachspürte<sup>2</sup>. Auch spätere Streiter wie der Hesinde-Heilige Argelion Schlangentreu<sup>3</sup>, Ritter Rutgar von den Silberfällen oder Schwertkönig Kordos sollen verschiedenen Drachmysterien rund um den Kosch, die Ambossberge und dem Großen Fluss nachgegangen sein.

Bislang aber, so heißt es, hat noch nie jemand das finale Rätsel lösen können. So bleibt auch offen, was wohl in diesem Jahr für Aufgaben anstehen: Unter anderem wird spekuliert, dass es eine große Drachenhatz im Koschgebirge geben würde. Doch nach dem Mord am beliebten 'Drachen' machte heute bereits eine neue Vermutung die Runde in der Stadt: Was, wenn die brutale Mordserie in schicksalhaftem Verhältnis zum Ausrufung der *Drachenqueste* stünde und ein Streiter gesucht würde, den 'Tod des 'Drachen' zu rächen?

Immer wieder haben die Ankündigungen tapfere Abenteurer nach Ferdok gelockt, die sich der Hesinde-Kirche als Streiter der Queste empfehlen wollen. Doch noch wurde der diesjährige Streiter nicht benannt, und so ließ der Ferdoker Tempelvorsteher überall verkünden:

**Ich, Dorion von Kuslik, verkünde im Namen der Hesinde-Kirche, dass alle großen Helden des Koschs und der weiten Welt aufgerufen sind, nach Ferdok zu kommen!**

**Aus ihrer Mitte soll durch alveranische und orakelhafte Fügung der Streiter der zehnten Drachenqueste erwählt werden!**

**Jener Streiter, der mit Mut, Witz und Stärke gesegnet sein muss, soll im Zeichen der Alten Drachen große Aufgaben bestehen und ein seit Äonen ungelöstes Rätsel entschleiern!**

kenschmied, nicht bestätigen – aber sie widersprach auch mit keiner Silbe, sondern wies nur darauf hin, "dass die genauen Umstände erst noch geklärt werden müssen". Fast klang es, als bestünde noch eine andere Möglichkeit als diese, dass der alte Bettler von einem grausamen Meuchler zerfleddert worden war. Glaubte denn auch nur einer, dass sich der Alte Eelko etwa unabsichtlich zu Tode gestürzt hatte und ihm dabei das Herz herausgefallen war?

## Ein Liebling der Stadt – grausam zu Boron geschickt!

So also war dieser Mordfall in Ferdok Taggespräch bei den einfachen Bürgern von Fuhrmannsheim (die um ihr Leben fürchteten), den Händlern (die um ihre Kund-

stets trug, von allen Bewunderern nur 'der Drache' genannte Spieler war das schlagende Herz der Mannschaft. Und eben jenes wurde ihm nun ganz wie beim Alten Eelko aus dem Körper gerissen.

Doch diesmal schien der brutale Täter nicht gänzlich unbeobachtet bei seiner Tat am Hafen, wie heute des Volkes Stimme zu entnehmen ist. Noch im Laufe des Vormittags nach dem gräulichen Mord ist ein Name in aller Munde: "der Rote Schlächter".

Wer diesen Namen zuerst aufbrachte, lässt sich bislang nicht verfolgen, jedoch scheint es mehr als einen Zeugen zu nächtlicher Zeit gegeben haben. Die Zuckerbäckerin Geswine flüsterte uns zu: »Ich habe gehört, der Schlitzer soll einen roten Umhang getragen haben, in dem er verhüllt durch das nächtliche Ferdok schlich. In seiner Hand aber trug er ein schweres Metzgerbeil, mit dem er den armen 'Drachen' ... ach, es ist so schrecklich! Wenn sich dieser muskelbe-

<sup>1</sup>Auch wir wollen unseren geneigten Lesern wahrlich nicht den Magen verderben, verstehen es jedoch als unsere Pflicht, alles getreulich zu berichten, falls der 'Rote Schlächter' bald auch anderswo sein Unwesen zu treiben gedenkt.

<sup>2</sup>Siehe die Spielhilfe *Herz des Reiches*, Seite 192.

<sup>3</sup>Siehe die Spielhilfen *Wege der Zauberei*, Seite 257, und *Wege der Götter*, Seite 86/87.

packte Mann schon nicht gegen die Bestie erwehren konnte – was soll unsereins dann erst tun, wenn einem dieser Schlächter gegenübersteht?«

Andere Berichte klingen ähnlich. Immer wieder wird ein verhüllter Mann beschrieben, der ganz und gar in eine dunkelrote Robe oder Kutte gekleidet sei. Manche Bürger wollen gehört haben, dass er leise vor sich hin kicherte oder in fremden Zungen murmelte. Andere meinen, dass der Meuchler im Gesicht so etwas wie eine grüne Maske getragen haben soll. In weiteren Gerüchten wird dagegen vermutet, dass der Kapuzenmantel zunächst weiß oder grau gewesen sei – und sich erst nach der Ausschachtung seiner Opfer in tiefem Rot gefärbt hätte.

Über die tatsächliche Art seines Mordwerkzeugs gibt es dagegen abweichende Berichte – von Säbeln, Schwertern, Schaufeln und Dolchen bis hin zu einer eiserner Krallen oder gar „einem gräflichen Silberlöffel“ wurde angeblich schon alles gesichtet. Die beiden ausgeweideten Opfer, die der Meuchler bislang hinterließ, haben die meisten aber dann doch an einen Metzger mit entsprechendem Mordwerkzeug denken lassen – und so verwundert es eben nicht, dass seitdem vom 'Roten Schlächter' die Rede ist. Schon lässt die Stadtgarde Zeichnungen anfertigen, wie der Gesuchte womöglich ausgesehen haben mag.

## Eine Stadt in Angst

Letzte Nacht erst ist der Mord an Sandor Kungler geschehen – und während diese Zeilen zu Pergament gebracht werden, herrscht nach dem Tod des 'Drachen' helle Aufregung in der Stadt. Ganz Ferdok steht im Bann eines nächtlichen Meuchlers, vor dem niemand mehr sicher zu sein scheint. Die Geschehnisse haben nun auch ehrbare Bürger und Adlige der Stadt nicht unberührt gelassen. Auf die Morde angesprochen, äußerte sich der angesehene Patrizier und Mäzen Kasten Wagnitz: »Ich kann unter dem Eindruck dieser Ereignisse nur an Graf Growin appellieren, die Stadtgarde mittels privater finanziellen Mittel zu unterstützen und persönlich für die Auswahl fähiger Hauptleute verantwortlich zu zeichnen. Es kann nicht Aufgabe der Schwachen und Armen sein, für die Sicherheit in der Stadt zu sorgen. Sie müssen ihr Tagwerk verrichten, wie sollen sie neben der Arbeit noch für den Schutz in einem Viertel sorgen? Gebt die Stadtgarde in den Hände jener, die sie auch unterhalten können.«

Gänzlich anders äußerte sich Burggraf Ardo vom Eberstamm zu den schrecklichen Ereignissen. Der Vetter unseres geliebten

Fürsten Blasius vom Eberstamm und Burggraf zu *Rudes Schild* besitzt ein prächtiges Stadthaus in Ferdok, in dem er einige Monate im Jahr zubringt<sup>4</sup>, und weiß somit die Lage aus seiner Sicht einzuschätzen: »Was für eine Schande, so einem jungen Kerl das Leben aus der Brust zu nehmen. Und dem alten Eelko ebenso. Wer dergestalt dahergeht und sich des Nachts an Unbewaffneten vergreift, deucht mir als von Hesinde verlassen, als im Geiste verrückt. Soll er das nur einmal beim alten Ardo wagen – da werde ich ihn aber einmal kräftig anhusen, damit ihm die rote Kapuze vom Dumpfschädel hinwegfliegt! Erst ein Bettler aus Fuhrmannsheim, dann ein guter Imman-Spieler im Hafenviertel? Wer soll denn der nächste sein? Einer aus Grafenstadt?«

Aber unter uns: Es geht schon seit geraumer Zeit einiges sehr Unkoscheres hier in der Stadt vor sich, verborgen vor Graf und Gardisten. Ich kann nur sagen, dass selbst Ehrenmänner wie ich schon nachts auf lichtscheues Gesindel mit ganz eigenen Plänen gestoßen sind. Ich kann nur jedem raten, noch heute Schwert und Dolch zu schärfen, um sich vor diesem Schlitzer und anderen Gestalten zu schützen.«

Die Ferdoker Handelsfrau Ulwine Neisbeck war dagegen nicht für ein persönliches Wort zu sprechen, ließ aber ausrichten: »Solche Dinge können nur geschehen, wenn man Fremden Tür und Tor öffnet und sie ohne Auswahl in unserer Stadt lädt. Muss man denn immer Auswärtige die Geschäfte regeln lassen, die eigentlich für die Hände Einheimischer bestimmt sind? Jetzt haben also auch schon Mengbillaner Sitten in unserer schönen Ferdok Einzug gehalten – aber wen kann das noch wundern, wenn selbst schon Garethher Handelsherren hier ihren Blutwucher betreiben dürfen.«

Kundige Leser erkannten in den Worten der Neisbeck weniger die Fürsorge für die Opfer, als vielmehr einen erneuten Seitenhieb auf ihren derzeitigen Konkurrenten Emmeran Stoerrebrandt, mit dem die Neisbecks seit Monden in Fehde liegen<sup>5</sup>.

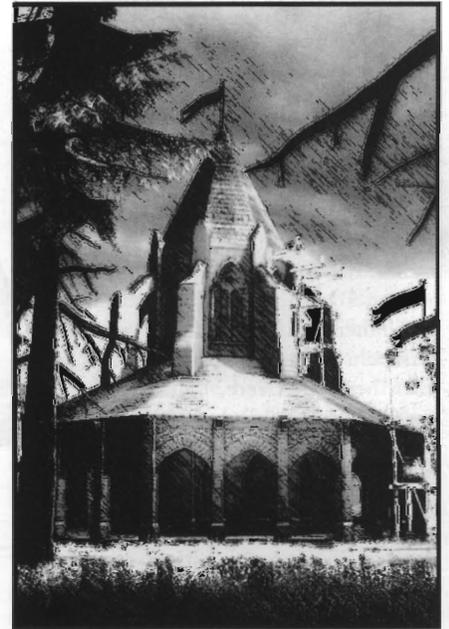
Tatsächlich haben die brutalen Morde auch Graf Growin von Ferdok in Besorgnis gestürzt. Aus dem Grafenpalast ließ man verlauten, dass die Stadtgarde alles in ihrer Macht Stehende tun werde, um den ruchlosen Täter aufzugreifen und seiner gerechten Strafe zuzuführen. Vögtin Dariana von Albersrode versuchte auch, die aufgebrachten Gemüter zu beschwichtigen, und verkündete persönlich mit einem Herold auf dem Praiosplatz, dass es sich hier um "schreckliche Einzelfälle" handele, von denen niemand denken solle, sie würden sich nun jede Nacht wiederholen.

Dennoch drang aus dem Grafenpalast das

Gerücht (das bislang noch nicht bestätigen werden konnte), dass Graf Growin wohl der Auffassung Ulwine Neisbecks folge und die Ursache des Übels nicht unter den Bürgern Ferdoks selbst, sondern in einem zugereisten Verrückten vermute. So soll er schon im kleinen Kreis voller Wut über diese Schandtaten verkündet haben, er plane, "die Tore der Stadt zu verriegeln und sämtlichen Reiseverkehr um Ferdok nur noch mit Passierscheinen zu regeln, sollte sich in den nächsten Tagen noch ein weiterer schändlicher Mord in diesem Umfang ereignen".

Diese Maßnahme wäre natürlich verhängnisvoll für Handel, Warenumsatz und Gastwirtschaft der Stadt. Auf dem Markt und in den Herbergen befürchtet man schon jetzt, dass Besucher ausbleiben, die man aufgrund des neuen Hesinde-Tempels und der nahen *Drachenqueste* (siehe unten) freudig erwartete. Hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, dass diese Maßnahme zusammen mit Großinquisitor Amando Laconda da Vanya diskutiert worden ist, dessen *Zug der Sonne* sich – aus bislang noch unbekanntem Gründen – erst seit Kurzem in Ferdok aufhalte.

(Anm.d.Red.: Siehe dazu auch unseren Bericht auf Seite 32, Der Großinquisitor kommt).



## Schlechte Omen für die Drachenqueste?

Überschattet von den abscheulichen Mordfällen wurde aber nicht nur das alltägliche Leben in Ferdok, sondern auch die große Feierlichkeit, die anlässlich der in Kürze anstehenden Einweihung des neuen, prachtvollen Hesinde-Tempels und der damit verbundenen Ausrufung der *Drachenqueste* der Hesinde-Kirche (siehe Kasten) schon

<sup>4</sup> Siehe *Aventurischer Bote* 126, Seite 8/9

<sup>5</sup> Siehe *Aventurischer Bote* 127, Seite 12, und *Aventurischer Bote* 129, Seite 12

seit Wochen geplant ist. Obwohl der Tempelbau in den letzten Jahren – nicht zuletzt Dank zahlreicher Spenden nach einem hilfeschuchenden Aufruf des neuen Tempelvorstehers Dorion von Kuslik<sup>6</sup> – erblüht war und inzwischen schon neuer Stolz der Ferdoker ist, sind immer noch einige Baugerüste zu sehen. Die Tore des im Oktagonstil gehaltenen Gebäudes bleiben noch immer verschlossen.

Auf Nachfragen bei Seiner Hochwürden Dorion ist stets nur zu hören, dass der Tempelbetrieb mit der Ausrufung der *Drachenqueste* beginnen wird – dass aber “die Götter den genauen Tag bestimmen werden”. Von Baugesellen und den angehenden Novizen des Tempels ist jedoch von einigen “Problemen” im Inneren des neuen Tempelbaus zu hören.

Wie in der Stadt bekannt ist, wurde das Gebäude genau an jenem Platz errichtet, wo einst der alte Hesinde-Tempel Ferdoks gestanden hat, der bei einem Feuer vor etwa 80 Jahren bis auf die Grundmauern niederbrannte. Vermutlich haben sich jetzt bauliche Probleme im Fundament oder andere ungeplante Verzögerungen ergeben.

## Tage der Freude sollen kommen!

So also herrscht Furcht und Ratlosigkeit in der Stadt ob der Morde und der verschobenen *Drachenqueste*. Geht man heute über den großen Festplatz vor dem Hesinde-Tempel, so zeigt sich ein trauriges Bild: Der Himmel ist wolkenverhangen, nur wenig kommt die Sonne in diesen Praiostagen hervor. Bänke, Festzelte und Gauklertribünen sind bereits errichtet und mit Wimpeln geschmückt worden. Doch noch herrscht Leere, kaum jemand, der sich hierher verirrt.

<sup>6</sup> Siehe *Aventurischer Bote* 126, Seite 9/10, und *Aventurischer Bote* 127, Seite 12



Wird sich das noch einmal ändern? Wann werden die Feierlichkeiten beginnen?

Zu diesen, so ist schon seit Wochen zu vernehmen, wird immerhin auch ein berühmter Gauklerpärchen erwartet: Ganz Ferdok freut sich auf die liebreizende Gauklerin Salina, die im Volksmund schon lange als neue ‘Gauklerkönigin’ bekannt ist und selbst auch kein Blatt vor den Mund nimmt, sich als solche zu titulieren. Damit hat sie die bedeutungsvolle Nachfolge solch berühmter Gauklerköni-



Salina, die ‘Gauklerkönigin’

ge wie Xalos Niolossis oder Jasper da Merinal angetreten – und mit Spannung wird erwartet, welche Vorstellung die Königin der Jonglierbälle diesmal wohl geben wird.

Insbesondere die Händler hoffen, dass die Gauklerkönigin,

die erst vor Kurzem in Khunchom und Mherwed aufspielte, die Stimmung in der Stadt schnell wieder wandeln werde. Zudem reist in ihrer Begleitung der Possenreißer Hamlok. Diesem, so fürchten wohl schon die Stadtoberen, wird es nicht all zu schwer fallen, über Morde und untüchtige Hesinde-Diener herzufallen und Ferdok womöglich mit seinem bissigen Spott zu belegen. Anzuraten wäre es also Graf und Vögtin, die Morde schnellstmöglich aufzuklären, auf dass bei Ankniff der bunten Gaukler wieder Lust auf Feier, Ferdoker und Freudestaumel aufkommt.

Oder, wie es der Kiepenkerl Bredo Bento formulierte, als wir ihn nach seiner Meinung über die fahrenden Gaukler befragten: »Auf meinen Wanderungen herrscht mal Sonne, mal Regen. Und den Sonnenschein, den können dir am Ende des Tages auch die schwingenden Hüften einer Gauklerkönigin oder die kreisenden Bommeln einer Narrenkappe nicht geben. Den Sonnenschein, den musst du im Herzen tragen – und dann darfst du es dir auch nicht herausreißen lassen.«

MW  
mit Dank an Stefan Blanck  
und Anton Weste

Was hinter den brutalen Morden in Ferdok und der Verschiebung der *Drachenqueste* steckt, kann im demnächst erscheinenden DSA-Computerspiel *Drakensang* von Radon Labs/dtp und im Browser Spiel *Drakensang: Verschörung in Ferdok* von Chromatrix (beide Sommer 2008) herausgefunden werden.

## Aventurischer Bote, Efferd 1030 BF

### Fette Beute

**BEILUNK.** Die Schivone *Kaiser Reto*, die 1026 BF (AB 105, S. 22) von Xeraans Piraten gekapert worden war, hat abermals den Besitzer gewechselt. Das Schiff wurde im Perlenmeer gesichtet, konnte von der *Stern von Beilunk*<sup>1</sup> unter Deirdre Sanin aufge-

bracht werden und wurde vorerst nach Beilunk verlegt.

Damit ist nicht nur die *Kaiser Reto* ohne größeren Schaden an das Mittelreich zurückgefallen, sondern auch mit der Ladung eine unerwartet prächtige Beute gemacht

worden. Überschattet wird diese gute Nachricht dadurch, dass Aranien anlässlich dieses Ereignisses gegenüber Kaiserin Rohaja Klage gegen Beilunk erhoben hat. Man wirft den Beilunkern Übergriffe auf aranische Schiffe vor.

Philippe Mindach

<sup>1</sup>Die Viermast-Schivone *Stern von Beilunk* ist ein Nachbau der ursprünglichen *Stern von Beilunk*. Als Flaggschiff der Perlenmeerflotte konzipiert, sank das in Beilunk gebaute Schiff im Hafenbecken am 30. Rahja 1019 BF kurz nach dem Stapellauf (AB 65, S. 9). Die neue *Stern von Beilunk* wurde von der Werft Perricums erbaut und operiert unter Deirdre Sanin von Höt-Alem aus, drang aber unlängst ins Perlenmeer vor.

## Von Rechtsstreitigkeiten in der Heldenruz

REICHSEND. Während Kaiserin Rohaja I. mit ihrem reisenden Hof durch die nördlichen Provinzen zog, begab es sich, dass eine Ritterin bei Hofe gegen ihre Entlehnung Klage führte, die der Graf der Heldenruz durchgesetzt hatte. Ausgestattet mit vielerlei Dokumenten verlangte die Frau Böcklin die Rückerstattung des Familiensitzes und darüber hinaus Kompensation, denn ihre Familie sei aus schierer Bosheit vom Grafen Emmeran und ganz zu Unrecht entlehnt worden.

Diese Klage, so gering sie auf den ersten Blick scheinen mochte, war jedoch von äußerster Brisanz, denn der Zwist drohte in eine weitreichende Fehde zwischen ganzen Baronien der Heldenruz umzuschlagen, deren Herren sich auf die unterschiedlichen

Seiten gestellt hatten, immerhin gehörte der Kontrahent der Böcklinerin der einflussreichen Familie Stippwitz an. Eine solche Fehde allerdings hätte den Schutz der Reichsgrenzen gegen den Ork dramatisch geschwächt. Nach eingehender Beratung mit ihrem Stab entschied die Kaiserin, die Ritterin zu restituieren, und wies den Grafen der Heldenruz an, das altherwürdige Rittergeschlecht erneut in Rang und Würde zu stellen.

Dieses kaiserliche Urteil jedoch konnte nicht sofort rechtskräftig werden, weil es dazu des Siegels der Hohen Kammer des Reichsgerichtes zu Elenvina bedurfte. Dessen Richter zierten sich lange, das Urteil mit dem Großen Reichssiegel zu zeichnen, denn immerhin galt es hier das Wort eines

Grafen zu brechen. Wieder einmal zeigte sich, dass das Gericht, in dem eine jeweils gleich große Zahl an Richtern Kaiserin Rohaja und dem Reichseneschall und Herzog der Nordmarken, Jast Gorsam vom Großen Fluss, zuneigen, kaum handlungsfähig ist, solange das Amt des Reichskronanwaltes vakant ist.

Beinahe wäre es durch dieses Zögern in der Heldenruz zu einem fatalen Schwertzug gekommen, der so nur durch die Einsicht des Grafen Emmeran vermieden werden konnte, der das Wort der Kaiserin unangefochten umsetzte.

Hagwin von Anderath,  
gräflicher Schreiber der Heldenruz  
(Daniel Simon Richter)

Nordmärker Nachrichten, Praios 1031 BF

## Wider alles Übel

TWergenhausen, Nordmarken. Der Heilige Orden der drei guten Schwestern von den Feldern hatte Ende 1030 BF den Adel des Reiches nach Eslamsgrund gerufen, um ihm das Leid der Grenzmarken vor Augen zu führen und um Spenden zu bitten. Tief angetan von dem, was sie dort sahen, war besonders der Adel der Nordmarken zutiefst erschüttert. Doch es war offensichtlich, dass die Bedürftigen nicht nur Brot und Kleidung benötigten: Weh im Herzen und in der Seele tat es den Baronen und Landadligen der Nordmarken, dass den Bewohnern der östlichen Provinzen und den Flüchtlingen vor allem eines abhanden gekommen war, nämlich der wahre Glaube an die ewigen und unteilbaren Zwölfe und die zwölfgöttergefällige Welt- und Ständeordnung.

Schon Seine Erhabene Weisheit Hilberian hatte in der berühmten Elenviner Bulle *Contra Omnium Malum* aus dem Jahr 1014 BF davor gewarnt, dass "der Arme sich nämlich zum Bösen kehrt", und Prediger des Bannstrahlordens verschärfte das Wort des Hilberian sogar zum Diktum: "Der Bedürftige ist auf dem halbem Wege zum Dämonenpakt!"

Ganz im Sinne aller Zwölfgötter war es also, all die Kranken, Verstümmelten, Waisen und Arbeitslosen auf den rechten Pfad zurückzuführen. Und was könnte dafür besser geeignet sein als das 681 BF im Auftra-

ge Kaisers Eslam III. verfasste *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*?

So fanden sich schnell mehrere nordmärkische Adlige und auch Kleriker, die genügend Dukaten zusammenlegten, um eine



zweite Ausgabe der außerhalb des Herzogtums am Großen Fluss bisher so gut wie unbekanntes *Nordmärkische Edition* des Breviers in Großauflage drucken zu lassen. Die erste Ausgabe war 1016 BF vom heutigen Illuminierten der Lichtei Elenvina, Seiner Exzellenz Jorgast von Bollharschleiffenröchte, vollständig bearbeitet und um mehrere Abschnitte ergänzt worden, so dass sie annähernd 90 Seiten umfasste. Die Einleitung verfasste damals Seine Erhabene Weisheit Hilberian.

Vor etwa eineinhalb Jahren überarbeitet Seine Exzellenz Jorgast das Brevier erneut, das Vorwort schrieb Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, damals Reichsbewahrer. Das Büchlein war nun 100 Seiten stark.

Die Druckerei der im Isenhag gelegenen Herzogenstadt Twergenhausen hat die bisher finanzierten 600 Exemplare des Breviers bereits fertig gestellt, anschließend wurden die zwölfgöttergefälligen Büchlein von Albenhuser und Ferdoker Buchbindern gebunden. Die fertigen Druckwerke wurden Anfang Peraine 1031 BF dem Heiligen Orden der drei guten Schwestern übergeben, und die Peraine-, Travia- und Tsageweiheten sorgen nun gewissenhaft dafür, dass sie ihren Weg zu den Bedürftigsten der Bedürftigen finden. Weiterhin wurden in mehreren nordmärkischen Druckereien abertausende illustrierte Flugblätter vervielfältigt, die auch des Lesens Unkundige auf den Pfad der Zwölfe zurückführen sollen. Die Drucke haben mittlerweile in vielen Gegenden im Osten sowie in den von Flüchtlingen bewohnten Elendsvierteln der großen Städte des Reiches weite Verbreitung gefunden. So helfen die Nordmarken dem Raulschen Reiche wieder einmal dort, wo es am Nötigsten ist – denn ist erst eine Seele verloren, ist jedwede weitere Hilfe ohne Sinn und Zweck.

Heiko Brendel

# Frühlingsgefühle in Fuhrmannsheim

Igan Trappfeld entdeckt die Wunder Aventuriens vor der Haustür

Nach meinen Abenteuern in den finsternen Tiefen der Ambossberge<sup>1</sup> hatte es mich nach Ferdok verschlagen. Hier wollte in Kürze die Hesinde-Kirche die legendäre *Drachengeste* ausrufen. (Anm.d.Red.: Siehe dazu auch unseren Bericht auf Seite 1, Die Nacht des Roten Schlächters.) Als rastloser Abenteurer, Aventurienkundler und Schwertartist war es für mich eine Selbstverständlichkeit, der Hesinde-Kirche meine Dienste als Streiter der Queste anzubieten, um der Leserschaft des *Aventurischen Boten* hautnah an meinen künftigen Erlebnissen teilhaben zu lassen.

Doch der ehrwürdige Tempelvorsteher Dorion von Kuslik, ein junger Geistlicher und sicher ein kluger Kopf, berichtete mir, dass sich die Bauarbeiten am Tempel und die letzten Vorbereitungen zur *Drachengeste* noch verzögern würden, da es "Probleme in den Kellerräumlichkeiten" gäbe. Da ich meine geneigten Leserschaft jedoch nicht als Rattenfänger unterhalten mochte, empfahl ich Meister Dorion, einige Straßenkinder für einen Heller mit dem Kehricht durch den Keller zu schicken, und suchte dann doch nach einem anderen Abenteurer in der Stadt.

Für die Abendunterhaltung hatte man mir den *Silberkrug* am Praiosplatz empfohlen, und so genoss ich dort ein köstliches *Ferdoker Helles* und sinnierte über das gute Leben im Kosch. Kaum hatte mich ein wenig in dem guten Gasthaus umgeschaut, wankte auch schon ein kräftiger Ambosszweig mit mächtigem Bart auf mich zu. Offenbar haftete noch immer der Geruch der Tiefen des Ambossgebirges an mir.

"*Baroschem!*", brüllte er in zwerghischen Begrüßungslauten. "Ich bin Forgrimm Sohn des Ferolax und habe heute meinen Sold erhalten! Lust auf ein kleines Spielchen?" Da mir Phex schon von Kindesbeinen an eine glückliche Hand gegeben und ich lange nicht mehr bei gutem Bier in Würfel oder Karten geschaut hatte, antwortete ich sofort begeistert: "Natürlich, immer doch!"

Ich freute mich bereits auf eine Partie Boltan oder Paschok, doch es sollte anders kommen: Kaiser Valpos Entzücken hieß das Spiel – und die Regeln waren einfacher als gedacht: Wer den meisten Schnaps in der möglichst kürzesten Zeit trinken konnte, gewann.

"Wer verliert, zahlt die Zeche!", rief der Zwerg und begann auch schon mit dem Wettstreit. Ich wollte natürlich kein Spiel-

verderber sein, und so tat ich es ihm nach. Irgendwann torkelte ich zufrieden und lustig pfeifend zurück zu meiner Unterkunft. Nur dunkel konnte ich mich noch daran erinnern, dem Wirt mit meinen letzten Hellern die Zeche für mich und Zwerg gezahlt zu haben. Gut, dass ich meine 'große' Geldkatze in der Herberge gelassen hatte, dachte ich noch und schlenderte weiter durch die Gassen der Grafenstadt.



Die »Rose von Fuhrmannsheim«

Irgendwann muss ich aber dann wohl die Orientierung verloren haben. Die Häuser rückten enger zusammen, und auch die Leute, die mir entgegen kamen, sahen finsternerer und unfreundlicher aus. Und nirgendwo war ein Nachtwächter, den ich nach dem Weg hätte fragen können.

Als ich noch darüber nachsann, wie ich einen Weg zurück zum *Silberkrug* finden mochte, traten plötzlich merkwürdige Gestalten aus einer dunklen Gasse hervor: "Heh, du! Hier geht's nicht weiter! Entweder Geld her oder Rübe runter!"

Da dämmerte es mir: Fuhrmannsheim, das Viertel, vor dem man jeden Gast in Ferdok warnte. Und jetzt stand ich, Igan Trappfeld, etwas beschwippt vor diesen grobschlächtigen Kerlen, mit keinem roten Heller in der Tasche.

"Ich habe leider kein Geld, Herr Strauchdieb, aber vielleicht habt Ihr ja bei einem anderen heute Nacht noch mehr Glück?", versuchte ich ihn zu beschwichtigen. Ich biss mir verärgert auf die Unterlippe, dass ich auch mein Schwert in meiner Unterkunft gelassen hatte.

Doch der Kerl stierte mich nur weiter aus dümmlichen Augen an und knurrte: "Dann gibt's jetzt Dumpfschädel!"

Gefährlich hob er auch schon die nagelbesetzte Keule. Ich hielt mir die Hände vor mein Gesicht und betete zu Boron, dass er mich schnell zu sich holen möge. Doch in diesem Moment erklang eine bezaubernde Stimme hinter mir: "Bei Phex, wer wird denn gleich so austeilen wollen?"

Hinter mir standen drei Gestalten: ein älterer, dunkel gekleideter Mann mit großem gedrehten Schnauzbart, neben ihm ein gedungener Kerl mit einem markanten Goldzahn in seinem Mund, der im Mondlicht diebisch blitzte. Doch die Stimme gehörte der dritten Gestalt – dem bezauberndsten Wesen, das meine Augen je erblickt hatten: anmutig, kokett, ein sommersprossenbesetztes Gesicht, umrahmt von einem Schopf roter Haare, mit einem liebezierendem Lächeln auf den Lippen. Ihre Augen funkelten mich freundlich an. Bei Rahja! Welch ein Anblick in all dem Elend, in das ich geraten war!

Aber halt – fast hatte ich bei all dem nächtlichen Liebreiz die pöbelnde Bande samt nagelbesetzter Keule in meinem Rücken vergessen, doch als ich mich schon Deckung suchend wieder umwandte, musste ich feststellen, dass die Gestalten längst stiftengegangen waren.

"Sieh mal einer an, Cuano", feixte der Kleine mit dem Goldzahn. "Die Kerle reißen auch nur das Maul auf, wenn sie ein schwachbrüstiges Hühnchen vor sich haben."

Ich wollte schon mit einem Fingerzeig auf meine bisherigen Aventüren diese Formulierung korrigieren, als der Kleine weiter sprach: "Was machen wir jetzt? Nehmen wir ihn aus? Oder lassen wir ihn ziehen?" Das durfte doch nicht wahr sein! Vom Regen in die Traufe! Welch grausames Schicksal würde mich wohl ereilen, wenn schon die grobschlächtigen Räuber vor ihnen Reißaus nahmen? Erneut lächelte ich leutselig: "Werte Halsabschneider, ich habe keinen einzigen Heller mehr in der Tasche. Ich habe alles Gold bei einem Trinkspiel mit einem Zwerg im Silberkrug gelassen."

Während ich vor ihnen stand wie ein begossener Rotpelz, blickten die drei sich nur kurz an und brachen dann in schallendes Gelächter aus. Ich wusste gar nicht, wie mir geschah, und glaubte schon, dass sie meine Worte für eine Ausrede hielten.

Doch da beugte sich der liebreizende Rot-schopf vor und flüsterte mir mit leicht al-

<sup>1</sup> Siehe *Aventurischer Bote* 129, Seite 10/11

bernischem Einschlag ins Ohr: "Nun, werter Igan, da Ihr heute schon einmal aufgenommen wurdet, genügt das wohl, um Phex zu amüsieren. Aber wenn Ihr wieder einmal nach Fuhrmannsheim kommt, bringt doch bitte etwas Geld mit – dann müsst Ihr auch keine Nagelkeulen fürchten." Ich stellte mich weiter verwirrt und tat so, als wenn ich kaum noch klar denken konnte. Stattdessen griffen meine flinken Finger – ich sagte ja, Phex habe sie schon früh gesegnet – nach dem Dukatenbeutel an ihrem Gürtel. Sie merkte nichts!

Und so wiesen mir diese merkwürdigen Gestalten schließlich noch den Weg aus den engen Gassen, und bald stand ich glücklich, wenn auch erschöpft von dem nächtlichen Abenteuer, vor meiner Herberge am Großen Markt.

Mit dem richtigen Quäntchen Glück war noch einmal alles gut ausgegangen – und doch konnte ich diese Nacht kaum einschlafen: Obwohl sie offenbar meinen Namen kannte – Nun, wer kennt ihn nicht? –, wusste ich den ihren nicht. Nur ihren Dukatenbeutel, den hatte ich ihr abgenommen und zählte Münzen statt Schäflein! Noch lange geisterte diese bezaubernde Rose durch meine Phantasien und Träume, bis ich in den frühen Morgenstunden schließlich in tiefen Schlaf fiel.

Am nächsten Morgen machte ich mich gleich daran, herauszufinden, um wen es sich bei meiner nächtlichen Begegnung gehandelt haben mochte. Als Berichterstatter des *Aventurischen Boten* lag mein Interesse an allen drei Gestalten – doch muss ich zugeben, dass mir vor allem dieses liebe-

Wesen nicht aus dem Kopf ging und ich die junge Dame unter allen Umständen wiedersehen musste.

Also wandte ich mich zuerst an die Ferdoker Stadtgarde, ob mir dort jemand etwas über einen 'Cuano' oder seine weibliche Begleitung sagen könnte. Doch weiterhelfen konnte (oder wollte?) mir hier niemand. Dreimal schickte man mich zur irgendwelchen Cuanos in der Stadt, und als ich jedes Mal erfolglos zum Wachhaus zurückkehrte, schienen sie sich gut zu amüsieren.

Zähneknirschend machte ich mich also erneut nach Fuhrmannsheim auf – jedoch nicht, ohne mir vorher ein paar tatkräftige Burschen zu meinem Schutz anzuheuern. Gegen eine Königin der Riesenspinnen zu ziehen war das eine, sich unbedacht in einem Gaunerviertel die Zähne aus dem Mund schlagen zu lassen, etwas ganz anderes. Fuhrmannsheim bei Tag war zwar nicht sehr anders als nachts, aber ich hatte ja meine Begleitung zu meinem Schutz, so dass ich diesmal nur schief angeschaut, aber nicht nach meinem Geld ausgefragt (oder ausgeplündert) wurde.

Doch egal, in welcher Taverne oder bei welcher Wäscherin ich fragte – auch hier konnte oder wollte mir niemand helfen. Es war wie verhext. Erklärte sich zumindest am Anfang noch manch einer bereit, mich anzuhören, wurden sie sehr schnell sehr schweigsam und wiegelten alle weiteren Nachfragen ab. Selbst gutes Gold, das ich diesmal bei mir trug, half mir überhaupt nicht weiter. Dieser mysteriöse Cuano blieb ebenso eine Geistergestalt wie meine nächtliche

'Rose von Fuhrmannsheim'. So musste ich unverrichteter Dinge wieder abziehen.

Doch mein Name wäre nicht Igan Trappenfeld, wenn ich einfach so aufgegeben hätte. Nein, ich weiß, dass diese nächtliche Erscheinung kein Traum war. Denn noch trage ich ihren Dukatenbeutel bei mir!

Also werfe nun mein wertvollstes Pfund in die Waagschale und wende mich an die Leserschaft des *Aventurischen Boten*: Kann mir jemand weiterhelfen bei meiner Suche nach der rothaarigen Frau? Ich bin bereit, eine hohe Belohnung für jegliche Hinweise zu zahlen, die sie mir näher bringen und mir ihren Namen verraten! Vielleicht hilft ja auch jenes Gemälde weiter, das ich von einem der ansässigen Künstler nach meinen genauen Beschreibungen habe anfertigen lassen? Wenn Ihr glaubt, so ein Wesen würde in Aventurien nicht wandeln, so muss ich Euch eines besseren belehren: Halte Ausschau in Ferdok!

Und wenn du dich gar selbst wiedererkenntst, liebe Rose aus Fuhrmannsheim – suche mich im *Silberkrug* auf! Vielleicht kannst du mir ein gutes Pfand für deine Dukaten anbieten. Aber spüte dich, denn bald werde ich die Stadt wieder verlassen – auf zu neuen Abenteuern!

*Fabian Rudzinski/MW,  
mit Dank an Stefan Blanck*

Die bezaubernde Scharlatanin, auf die Igan Trappenfeld in Ferdok traf, spielt auch im demnächst erscheinenden DSA-Computerspiel *Drakensang* (Sommer 2008) eine Rolle.

## Aventurischer Bote, Rahja 1030 BF

### Handelsmesse zu 'Yol-Ghurmak' angekündigt

Die verfluchten Herrscher Schwarz-Tobriens haben erneut Verwirrung über die freien Reiche gebracht. Vor nur einem Mond erreichten schattenhafte Krähen die Kontore einiger der wichtigsten Handelshäuser des Raulschen Reiches, des Bornlandes und Araniens, um eine Nachricht ihrer Herren zu überbringen:

In der ersten Woche des Rondra-Mondes des kommenden Jahres werde in 'Yol-Ghurmak', wie die einstige Capitale Tobriens nun leider immer öfter genannt wird, die 'Große Tobrische Warenmesse' stattfinden. Fremde Händler wurden aufgerufen, in Scharen zu kommen, um ihre Waren feilzubieten und die Waren der Lande 'Herzog' Arngrims zu erstehen. Selbst allerlei alchymistischen Ingredienzen der an der Ausrichtung der Messe beteiligten lästerlichen Heptagonakademie und Apparaturen aus den Werkstätten des verrückten Leonardo wurden angepriesen, ebenso wie ein ominöses 'Blut Sumus'. Händler aus den anderen

Heptarchien werden ebenfalls erwartet, so dass Waren aus Maraskan auf der Messe und der Warunkei erhältlich sein sollen. Jedem Handelshaus wurde freies Geleit zu und von der Messe zugesichert.

Während viele Handelshäuser schon empört ihren Boykott dieser "götterlästerlichen Posse" (Zitat Emmeran Stoorrebrandt) erklärt haben, hüllen sich die Kirchen in Anbetracht der offensichtlichen Lächerlichkeit dieses Aufrufes in Schweigen. Der Herzogenhof zu Perainefurten war zu keiner offiziellen Stellungnahme zu bewegen, unser Schreiber wurde gar mit schallendem Gelächter und den Worten "da fährt doch niemand hin, der noch bei Trost ist" empfangen.

Es bleibt also zu erwarten, dass sich Arngrim und seine Magier auf eine größtenteils leere Messe einstellen müssen.

*Uli Lindner*

*mit Dank an Chris Gosse*

Anzeige



**Tabletops & Rollenspiele**

Urban War - Metropolis  
Confrontation  
Babylon 5  
Das Schwarze Auge  
West Wind Productions  
Black Cat Bases  
u.u.m.

[www.nimmyshorrorladen.de](http://www.nimmyshorrorladen.de)  
Tel: 02243 - 840 511  
Email: [Nimmyshorror@aol.com](mailto:Nimmyshorror@aol.com)

# DIE STELLMACHEREIEN AVENTURIENS

Von Martin Schmidt

*Mit Dank für ihre Anregungen an Frank Bartels und Tobias Hamelmann*

Kutschen aller Arten sind auf den Straßen und Wegen Aventuriens ein vertrauter Anblick. Sie transportieren Reisende von einem Ort zum anderen, erfreuen die Massen bei spektakulären Wagenrennen und spiegeln Macht und Reichtum wider.

Diese Spielhilfe stellt die bekanntesten Stellmachereien Aventuriens vor, die sich entweder eines besonderen Rufs erfreuen oder als Beispiel für die unzähligen anderen Werkstätten Aventuriens dienen sollen. Sie alle vereint derzeit ein sehr spezieller Wunsch: der Traum, den Siegeswagen für das kommende 76. Donnersturmrennen zu entwerfen und bauen.

## IN DER ERSTEN STARREIHE

Die beiden renommiertesten Wagenschmieden Aventuriens sind gleichzeitig auch die besten. Die Stellmacherei Ferrara-Eisenherr und die Königlich Kusliker Karossenmanufactur teilen sich die Krone der aventurischen Wagen- und Kutschenbaukunst, wobei natürlich jede für sich in Anspruch nimmt, doch einen Funken besser zu sein als der ungeliebte Konkurrent.

### FERRARA-EISENHERR- IMMER NUR DAS BESTE

*Leitung:* Ulinai Ferrara-Eisenherr  
Mitten in Gareth hat die wohl bekannteste Wagenschmiede Aventuriens ihre Heimat gefunden: die Stellmacherei Ferrara-Eisenherr. Bereits in der Zeit Kaiser Alriks ließ sich Thelio Ferrara in Gareth nieder. Das Pikante ist Ferraras Herkunft, denn er arbeitete als junger Meister für die Königlich Kusliker Karosseriemannufaktur. Bis heute ist die Herkunft der Stellmacherei im Namen enthalten: Eisenherr ist die Garethisierung des horathischen Namens Ferrara. Von Kaiser Perval, dem Ferrara-Eisenherr eigens einen Sichelwagen konstruierte, bekam die Familie schließlich den Titel eines Kaiserlichen Hofstellmachers verliehen. Der Erfolg der Stellmacherei liegt in der langen Familientradition begründet, ist aber vor allem das Verdienst des verstorbenen Patriarchen Arve Eisenherr, der einen engen Kontakt zum Kaiserhaus pflegte: Kaiser Reto legte er stets die neuesten Entwürfe vor und konnte so über lange Jahre die Mode neuer Kutschen beeinflussen. Die letzte große Tat Arves war die Wiederentdeckung der federnden Aufhängung für Wagenkästen, mit der er sich bei Kaiser Hal beliebt machte.

Der Erfolg Ferrara-Eisenherrs lässt sich vor

allem am Fertigungsgelände ablesen, dem größten seiner Art in Aventuriens. Den Mittelpunkt bildet ein schmuckvolles Verwaltungsgebäude mit einem kunstvollen Blechhaubendach. In die angrenzenden Werkstätten und Hallen, in denen wohl Tag und Nacht gearbeitet wird, gelangt man nur durch schwere zweiflügelige Tore, die mit schwarzen Eisenbändern gegen Einbruch und Plünderung schützen sollen.

Auf dem Gelände arbeiten über 80 Stellmacher, Wagner, Hufschmiede, Holzschnitzer, Zierrater, Sattler, Zeugmacher, Zügler, Lederer und Samtpolsterer an Streit- und Rennwagen, Kutschen und Luxuskarossen. Aufmerksame Söldner mit Wehrheimer Doggen patrouillieren über das Gelände, um für Sicherheit zu sorgen, doch haben sie stets auch ein Auge auf die Heerschar von Arbeitern.

Die Wachsamkeit ist nicht unbegründet, rühmt sich Ferrara-Eisenherr doch damit, nur Materialien höchster Qualität für seine exklusive Kundschaft zu verwenden. Dies gilt besonders für die beiden Glanzstücke aus dem Hause Ferrara-Eisenherr: Die *Sechser-Ferrara* ist eine sechsspännige Prunkkutsche, die im Innenraum sechs Reisenden komfortablen Platz bietet und mit zwei Kutschern und zwei Trittbrettfahrern besetzt wird. Übertroffen wird sie in den Punkten Inneneinrichtung und Komfort höchstens von der neuen *KKK Premium* der Königlich Kusliker Karossenmanufactur. Nicht weniger berühmt ist die leichte Quadriga *Maraskansieg*, die eigens für die im Garether Hippodrom stattfindenden Rennen entworfen wurde. Die Produktion kleinerer Kutschen überlässt man getrost anderen Stellmachereien wie den Winzbergs, die nicht als echte Konkurrenz angesehen werden.

Wie es scheint, erweitert ein neues Modell demnächst die erlauchte Produktpalette Ferrara-Eisenherrs – kündigte die Wagenschmiede doch unlängst an, einen neuen Rennwagen eigens für das kommende Donnersturmrennen zu bauen (der *Aventurische Bote* berichtete).

### DIE KAISERLICH KUSLIKER KAROSSENMANUFACTUR- ADEL VERPFLICHTET

*Leitung:* Horadan Ross  
Was Ferrara-Eisenherr für das Mittelreich ist, ist die Kaiserlich Kusliker Karossenmanufactur, vormalige Königlich Kusliker Karossenmanufactur, für das Liebliche Feld. Unter der Leitung der Familie Ross baut die Manufactur seit ihrer Gründung

Kutschen für die Monarchen und die Oberschicht des Lieblichen Feldes.

Seit jeher in Kuslik beheimatet, stellen vier Meister und über 20 Gesellen Kutschen, Droschken und Reisewagen her, ausschließlich gute und teure Einzelanfertigungen. Wenngleich der Umsatz der Kusliker Karossenmanufactur nominell nur ein Viertel der Garether Konkurrenz ausmacht, so braucht sie den direkten Vergleich nicht zu scheuen.

Lag der Schwerpunkt der Produktion in der Vergangenheit auf leichten und komfortablen Einspännern, die zwei Fahrgästen Platz bieten, haben sich die Droschken zu den stattlichen Postkutschen hin entwickelt: imposanten Sechsspännern. Mehr und mehr spezialisieren sich die Kusliker Baumeister auf den Entwurf und die Anfertigung schwerer mehrspänniger und vor allem teurer Karossen.

In dieses neue Konzept passt perfekt die *KKK Premium*. Bei ihr handelt es sich um das Kusliker Pendant zur Garether *Sechser-Ferrara*. Der Sechsspänner ist regulär bereits mit sechs brokatbestickten Sitzplätzen, vergoldeten Laternen und beschnitzten Paneelen ausgestattet. So ist es nicht verwunderlich, dass wohl jeder liebfeldischer Kutscher davon träumt, einmal eine *Premium* fahren zu dürfen.

Zahlungskräftigen Kunden erfüllen die Kutschenbauer nur zu gerne Sonderwünsche, seien sie auch noch so ungewöhnlich oder dekadent. Alleine Herzog Cusimo von Grangor nennt nicht weniger als sechs *Premium* sein eigen, die allesamt seinen persönlichen Wünschen angepasst wurden.

Die hohe Fertigungskunst der Kusliker Karossenmanufactur manifestiert sich in der Staatskutsche der verstorbenen Kaiserin Amene-Horas, der wohl prachtvollsten Kutsche Aventuriens. Von zwölf Schimmeln gezogen, erscheinen selbst eine *Premium* und eine *Sechser-Ferrara* klein und unscheinbar neben ihr. In der Hoffnung, die neue Staatskutsche für den neuen Horas bauen zu dürfen, sitzen die Baumeister bereits an den Entwürfen.

## DAS VERFOLGERFELD

Kutschen und Droschken, also leichte und offene Kutschen für bis zu zwei Personen, sind das typische Fortbewegungsmittel Aventuriens, sieht man vom Pferderücken und den eigenen Füßen einmal ab. So ist es nicht verwunderlich, dass es in jeder größeren Stadt Stellmachereien gibt, die Kutschen für den täglichen Bedarf und auch kleine-

ren Geldbeutel anfertigen. Natürlich ist es der Traum jedes Stellmachers, in einem Atemzug mit den berühmten Gareth und Kusliker Fertigungsstätten genannt zu werden, und was würde den eigenen Ruhm besser mehren, als den Wagen zu bauen, der das Donnersturmrennen gewinnt?

## DIE STELLMACHEREI WINZBERG – DIE KONKURRENZ SCHLÄFT NICHT

Leitung: Dilimar Winzberg

Die zweite bekannte Stellmacherei Gareths ist die der Familie Winzberg, die angesichts der Nobeladresse Ferrara-Eisenherr mit dem Ruf des 'ewigen Zweiten' leben muss. Anders als die Hauptkonkurrenz – wobei man sich selbst gerne als Konkurrent sieht – können die Winzbergs nicht auf eine derart lange Familientradition im Kutschengeschäft zurückblicken. Der Gründer der Stellmacherei und mittlerweile reichlich senile Großvater Damilon Winzberg lebt zurückgezogen in der Familienvilla in Gareth, die im Übergang zur Weststadt liegt. Früher selbst ein begnadeter Konstrukteur, hat Damilon längst die Geschäfte an seinen Sohn Dilimar abgegeben.

In der Gilde der Stellmacherei geht derweil immer noch das Gerücht um, dass der Sohn seinen Vater aus dem Geschäft verdrängt habe. Andere wiederum glauben, dass die tief in die Gildenpolitik eingebundene Ulinai Ferrara-Eisenherr das Gerücht in die Welt gesetzt hat, um den Winzbergs zu schaden und ihre eigene Position innerhalb der Gilde zu festigen.

Die Stellmacherei der Familie ist ebenso wie die Familienvilla wesentlich weniger stattlich und bedeutend kleiner als das Eigentum Ferrara-Eisenherrs. Dennoch reichen die zwei Meister und acht Gesellen aus, um schnelle Kutschen von formidabler Qualität zu bauen und dabei die Wartezeiten verhältnismäßig kurz zu halten.

Die Winzberger Handwerker haben sich auf die Herstellung von ein- bis vierspännigen offenen Gefährten spezialisiert, die maximal vier Personen Platz bieten. Bisweilen liegen die Preise der Winzbergs weit über denen der Konkurrenz, so dass man mit etwas Glück selbst bei Ferrara-Eisenherr günstigere Auftragsarbeiten erwerben kann, die nicht abgeholt wurden.

## DIE STELLMACHEREI YAQUIRBLITZ – KLEIN, ABER FEIN

Leitung: Dartan Kureon

Die bekannteste Stellmacherei Vinsalts besitzt über die Stadtgrenzen hinaus in Kutscherkreisen einen hervorragenden Ruf. Bei Yaquirblitz hat man sich auf die Anfertigung kleinerer Kutschen bis zum Zweispänner und schneller Renngefährte spezialisiert. Daher sehen sich die Vinsalter Meister und Gesellen auch nicht als Konkurrenz zur Kusliker Karossenmanufactur. Dabei pro-

fitiert die kleine Stellmacherei deutlich von der Tatsache, dass sie in Vinsalt selbst keine Konkurrenz zu fürchten hat.

Die Bescheidenheit der Stellmacherei, die für liebevollere Verhältnisse schon fast auffällig ist, zeigt sich besonders in dem großen, zweistöckigen Gebäude, in dem die Besitzer, Meister und Gesellen sowohl arbeiten als auch wohnen.

Ihren schnellen Erfolg verdankt die Stellmacherei ihren niedrigen Preisen, die ein Garant für die fast durchgehend gute Auftragslage sind. Sollten die Aufträge Überhand nehmen, so stellt Dartan Kureon gerne reisende Handwerker oder junge Gesellen auf Zeit ein. Doch nicht nur der Preis, auch die Qualität der Kutschen sorgt für ein florierendes Geschäft. Die Yaquirblitz-Rennwagen sind gleichermaßen zuverlässig und belastbar, so dass sie selbst im Gareth Hippodrom zu finden sind.

Auf die Gareth Ankündigung, einen neuen Rennwagen eigens für das nahende Donnersturmrennen zu bauen, hat die Führung der Stellmacherei noch nicht offiziell reagiert. Dennoch scheint es, als haben auch in den Vinsalter Fertigungsräumen die Arbeiten an einem Rennwagen begonnen. Glaubt man den Gerüchten, so trägt der neue Wagen den Namen *Drachenflug*.

## SERAI AL'PERPHI –

### DIE TULAMIDISCHE UNBEKANNTE

Leitung: Emerbeth ash-Shaya ay Zorgan  
Die Stellmacherei Serai al'Perphi liegt direkt vor der Toren Zorgans. In Aranien die bekannteste ihrer Art, ist sie außerhalb des

Maharanyats so gut wie unbekannt. Lediglich einige altgediente Offiziere, die sich mit den Taktiken aranischer Kriegsführung auskennen, haben den Namen schon einmal gehört, baut Serai al'Perphi doch die für das aranische Heer typischen Streitwagen.

Seit dem Sieg gegen Oron 1028 BF steht der Stellmacherei Emerbeth ash-Shaya ay Zorgan vor, die selbst eine bekannte Wagenlenkerin des aranischen Heers war. Erwähnt sei an dieser Stelle noch, dass in der gesamten Stellmacherei nur Frauen arbeiten.

Bislang verließen nur wenige Kutschen für nicht-militärische Zwecke die Stellmacherei, lag das Hauptaugenmerk doch auf der Anfertigung von Streitwagen, die sich durch eine besonders leichte Bauweise auszeichnen. Dies hat zwei Vorteile: Die Zugpferde ermüden langsamer und können zudem ein höheres Tempo erreichen.

Diese beiden Eigenschaften will Emerbeth auch auf die neuen Kutschen aranischer Prägung übertragen. Anders als die in ihren Augen schwerfälligen Prunkkutschen aus dem Mittelreich will sie ein Modell entwerfen, das nicht minder prächtig ist als eine *Sechser-Ferrara*, aber deutlich leichter sein soll und somit dem Lebensgefühl der Tulamiden entspricht.

Ihre ersten Gehversuche im Kutschenbau scheinen erfolgversprechend gewesen zu sein, anders ist die vollmundige Erklärung, den künftigen Siegeswagen für das Donnersturmrennen zu bauen, nicht zu erklären.

Anzeige

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

GAMES-IN®

Dachauer Str. 42, 80335 München  
[www.games-in-shop.de](http://www.games-in-shop.de)

GAMES-IN®  
Verlag  
München

# Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

## Perturbation des Sphärengefüges in Eslamsgrund

### Globule stürzt nach Dere zurück!

Eine magische Sensation erschüttert derzeit die Fachwelt, ausgelöst durch die Expedition der hochgeschätzten Collega Prishya von Garlischgrötz zu Grangor (siehe *Aventurischer Bote* 129). Im südlichen Garetien erschien unter nicht zur Gänze geklärten Umständen das seit den Magierkriegen verschollene Dorf Fremmelshof, das sich offensichtlich in einer entrückten Globule befunden hat, wieder in der Dritte Sphäre. Noch sind viele Gerüchte über die wahren Ereignisse im Umlauf, und der Nebel der Übertreibungen lässt sich nur schwer lüften, doch möchte der *Salamander* sich dennoch an einer Deutung der Ereignisse versuchen.

Den Bütteln des Barons von Fremmelsfelde, die von den abergläubigen Bauern des Umlandes wegen "dämonischem Tösen" beim Krater von Fremmelshof gerufen wurden, bot sich ein atemberaubendes Bild. Statt des grün überwucherten Kraters, der sich bislang dort befand, breitete sich vor ihnen ein größtenteils zerstörtes Dorf aus. Allenthalben waren Trümmer, Tote und Verletzte zu sehen – und in ihrer Mitte die hochgeehrte Magistra Prishya mitsamt einigen überlebenden Mitgliedern der Expedition. Zwar vermochten die wackeren Gardisten die Tragweite der Ereignisse nicht zu erfassen, doch taten sie das einzig Richtige: Sie entsandten sofort Boten nach Eslamsgrund zum Grafen.

Die resolute Dame von Garlischgrötz hatte derweil bereits das Kommando am Ort des Geschehens übernommen und ließ auch die verbliebenen Gardisten nach ihrer Pfeife tanzen. Wie ein Wehrheimer Weibel kommandierte sie die Soldaten, einige herbeigeilte Bauern des Umlandes und die Bewohner des unglückseligen Dorfes. Kaum etwas an ihr erinnerte an die fragile Frau, die wir nach der Schlacht in den Wolken so oft bedauert haben. Verletzte wurden versorgt, die Toten borongefällig bestattet und die Trümmer des Dorfes durchsucht. Besonders die Ruine eines großen und vollends eingestürzten Turmes ließ die Magierin akribisch durchsuchen.

So kam es, dass als Graf Siegeshart von Ehrenstein selbst nach wenigen Tagen mit seinem Gefolge und einigen Bannstrahlern eintraf, die Lage größtenteils unter Kontrolle gebracht war. Doch wäre es beinahe zum Eklat gekommen, als die Geißler sowohl Prishya und die übrigen Magier fest-

setzen wollten, als auch die geborgenen Relikte den 'reinigenden Flammen' übergeben wollten. Es wäre sicherlich zu einem Handgemenge zwischen den Bannstrahlern und Prishyas Begleitern gekommen, wenn der Graf nicht ein Machtwort gesprochen und für Ruhe gesorgt hätte. Er hatte bereits Nachricht nach Gareth zur Kaiserin und zum Bund des Weißen Pentagrammes schicken lassen und verfügte, dass bis zum Eintreffen von Vertretern der Gilde Prishya unter Aufsicht der Bannstrahler das Kommando bei der Bergung der Hinterlassenschaften haben solle.

Die überlebenden Bauern (jeder von ihnen vor über 400 Jahren geboren!) wurden derweil auf Weiler und Höfe des Umlandes aufgeteilt, ihre Versorgung und Unterweisung dem hiesigen Baron aufgetragen. Der Graf selbst nahm hingegen eine Frau mit an seinen Hof, die behauptete, eine Erbin der Baronie aus dem Hause Hahnentritt zu sein. Auch die Frage ihrer Ansprüche wird wohl erst in den nächsten Wochen und Monaten geklärt werden.

Doch kehren wir zurück zu den sicherlich interessantesten Gesichtspunkten der Ereignisse: dem durch Prishyas Expedition gesicherten Wissen. Als nach einigen Wochen Gesandte der Gilde aus Gareth eintrafen, hatte die Metamagierin bereits über 100 Relikte katalogisiert und geordnet, eine

genaue Untersuchung stand aber natürlich noch aus. Diese sollte dem Willen der Expeditionsleiterin nach in Punin stattfinden – wogegen die Weißmagier natürlich in aller Form protestierten.

Auch die Politik begann sich bald einzuschalten, da die Garetier das wertvolle Wissen nicht in das abtrünnige Almada lassen wollten. Wie genau es schließlich zur Einigung kam, ist nicht bekannt, doch wurden nach einigen Tagen – derweil war auch eine Gesandtschaft der Grauen Gilde aus Punin eingetroffen – beschlossen, dass die Relikte größtenteils nach Kuslik zum Institut der Arkanen Analysen gebracht werden sollten. Hier könnten alle Gilden gemeinsam ihrem Erbe auf den Grund gehen. Sowohl den Gesandten Kaiserin Rohajas als auch den Vertretern Kaiser Selindians wurde zugesichert, dass die Ergebnisse der Forschung nicht den Interessen der Politik dienen sollten.

Prishya von Garlischgrötz hingegen wurde als Leiterin der Untersuchungen von allen Beteiligten anerkannt und durfte damit in der nächsten Zeit wieder stärker umworben werden, nachdem sie in den letzten Jahren eher belächelt wurde und ein Schattendasein in der aventurienweiten Forschung fristete. Es heißt, der Puniner Spektabilität Sirdon Kosmaar würde im Gilderrat derweil starker Gegenwind entgegenwehen, da er dafür eingetreten sei, die "zum Scheitern verurteilte" Expedition Prishyas nicht offiziell zu unterstützen. Wen wundert es, hat die Graue Gilde damit doch offiziell nicht mehr Recht auf die Ergebnisse der Erforschung als jede andere magische Institution.

Uli Lindner



# Skandalöse Veröffentlichung in Thorwal

STADT THORWAL. Viel Aufsehen erregte am Ende der diesjährigen *Hesindedispute* zu Thorwal nicht nur der Vortrag des berühmten Archomagus Rakorium Muntagonus<sup>1</sup>, sondern auch ein Manifest, das in den Reihen der Teilnehmer gefunden wurde, die der Gilde der linken Hand angehören. Der folgenden Veröffentlichung vorweggenommen sei, dass die Redaktion des *Salamander* sich aufs Schärfste von der zitierten Meinung distanzieren sollte. Sollte einem unserer werten Leser der Urheber des Pamphlets bekannt sein, so sei es ihm Pflicht, sich bei der Heiligen Inquisition des Herren Praios zu melden.

»Verehrte Collegae!

Erneut sind es die engstirnigen Ansichten gewisser Magi der konservativeren Gilden, deren simplifizierte lineare Denkstrukturen es zu einer Veröffentlichung in einer der führenden Zeitschriften der arkanen Zünfte gebracht haben. [...] Im Folgenden seien dem offenen Geiste einige komplexere Gedankengänge dargelegt.

**Ab Primo:**

## Magna Opera et Opus Deorum

In großer Zahl werden Geschehnisse der letzten Jahre den daimoniden Widersachern der Silem'schen Götter<sup>2</sup> zugeordnet. Genannt werden nur zu gern die Fliegende Feste des G. C. E. Galotta oder die Entstehung der blutenden See. Doch auch von den Silem'schen Göttern sind Taten ähnlicher Größe überliefert. Als Beispiele mögen hier genannt sein der Stern von Selem, welcher vor Jahr-

hunderten das Sultanat Elem vernichtet haben soll.<sup>4</sup> [...] Jener Stern, so behaupten die Tulamiden, sei aber wiederum gesandt worden von der Entität mit Namen Phex. Doch auch in neuerer Zeit finden sich solche Zeichen, wie jene Sturmflut, die Salza vor einiger Zeit heimsuchte.<sup>5</sup> [...] Auch nach ausführlicher Analyse der dortigen Ereignisse mittels der Cantus Analys Arcanstruktur und Odem Arcanum gelang es nicht, das Wirken der Entität Charyptoroth nachzuweisen. [...] Ergo ist die Entität Efferd für jene Ereignisse verantwortlich zu halten, so sie als Herr der Meere anerkannt wird. [...]

**Ab Secundo:**

## Arkane Kräfte und Sphärenmacht

Ein jeder Arkaner vermag einzuschätzen, welch astrale Macht ein magnum opus zu verschlingen drohen muss. Die Freisetzung derartiger Kräfte mag wohl die Möglichkeiten der meisten der Magierschaft bekannten Wesen überschreiten. [...]

So gilt es also für den Magus bei derartig großem arkanen Werke, andere astrale Quellen zur Hilfe zu ziehen. Solcherart Quelle findet sich in der Siebten Sphäre, welche meines Erachtens durchdrungen ist von astraler Kraft. [...] Die Nutzung heptasphärischer Kräfte ähnelt dabei viel mehr einer Anwendung des Cantus Aerofugo, erzeugt diese kurzzeitig eine Art astral leeren Raumes. Einen Ausgleich der Astralsubstanz erstrebend, reißt sie sogleich ein schmales Loch zwischen den Sphären, um die Siebte ihrer Energien zu berauben. [...] Die so frei gesetzten Kräfte ver-

mag der Magus in sich zu bündeln und für seine Zwecke – arkane Großtaten gleich den magna opera – zu nutzen. [...] Dem gemeinen Magus dürfte eine derartige kurzfristige Machtfülle unbekannt und der Umgang mit ihr ungewohnt sein. [...] Ergo kann es zu Manifestationen unreiner Art kommen, wie sie solcherart beispielsweise bei den als pervertiert bezeichneten Elementen zu finden sind.

**Ab Tertio:**

## Conclusio für den rationalen Geist

Betrachtet man die von Magierphilosophen vertretene These, dass einem jeden göttliche Macht offen stehe, kann nur eine Konsequenz folgen: Bei den magna opera handelt es sich um eine Annäherung an göttliche Kräfte, bei der allerdings die Präzision göttlichen Wirkens noch nicht erreicht wird. Weitere Forschung in diesem Bereich mag dem Magus eine Verbesserung der Genauigkeit erlauben. [...]

Die Silem'schen Götter haben indes sicherlich einen der höchsten Präzisionsgrade erreicht. Mögliche Nachfolger auf dem Weg der Macht gilt es von ihrer Seite aus allerdings zu beseitigen, ob durch gezielte Steuerung der ihnen anhängenden schwachen Geister oder gar durch direktes Eingreifen. [...] Strebt nun der findige Geist selbst nach dem Höheren, so gilt es für ihn, sich den Bemühungen der Stärkeren so lange zu erwehren, bis die eigene Macht genügend gemehrt, dass er die Aufnahme unter ihnen erzwingen kann. Welche uns bekannte Entitäten hingegen auf jenen Pfaden wandeln, gilt es noch zu ergründen.

Möget Ihr Eure eigene Wahrheit finden,  
K. M. E.«

Anil Paralkar

mit Dank an Dominik Wäsch

<sup>1</sup> Siehe *Aventurischer Bote* 128, Seiten 8f.

<sup>2</sup> Der nun folgende Inhalt lässt einen Bezug auf den kürzlich im *Salamander* veröffentlichten Artikel *Über die erzdämonischen Magna Opera* vermuten; siehe *Aventurischer Bote* 127, Seiten 6f.

<sup>3</sup> Gemeint sind die Zwölfgötter.

<sup>4</sup> Weitere Informationen zum Stern von Selem finden Sie in *Land der Ersten Sonne*, Seite 12.

<sup>5</sup> Mehr zu der Sturmflut in dem Abenteuer *Winterflut* in der Anthologie *Strandgut*.

## Unruhe im OER

Im Zusammenhang mit der Rückkehr der Expedition Prishyas ist es auch im Orden der Rohalswächter zu Umwälzungen gekommen. Zwar konnten die Gerüchte noch nicht bestätigt werden, aber es heißt, ein Magier aus Fremmelshof habe die Zerstörung des Dorfes überlebt: ein Ordensmitglied aus der Zeit der Magierkriege. Und damit nicht genug – man erzählt sich, dieser Mann würde außerdem ein Artefakt mit sich führen, das für den Orden von großer Bedeutung sei. Bei

den Rohalswächtern hat diese Nachricht bereits für große Aufregung gesorgt, auch in Bezug auf die Rivalität zum Orden der Grauen Stäbe. Denn es wird gemunkelt, der Magier aus Fremmelshof würde in Bezug auf seine Einstellungen eher zu diesem Orden der Grauen Gilde passen als zu den Rohalswächtern.

Hochmeister Kuniswart vom Reifenwasser war gegenüber dem *Salamander* jedoch zu keinerlei Stellungnahme bereit.

Uli Lindner

Anzeige

**MORGEN  
WELT**

Markelstrasse 56  
12163 Berlin

Mo - Sa: 10 - 20

Telefon: 030 - 797 09 646

<http://www.morgenwelt.org>

Fachgeschäft für DSA  
Science Fiction und Fantasy  
Rollenspielrunden und Events



## Die Milde Tochter spricht zu den Menschen

### Von winterlicher Pracht im Frühling und den Visionen der Ifirnsmaid

TRALLOP. Schon vielerlei wundersame Dinge wissen die Weidener über ihre Ifirnsmaid zu berichten, die schneegleiche Walbirg von Löwenhaupt. Und doch scheinen die alveranischen Schicksalsmächte nun erneut ihr Augenmerk auf die gesegnete Tochter der Herzogin zu werfen und eine längst vergessen gehoffte Prophezeiung zu erneuern.

Zur kalten Winterszeit, im Monde Firuns war's gewesen, da die junge Walbirg von Löwenhaupt die Mauern der Herzoginnenburg zu Trallop verlassen hatte, um den diesjährigen *Tag der Weißen Ifirn*, welcher ist der 30. Firun und zugleich Tsatag des gesegneten Mädchens, im fernen Beonfirn zu begehen und – gemeinsam mit der örtlichen Ifirn-Geweihten Ilyoa und vielen gläubigen Pilgern – die Milde Tochter Ifirn um das Ende des Winters zu bitten.

Mit Zittern gedenkt man des grimmigen Winters vor zwei Götterläufen, als im Jahr des Feuers überall im Reich das Leben zum Stillstand gekommen und selbst der Pandlaril zugefroren war. Erst das Ifirnskind Walbirg hatte eben an jenem Tag der Ifirn – barfuß bittend und betend auf den Zinnen der Löwenburg – den Jahrhundertwinter aus Weiden vertrieben.<sup>1</sup>

Nun aber hatte der gestrenge Herr Firun dieses Jahr Weiden mit all zu kalter Wut verschont. Um so mehr hatte – ob des Schutzes des jungen Prinzessin – große Sorge im Herzogshaus Einzug gehalten, war es ihr doch selbst vom alten Firun-Diener Ailgrimm nicht auszureden, gen Beonfirn (am düsteren Nebelmoor gelegen, wer's hören möchte) zu gehen. Auch den Grünröcken, der Leibgarde der Löwenburg, trieb der Schweiß trotz winterlicher Kälte, drohten doch Walbirg stets auch Gefahren abseits der wilden Natur zwischen Nebelmoor und Finsterkamm: Wer in Weiden busste nicht zu berichten, wie oft die junge Ifirnsmaid seit frühester Kindheit immer wieder nur durch Götterschutz dem Griff dunkler Machtgestalten entgangen war: Ende 1021 war sie dem Usurpator Baeromar entkommen<sup>2</sup>, im Folgejahr ward sie gar von Nagrachs Wilder Jagd ins finstere Gloraniem entführt.<sup>3</sup> Und erst im letzten Jahr war sie in die Hände des Sichelwächter Markgrafen-Mörders Darwolf von Binsböckel-Glückshaus gefallen – zum Glück erneut, ohne ein Leid zu erfahren.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Siehe *Aventurischer Bote* 115, Seite 28

<sup>2</sup> Siehe *Aventurischer Bote* 77, Seite 20

<sup>3</sup> Siehe das Abenteuer *Sumus Blut* (2000)

<sup>4</sup> Siehe *Aventurischer Bote* 120, Seite 3 ff.

<sup>5</sup> siehe *Aventurischer Bote* 63, Seiten 21-23

Doch auf der Löwenburg ahnte Herzogin Walpurga im Stillen sicher schon lange, dass das auserwählte Mädchen wohl nicht auf ewig hinter den Mauern Trallops beschützt werden konnte. Welches Schicksal auch immer wartete – die Ifirnsmaid mit dem schneeweißen Haar schien es selbst am meisten herauszufordern.

So verbrachte sie bis zum Ifirnstag nicht nur viele Nächte mit der Beonfirner Gezeiten und ihrer Novizin und begleitete diese auch zum alljährlichen Lied der Schwäne am geheimnisvollen Schwanenreigen im Ifirnstann, sondern verblieb in den Folgemonaten, als es längst Frühling geworden war, fern der Löwenburg in Gesellschaft der alten Mentorin. Walbirg zählte seit diesem Winter ganze zwölf Götterläufe – und trotzdem jeder Weidener wusste, dass die Herzogintochter von Ifirn selbst auserwählt sein musste, schien das Mädchen noch immer wenig über ihr eigenes bevorstehendes Schicksal und ihre Bestimmung zu ahnen.

Im Phexmond nun hat sich zu Beonfirn Wundersames ereignet: Tiefe Sorge beherrschte die Grünröcke, die zu Walbirgs Schutz in Beonfirn abgestellt waren, aber ein aufs andere Mal zurückbleiben mussten, wenn das Mädchen und ihre Mentorin Ilyoa für Tage im Ifirnstann verschwanden und die Nähe der Milden Göttin suchten.

Als ihre Rückkehr nach fünf Tagen noch immer ausgeblieben war, begann Hauptfrau Arline von Weißenbrück eine fieberhafte Suche im frühlinghaften Ifirnstann. Drei Tage irrten die Grünröcke durch das aufblühende Gehölz (wiewohl sie sich kaum mehr als eine halbe Tagesreise vom Dorf entfernten), bis sie – den Göttern sei Dank! – auf die Geweihte Ilyoa stießen, die die Gardisten – selbst bestürzt und unsicher – zum geheimen Schwanenreigen-Heiligtum führte und berichtete, dass sich die junge Ifirnsmaid "bereits seit Tagen in unerklärlichem Zustand" befinde und auch sie, die alte Geweihte, nicht wisse, wie und ob ihr wohl zu helfen sei.

Dort nun, an mystischem Platze, fanden sie Walbirg – trotz der Frühlingswärme – in einem Kreis aus feinstem, kristallinem Schnee, der beständig aus ihrem weißen Haar perlte wie feine Gischt in milder Brise. Ihre bernsteinfarbenen Augen dagegen waren weit aufgerissen und in den Himmel gestreckt. Sie schien ins Gespräch mit ihrer Göttin vertieft – allein, niemand wusste, wie lange sie dort noch sitzen würde, ohne dass sie aß und trank.

In der tiefen Nacht schließlich hielt es Hauptfrau Arline in ihrer Geduld nicht mehr aus, sie stupste die junge Maid trotz Ilyoas Befürchtungen mit einem starken Zweig. Augenblicklich erstarb der Zauber um Walbirg, sie erwachte ... und lächelte in die Runde: "Habt Dank, treue Weißenbrück, fast hatte ich mich in Ifirns schönem Schneegestöber verloren." Dann jedoch wurde ihre Miene erneut ernst, und sie berichtete, was die Milde Göttin den Menschen offenbarte: "Alte Omen sind zurückgekehrt, die lange vergessen geglaubt – von meinem lieben Bruder und meiner guten Mutter gar vielleicht vergessen gehofft. Doch etwas ist geschehen im Lande Gloraniem, an das ich selbst so wenige Erinnerungen habe. Der Mann aus Eis hält Wacht in schwarzer Kaverne. Es ist das erste Zeichen. Ifirns Eisrose ist erblüht und wird nicht mehr vergehen in der Stadt aus Holz. Es ist das zweite Zeichen. Weitere werden folgen. Der Stillstand wird zu einem Ende kommen. Ich sah Feuer an den Grenzen des Eisreichs. Ein Feuer der Herzen. Es weckt den Silbernen Bären, der wieder über grünen Grund schreiten will. Es weckt den schwarzen Fuchs, der über schneeweißen Grund schreiten will." Schwer atmend griff sich die Maid an das silberne Schwanenamulett, einst ein Geschenk des Weißen Manns.<sup>5</sup> "Hinter einem kristallinen Schleier aber ... da stand sie. Ich sah sie nicht, verzerrt und gebrochen war das Licht. Doch sie sah mich. Sie sah mich."

Wie ein Lauffeuer sprachen sich die Worte der Ifirnsmaid im Herzogtum herum. Es heißt, in der Löwenburg habe man Walbirg bei ihrer Rückkehr mit grimmigem Trotz in die Arme geschlossen. Der langgefürchtete Tag schien nicht mehr fern, an dem sich die junge Maid den Schrecken und Gefahren ihres vorbestimmten Schicksals würde stellen müssen.

*Ferling Okenheld*

(MW)

*mit Dank an Daniel Simon Richter*

Anzeige **FACHGESCHÄFT FÜR ROLLENSPIELE**



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



## Impressum

**Herausgeber:** Ulisses Spiele GmbH,  
Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstem

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

**Lektorat:** Florian Don-Schauen, Britta Neigel

**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:** H. Brendel, T. Hagner, T. Hamelmann, U. Lindner, M. Lorber, D. Lukaßen, M. Masberg, P. Mindach, E. Moussa, A. Paralkar, K. Reinwald, D. Richter, F. Rudzinski, M. Schmidt, M. Schwefel, R. Schwefel, V. Weinzheimer

**Illustrationen:** Christian Bayerl (1), Markus Koch (1, mit freundl. Gen. von Radon Labs/dtp), Martin Lorber (1), Mia Steingraber (4), Horst Thiele (Blickpunkte), Radon Labs/dtp (3)

**Motto:** Eva-Maria Filla

**Satz & Layout:** ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2008 by Ulisses Spiele GmbH, Germany.  
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.  
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe unten.

### Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Britta Neigel  
Von-Humboldt-Straße 11  
26180 Rastede  
oder per eMail an:  
avbote@ulisses-spiele.de



*Liebe Leser, liebe Leserinnen  
wir weisen noch einmal darauf hin, dass der Aventurische Bote einen Vertriebspartner hat, der sich ausschließlich um alle Abonnementbelange kümmert. Bitte nutzen Sie als Abonnent zur Kontaktaufnahme ausschließlich die nebenstehenden Kontaktdaten.  
Die Botenredaktion ist weder für den Vertrieb, noch für sonstige Fragen zu einem bestehenden oder neu abzuschließenden Abonnement zuständig. Lieben Dank!  
Uli Kneiphof, für die Botenredaktion*

## FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 / 8 44 - 0  
(MO-DO 08<sup>00</sup>-16<sup>00</sup> Uhr FR 08<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr)

Fax: 04331 / 8 44 - 3 33  
Mail:  
abo@mediaprint-percom.de

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

**Ulisses-Spiele GmbH**  
Langgasse 3b  
65529 Waldems Wüstem

oder bei:

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

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

## REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und ausschließlich per E-Mail an:

[dsaregeln@ulisses-spiele.de](mailto:dsaregeln@ulisses-spiele.de)

## KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

**Britta Neigel**  
Von-Humboldt-Str. 11  
26180 Rastede

oder per E-Mail an

**Ulrich Kneiphof**

[avbote@ulisses-spiele.de](mailto:avbote@ulisses-spiele.de)

Unaufgefordert eingesandte Artikel oder Manuskripte werden nicht bearbeitet.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

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

## ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstem (bitte den Coupon **n i c h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de), HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer sind Patric Götz & Markus Plötz.

### Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

### Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

Kontonummer: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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

### Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am \_\_\_\_\_ abgeschickt.

**Vertrauensgarantie:** Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Postfach 280; 24756 Rendsburg** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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

Lieber Leser, liebe Leserin!

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

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

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

### Chronologie der Ereignisse

**Phex 1030 BF:** Die Ifirnsmaid Walbirg von Löwenhaupt kündigt am Schwanenreigen im Ifirnstann von Visionen bezüglich des Eisreiches Glorania.

**Ende Peraine 1030 BF:** Nordmärkische Propagandaschriften zwölfgöttergefälligen Inhalts werden an Bedürftige im ganzen Reich verteilt.

**Ingerimm 1030 BF:** Dämonische Botenvögel bringen Nachricht von Arngrimm und der Heptagonakademie zu wichtigen Handelshäusern.

**Anfang Rahja 1030 BF:** Gegenüber seiner Königin Yolande II. von Nostria nimmt Graf Albio III. von Salza für sich die diplomatische Meisterleistung in Anspruch, einen Angriff der Thorwaler unter Marada Gerasdottir von Nostria abgewendet zu haben.

**Rahja 1030 BF:** Unter Führung von Hetfrau Marada Gerasdottir macht sich eine stattliche Flotte Thorwaler Schiffe auf den Weg nach Norden, um gegen Glorana zu streiten.

**Namenlose Tage 1030 BF:** Heptarch Darion Paligan versucht, bei einem geheimen Treffen im Boronsgrund die zerstrittenen und um Macht konkurrierenden Archenkapitäne und Piratenführer des Perlenmeers zu einem gemeinsamen Bündnis unter seiner Führung zu vereinen.

**Anfang 1031 BF:** Präzeptor Perval Groterian ernennt die Draconiterin Purothea Schlangenkind zur Legatin der Wildermark

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

**Efferd 1031:** Kaiserin Rohja restituiert eine Ritterin in der Heldenruz, aber das Reichsgericht ziert sich lange, diese Entscheidung zu bestätigen.

**11. Travia 1031 BF:** Am Erlenschloss finden sich hunderte Ratgeber ein, um Erbprinz Anshold und Nadyana von Kosch aus ihrer Kinderlosigkeit zu befreien.

**Boron 1031 BF:** Finsterzwerge unter König Bonderik erobern die Lowangen-Mine im nördlichen Finsterkamm.

**Hesinde 1031 BF:** Das Verlöbnis der entlehnten Erbin der Baronie Devensberg und des nunmehrigen Barons unter der Segenhuld des Erhabenen Paares schlichtet einen ernsthaften Rechtsstreit.

**Frühling 1031 BF:** Großinquisitor Amando Laconda da Vanya trifft in Ferdok zu einem Zug der Sonne ein.

**Rondra 1032 BF:** Eine mysteriöse Mordserie erschüttert Ferdok und veranlasst Graf Growin dazu, die Stadt abzuriegeln. Zur gleichen Zeit werden Gerüchte laut, dass sich die Fertigstellung des neuen Hesinde-Tempels in Fer-

dok und die Ausrufung der legendären *Dra- chenqueste* aus unbekanntenen Gründen verzögern.

### Frieden unter Traviassegen,

#### Seite 4

Seit der Zerschlagung Darpatiens gärt es sowohl im dortigen Adel als auch in der alteingesessenen Bevölkerung. Althergebrachte Rechte und Privilegien werden verteidigt und die neuen Machthaber genau, oftmals gar argwöhnisch, beobachtet. Umstrittene Entscheidungen wie die des Markgrafen der Rabenmark können der Tropfen sein, der das Fass zum Überlaufen bringt. In dieser angespannten Situation versuchen sich vor allem die neuen Herrscher zu profilieren und mit mehr oder weniger Geschick zu positionieren.

Das Hohe Paar, das innerhalb der Traviemark mit ähnlichen Problemen zu kämpfen hat, legt großen Wert darauf, dass die Kirche Travias maßgeblich an der Schlichtung des Konflikts beteiligt war. Durch diesen Erfolg möchte es Vertrauen in die ungewohnte klerikale Führung aufbauen. Tatsächlich wurden die Verhandlungen jedoch in erster Linie von den Unterhändlern der Familien geführt, während die geweihten Berater nur in einzelnen Fragen eingreifen und schlichten mussten. Aus dem Reichsgericht zu Elenvina ist bislang noch nicht einmal der Eingang der Klageschrift bestätigt worden.

### Fette Beute,

#### Seite 4

Tatsächlich befand sich bedeutende Ladung an Bord der *Kaiser Reto*: ein Teil von Xeraans Schatz, den Haffax nach Maraskan verlagern wollte. Die Mannschaft meuterte, verlockt vom goldenen Glanz. Das Schiff löste sich von dem Konvoi, dem es hätte folgen sollen, und fiel geradewegs Deirdre Sanin in den Schoß wie eine überreife Frucht.

Die Begleitumstände werden nicht weiter beschrieben werden, also können Ihre Helden verantwortlich für diesen Coup sei: entweder als Nutznießer glücklicher Umstände, oder aber auch durch eine aufwendige Seefahrtskampagne, die den Zerfall eines Haffax-Goldkonvois verursacht und die Rückeroberung der *Kaiser Reto* ermöglicht. Die zeitweise im Perlenmeer operierende *Stern von Beilunq* ist dabei der Trumpf Ihrer Helden.

### Von Rechtsstreitigkeiten in der Heldenruz, Seite 5

Es deutet vieles darauf hin, dass in Zeiten einer schwachen Krone und eines erstarkenden Adels das Reichsgericht an Bedeutung gewonnen hat. Daher werden wir in einem der kommenden Boten dieses Gremiums des Reiches etwas eingehender beleuchten und erklären, was genau es mit damit auf sich hat.

### Wider alles Übel, Seite 5

Die erste Ausgabe der *Nordmärkische Edition des Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung* aus dem Jahr 1016 BF war eine Kampfschrift des damaligen Lumerian Hilberian wider den Heliodan Jariel und wurde von diesem umgehend auf den praioskirchlichen Index gesetzt. Erst durch die Überwindung des Schismas und Hilberians Krönung zum 'einen' Lichtboten ist die Schrift prinzipiell wieder salonfähig geworden, hat aber vor allem kirchenhistorischen Wert.

Die unmittelbar nach dem Jahr des Feuers überarbeitete zweite Ausgabe ist politisch noch brisanter, wird darin doch alles Übel, das seit Kaiser Hals Zeiten über den Osten, Norden und das Herz des Reiches kam, mit dem mangelnden Glauben und Göttervertrauen der dortigen Bevölkerung und der Unfähigkeit des dortigen Adels und Klerus in Verbindung gebracht. Analog wird die Tatsache, dass die Nordmarken von diesen Übeln verschont blieben und während des Niedergangs des Reiches zur mächtigsten Provinz aufstiegen, der Gläubigkeit der dortigen Bevölkerung, dem heiligen Eifer der dortigen Geweihtenschaft und der politischen und militärischen Begabung des dortigen Adels zugeschrieben. Der politische Sprengstoff, den die Verbreitung dieses Werkes beinhaltet, ist offensichtlich. Besonders fleißig werden die nordmärkischen Propagandaschriften in der Traviemark, aber auch im verwüsteten Perricum und sogar im Garether Südquartier verteilt.

### Handelsmesse zu Yol-Ghurmak angekündigt, Seite 7

Obwohl die meisten Zwölfgöttergläubigen dem Aufruf der Machthaber Yol-Ghurmaks nicht folgen werden, lockt die Aussicht auf ein lukratives Geschäft neben manchem Händler aus den Heptarchien ebenfalls einige gewissenlose Kauffahrer der freien Lande. Doch auch Feinde Transsylviens haben ein Interesse daran, auf der Messe Informationen einzuholen oder die Bemühungen Arngrimms und seiner Magier

(hinter denen Balphemor von Punin steht) zu untergraben. Im *Aventurischen Boten Nr. 132* wird es eine ausführliche Darstellung der 'Großen Tobrischen Warenmesse' geben – und jeder Leser und jede Leserin des Boten ist im Rahmen eines kleinen Wettbewerbes zur Mitarbeit aufgerufen. Wer Ideen zu Personen, Örtlichkeiten oder Szenarioansätzen hat, der bringe diese zu Papier und sende sie bis zum **15. September 2008** an [uli.lindner@gmx.de](mailto:uli.lindner@gmx.de). Der maximale Umfang der Einsendungen beträgt 1.800 Zeichen (inklusive Leerzeichen). Eine Jury bestehend aus Chris Gosse, Uli Lindner und Anton Weste wählt die besten Beiträge aus, die im nächsten Boten im Rahmen der Messe-Beschreibung veröffentlicht werden. Wir freuen uns auf Ihre Einsendungen.

## Perturbation des Sphärengefüges in Eslamsgrund, Seite 10

Die Ereignisse, die zur Kollabierung der Globule von Fremmelshof führten, können im Abenteuer *Vergessenes Wissen* in der Anthologie *Sphärenkräfte* nachgespielt werden. Das geborgene Wissen hingegen wird die Gildenmagie noch einige Zeit beschäftigen und mag in Zukunft so manche Fortentwicklung der Magie verursachen oder beeinflussen.

## Ins schwarze Herz der

### Eiskönigin, Seite 24

(Der folgende Abschnitt enthält auch *Meisterinformationen zum Abenteuer Helden einer Saga*):

Mit ihrer Fahrt gen Norden ist Marada Gerasdottir ihrer Konkurrentin, der Obersten Hetfrau, zuvorgekommen, denn auch Jurga Trondsdottir plant eine Heerfahrt gegen die Eishexe.

Für beide Hetfrauen gilt, dass ein bedeutender Erfolg wichtig ist, denn sie wissen, dass trotz Jurgas Sieg bei der Wahl zur Obersten Hetfrau die Machtfrage in Thorwal keineswegs entschieden ist. Sollte Marada einen strahlenden Sieg davontragen, könnte sich das Blatt schnell wenden.

Dass Marada die Fahrt wagt, liegt vor allem in einem schicksalhaften Ereignis begründet: dass sie die sagenhafte Klinge *Tyrfing* (siehe *Helden einer Saga*) errungen hat. Dieses legendäre Schwert der Hetfrau Thorfinna, das seinem Träger mythische Kräfte verleihen kann, ist eine Zauberklinge aus Meisterhand. Mit seiner Macht, so hofft sie, soll ihr die tollkühne Fahrt gelingen.

Wie ernst die Runajasko den Zug gegen Glorana nimmt, zeigt sich darin, dass sie nicht nur eines ihrer Runenschiffe entsandt haben, sondern zudem Simidriel Eissänger, firnelischer Magier und rechte Hand Haldrunir Windweisers (siehe *Unter dem Westwind 170*) die *Frigamylvir* führt. Ursprünglich sollte Simidriel Jurgas Feldzug begleiten.

Dass Iskir Ingibjarnsson sich der Fahrt angeschlossen hat, erfreut und missfällt Marada zugleich. Zum einen folgen dem Olporter Hetmann viele Frauen und Männer, die den Heerhaufen verstärken. Zudem ehrt es die Wölfin, dass der 'Letzte Hjalddinger', nachdem er vor drei Jahren Jurga in den hohen Norden gefolgt war, sich nun für sie entschieden hat.

Zum anderen fürchtet Marada, dass nicht allein das hehre Ziel Iskir dazu bewogen hat, den Streit der Vergangenheit ruhen zu lassen. Auch der Skalde buhlt um die Gefolgschaft der Thorwaler – und Marada fürchtet, dass er es darauf anlegen wird, ihr den Ruhm streitig zu machen.

Folgende Ottajaskos und Sippen haben sich Marada angeschlossen:

- drei Ottas von Maradas Hjörnen-Ottajasko\*

- eine Otta der Walsturm-Ottajasko aus Ottasheim unter Hetmann Hjerolf 'Rotbäckchen' Zоргasson\*

- der Knorr *Wellensturm* unter der Graubjergener Jarlin Firnind Saehntildottir, verstärkt von Rekkern der Rachnarg-Sippe aus Alderbjerg\*

- eine Otta und ein Knorr der Gischtzwinger-Ottajasko aus Eskilsheim unter Hetmann Gudmundur Gunnarsson\*

- eine Otta der Drachenreiter-Ottajasko aus Auriler unter Hetmann Laskar Runolfsson (siehe die Anthologie *Skaldensänge*)\*

- eine Otta der Gerons-Ottajasko unter Hetfrau Freja Geronsdottir\* und eine Otta der Firnglanz-Ottajasko unter Hetmann Borri Hetkind\* von der Insel Manrek

- eine Knorr der Graenbar-Sippe unter Hersir Starkhart Walkirsson aus Thoss (Jarlutm Skjellsgrund)\*

- eine Otta der Hjaldifrej-Ottajasko unter Iskir Ingibjarnsson\*\*

- zwei Ottas der Virporter Wellenstürmer-Ottajasko seines Gefolgsmannes Hetmann Yngvar 'der Bär' Raskirsson\*\*

- eine Otta der Enskarer Nebeldrachen-Ottajasko unter Hetmann Roar Eldgrimson mit einer Otta aus Enskar\*\*

- die *Frigamylvir*, ein Runenschiff der Olporter Runajasko unter Simidriel Eissänger

- zwei Ottas der Sturmsegler-Ottajasko unter der Tochter des Hetmanns Raska Torgalsdottir

- ein Knorr der Rangoldson-Sippe unter Thurfinn Rangoldson

- eine Otta der Swafnirlieb-Ottajasko aus Guddasunden unter Hetmann Thorleif Björnkratt

- ein Snekkar der Gulbladdir-Sippe (siehe *Skaldensänge*) unter Hersir Katla Sigridsdottir

- eine Otta der Beorns-Ottajasko aus Svegan unter Hetfrau Grima Baerhildsdottir, die zugleich Jarlin von Nadergard ist\*\*

- ein Knorr der Vesthöger-Sippe aus Tavaljuk (die bereits vor drei Jahren an Jurgas Herferd teilgenommen hatte) und eine Otta der Söderland-Ottajasko aus Kirma vom Oberlauf des Oblomon – diese stoßen erst im Verlauf der Reise zu Maradas Flotte

- eine Otta der Eiszwinger-Ottajasko aus den Brinasker Marschen

- das Tempelschiff von Goswyn Orezarson, Meister der Brandung, gemeinsam mit Dermot von Paavi und Gefährten

(*Treue Parteigänger Maradas sind mit einem \* gekennzeichnet, alle anderen haben sich ihr nur für diese Fahrt angeschlossen. Die Ottas, die mit Iskir segeln werden, sind mit \*\* gekennzeichnet.*)

Obwohl sich Iskir und Marada zerstritten haben, ist der 'Letzte Hjalddinger' dem Ziel des Zuges nicht untreu geworden: Er segelt mit seinen Getreuen ebenfalls gen Norden, um sich seinem Schicksal zu stellen.

## Die Zeit der Vergeltung, Seite 27

*Harhhash Drugh*, der Oberhäuptling der Tasch-Orks (oder Drughash, wie der Eigenname des Stammes lautet), ist alt geworden, hat aber die Schmach nicht vergessen, die er vor zwanzig Jahren erleiden musste, als er als Besatzer im Svellttal zurückgelassen wurde und an der Belagerung von Lowangen scheiterte. Nun hat er sich mit König *Bonderik* (*Angroschs Kinder 120*) und den Finsterzwerge verbündet, um Vergeltung für die Demütigung zu erlangen, ehe er in Tairachs Reich einget. Der erste Schritt ist die Eroberung der Lowanger Mine im nördlichen Finsterkamm. Während die Menschen am Svellttal noch nichts davon ahnen, ist das Vordringen der Finsterzwerge von *Arglescha Tochter der Angrarda* bemerkt worden, der Tochter von Hochkönig *Garbalon* (*Angroschs Kinder 113*).

Die Eroberung der Lowangen-Mine ist der Auftakt zu Ereignissen, die das Svellttal in den nächsten Monaten erschüttern werden. Gleichzeitig erreichen Berichte aus dem fernen Phecaer den Rest Aventuriens darüber, welches Schicksal die freie Stadt Ende 1029 BF ereilt (siehe diese Ausgabe sowie *AB 125*).

## Ein Auge des Drachen, S. 27/28

Die neuen Kompetenzen des Perricumer Draconiter-Hortes überschreiten längst die Ressourcen des kleinen Ordenshauses. Aus diesem Grund beruft Perval Groterian die unabhängige Präcantorin (*bosp. 'Zauberer', Bezeichnung für Ordensmitglieder des arkanen Zweiges*) Purothea Schlangenkinder zur Legatin der Wildermark.

Langfristig plant Perval, den Einfluss der zwölfgöttlichen Kirchen in der Wildermark zu erhöhen und nach einer Befriedung die Region als weitere Kirchenmark attraktiv zu machen. Dazu fördert er auch die Travia- und Rabenmark, damit die Kaiserin sich nach Ablauf der gegebenen Frist für eine unbefristete Belehnung der Kirchen entscheidet. Da die Aufgaben von einer Person kaum zu bewältigen sind, greift die Legatin Purothea immer wieder auf Hilfe götterfürchtiger Helden zurück.

### Purothea Schlangenkinder

Die halbmaraskanische Bastardtochter einer darpatischen Offizierin wurde von der Hexe Saendren aufgenommen und ausgebildet. In jungen Jahren lernte sie den reisenden Hesinde-Geweihten Perval Groterian kennen und schloss sich später dem SOD an, wählte aber nicht den sakralen Weg. Sie verehrt Hesinde als eine andere Erscheinungsform Satuaris und die Hohen Drachen als Sumus Kinder und ihre eigentlichen Geschwister.

Die offenerzige Hexe liebt das Theater und die gesellschaftliche Konversation, weiß ihre Aufgabe aber mit dem nötigen Ernst anzugehen.

Eine ausführliche Beschreibung finden Sie im Internet unter [www.draconiter.de](http://www.draconiter.de). Außerdem spielt Purothea eine Rolle in dem Kampagnenband *Von eigenen Gnaden*.

# DIE ROHALSWÄCHTER

von Uli Lindner

mit Dank an Gero Ebling und Martin Lorber

**Kompletter Name:** Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals Namen (bosp.: Ordo Custodum in nomine Rohale / OCR)

**Kurzcharakterisierung:** Magierbund der Weißen Gilde, der sich als kompromissloser Bekämpfer frevlerischer (in der Lesart des Ordens: nicht von den Gilden autorisierter) Magie sieht; derzeit in einer Sinnkrise

**Wappen:** wachendes Auge mit einem Pentagramm in der Iris

**Wahlspruch:** »Dem Meister zum Gefallen!«

**Tracht:** schneeweiße Robe mit grauem Skapulier, weiße Handschuhe, Magierstab

**Herkunft:** kurz vor den Magierkriegen von einer Gruppe Rohalsschüler auf Anregung des Weisen gegründet

**Bedeutende Mitglieder:** Kuniswart vom Reifenwasser (Hochmeister seit 1021 BF), Es-lam von Wagenhalt (Mitglied im Zirkel der Wachenden, Vertreter der Ideale Rohals), Tristoban Biret (Mitglied im Zirkel der Wehenden, Wortführer der Unbeugsamen)

**Personen der Historie:** Narehal (mythischer erster Hochmeister, Schüler Rohals), Ontho und Leibold Gaschenker (Brüderpaar, führten die Teilung des Ordens herbei), Nostrianus Eisenkober (Hochmeister bis 1020 BF, ermordet), Coldrahan Honorald (Entdecker des INVERCANO, fiel in der Schlacht in den Wolken)

**Heilige Talismane und Artefakte:** Rohalsstab (Magierstab Rohals des Weisen, Legitimationszeichen des Hochmeisters), Auge des Weisen (Schwarzes Auge von Rohalssteg), Enigmaion (Artefakt unbekannter Art)

**Wichtige Niederlassungen:** Rohalssteg (Stammsitz im einstigen Landsitz Rohals), Gareth, Wagenhalt, mehrere kleinere Stützpunkte im ganzen Mittelreich

**Feiertage:** 7. Hesinde (Rohals Verhüllung), 22. Ingerimm (Rohals Wiederkehr)

**Beziehungen:** groß (vor allem im Mittelreich und in der Weißen Gilde)

**Finanzkraft:** ansehnlich

**Mitglieder:** etwa 100

**Zitat:** »Hexen in den Geronsümpfen? Im Namen Praios, Sorge euch nicht. Die Rohalswächter werden euch von dieser Plage befreien.« (Tristoban Biret zu verängstigten Dörsflern)

**Volkes Stimme:** »Etwas unheimlich sind sie ja, aber bei den Rohalswächtern weißt du wenigstens stets, dass sie im Sinne der Götter handeln. Schließlich würden sie sonst nicht den Namen des weisen Rohal in solchen Ehren halten.«

**Quellen:** WdZ 262, AB121, Sphärenkräfte, Invasion der Verdammten, Roman Sphärenschlüssel

## GESCHICHTE

Rohals selbst regte einige seiner Jünger an, eine magische Gemeinschaft zu gründen, die sich dem Schutz der Menschen verschreiben sollte. Er schuf vier mächtige beseeelte Zauberstäbe, die er den regionalen Großmeistern überreichte, der Hochmeister hingegen erhielt Rohals eigenen Stab als Legitimationszeichen. Als erster Hochmeister der *Wächter Rohals von den Grauen Stäben* fungierte Narehal, ein Schüler Rohals und Mann von großer Gemütsruhe.

Seine erste Feuerprobe sollte der Orden in den Magierkriegen (590–595 BF) bestehen müssen. Im ganzen Reich trieben finstere Magier und Zauberkünstler ihr Unwesen und die Rohalswächter taten ihr Bestes, um das unheilige Wirken der Frevler einzudämmen. Der Hochmeister Narehal fand hierbei den Tod, als er die Stadt Ferdok vor der Vernichtung bewahrte.

Auf ihn folgte *Ontho Gaschenker* als zweiter Hochmeister des Ordens. War er einst mit seinem Zwillingbruder *Leibold* einer der glühendsten Verehrer der Ideale Rohals, hatten ihn die Erfahrungen der Magierkriege verbittert. Er überwarf sich 593 BF mit seinem Bruder, der die liberalen Kräfte des Ordens vertrat, und führte praktisch eine Trennung des Ordens herbei: Die Großmeister unter Leibold schlossen sich zum *Bund der Grauen Stäbe* zusammen. Ontho jedoch erkannte dies nie an und sah sich weiter als Herr des gesamten Ordens. Sich selbst gab er den Namen Ergulf Rohals-treu, um sich vollends von seinem in seinen Augen abtrünnigen Bruder loszusagen. Den Orden formte er zu einem kompromisslosen Feind jeglicher nicht von den Gilden lizenzierten Magie um, selbst an der Verschärfung des *Codex Albyricus* war er federführend beteiligt.

Nach dem Ende der Magierkriege schwelte der Konflikt der beiden Orden weiter. Weder wurden die Rohalswächter müde, ihre Überlegenheit zu **bekräftigen**, noch die Grauen Stäbe ihre Unabhängigkeit. Wichtigste Stützpunkte des OCR waren die beiden großen Ordenshäuser zu Angbar und Ysilia, wenngleich kleinere Häuser in vielen Städten des Reiches existierten. Besonders in den östlichen Provinzen taten sich die Rohalswächter als Jäger finstere Kulte **hervor**.

Eine Lösung des Streites zwischen Rohalswächtern und Grauen Stäben zeichnete sich erst **768 BF** ab. Auf Vermittlung der Gilden einigten sie sich offiziell darauf, in Zukunft die Eigenständigkeit des jeweils anderen Bundes anzuerkennen, obwohl strittige Fragen wie der Anspruch auf einzelne Ordenshäuser bis heute nicht geklärt wurde.

Erst mit dem Zweiten Ogerzug im Jahr **1003 BF** machte der Orden wieder von sich reden. Zwar wurde das Ordenshaus in Ysilia mitsamt der ganzen Stadt durch die Menschenfresser dem Erdboden gleichgemacht, doch engagierten sich die Magier stark beim Wiederaufbau.

Mit der Wiederkehr des Bethaniers konzentrierten sich die Rohalswächter völlig auf den Kampf wider die Finsternis. Ein harter Schlag für den Orden war der erneute Verlust des Ordenshauses in Ysilia im **Tsa 1020 BF**.

Auch der Konflikt mit dem ODL lebte in dieser Zeit aufgrund des Misstrauens wieder auf und gipfelte in einer Anklage des Hochmeisters Nostrianus Eisenkober gegen *Tarlisin von Borbra*. Für weiteres Aufsehen sorgten die Rohalswächter durch ihre Weigerung, die Onyx-Kugel aus dem Rohalsstab für die 'Beschwörung' Rohals zu übergeben. Schließlich lenkte Eisenkober jedoch ein und der Meister konnte am **22. Ingerimm** gerufen werden. Der Hochmeister überlebte dieses denkwürdige Ereignis jedoch nur um einen Tag, bevor er von seiner eigenen Schülerin, einer heimlichen Agentin *Borbarads*, ermordet wurde. Der Rohalsstab wurde geraubt, und der Orden war ohne Führer und konnte ohne das Legitimationszeichen auch keinen neuen Hochmeister küren.

Ausgerechnet *Tarlisin von Borbra* konnte den Stab **1021 BF** zurückerobern. Unter dem neuen Hochmeister Kuniswart vom

Reifenwasser focht der Orden an der Trollpforte, wo viele Ordensmitglieder ihr Leben ließen. Mittlerweise war weit mehr als die Hälfte aller Rohalswächter im Kampf gefallen.

Die trügerische Ruhe nach dem Fall des Dämonenmeisters wurde vom Orden genutzt, um die eigenen Reihen aufzufüllen. Er kümmerte sich vor allem darum, die Front zu sichern und Gefolgsleute Borbarads im Mittelreich zu enttarnen. Dennoch konnte nicht verhindert werden, dass der schwarze Drache Rhazzazor im **Winter 1027 BF** ein kleines Ordenshaus in Wandlath vernichtete.

Doch dies sollte nur ein Vorbote der schrecklichen Ereignisse im Jahr des Feuers sein. Im **Peraine 1027 BF** ergoss sich die Streitmacht der Heptarchen über das Mittelreich und auch etliche Rohalswächter fielen in Darpatien und vor Wehrheim. Einen noch größeren Blutzoll zahlte der Orden in der Schlacht in den Wolken. Das Ordenshaus zu Gareth wurde schwer getroffen, und der Vorsteher Coldrahan Honorald kam ums Leben. Der Angriff des flammenden Adlers Alagrimm auf Angbar am **23. Ingerimm** traf den Orden ebenfalls schwer, das Haupthaus fiel den Flammen zum Opfer. Hier taten sich die Magier des Ordens bei der Rettung der Stadt hervor, und es gelang ihnen, die Schriften Rohals auf magischem Weg zu retten.

Der Hochmeister entschied, dass man das Ordenshaus nicht wiederaufbauen, sondern stattdessen nach Rohalssteg am Südufer des Angbarer Sees ziehen sollte, zur Gründungsstätte. Von vielen wurde dieser Umzug im Jahre **1029 BF** als eine Hinwendung zum rohalschen Erbe des Ordens gewertet – und als Zeichen für Entspannung.

Doch sollte diese vermeintliche Ruhe nur kurz währen, denn die Ereignisse um die Globule von Fremmelshof (siehe den Bericht auf Seite 10) werden bald zu Tage fördern, dass ein tiefer Riss durch den Orden geht.

## DER ORDE

### STRUKTUR

Die etwa 100 Mitglieder der Rohalswächter unterteilen sich je nach Aufgabengebiet in zwei große Gruppen. Im *Zirkel der Wissenden* sind jene Ordensmitglieder organisiert, die sich in den Niederlassungen des Ordens mit antimagischer Forschung beschäftigen. Neuerdings sind aber auch die Hellsicht und die Forschung nach Hinterlassenschaften der Rohalszeit und der Magierkriege in den Fokus der Wissenden gerückt.

Die im Feld operierenden Hexenjäger und Kämpfer gegen abtrünnige Magier hingegen gehören zum *Zirkel der Wehrenden*.

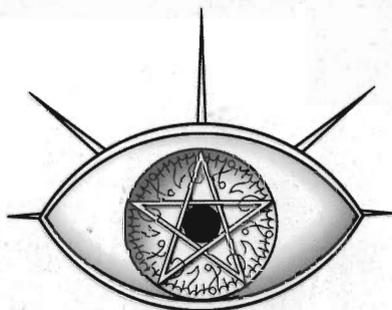
Diese unnachgiebigen, harten Kämpfer für den Orden sind es meist, die das Bild des Ordens in der Öffentlichkeit prägen. Die aus allen Akademien der Weißen Gilde stammenden Wehrenden arbeiten bei ihren Aufgaben oft eng mit der Inquisition und in schweren Fällen auch den Pfeilen des Lichts zusammen.

Über den beiden Zirkeln der einfachen Ordensmitglieder steht der *Zirkel der Wachenden*, der aus sieben Mitgliedern bestehende Ordensrat. Seine Mitglieder werden durch die einmal im Jahr tagende Versammlung aller Rohalswächter auf Lebenszeit bestimmt.

Aus ihrer eigenen Mitte wählen die Wachenden schließlich den Hochmeister des Ordens, dem alle Ordensmitglieder Gehorsam schuldig sind. Er trägt den Rohalsstab und kann sein Amt nur antreten, wenn das Artefakt ihn als Träger akzeptiert. Der Hochmeister ist Mitglied im Gildenrat der Weißen Gilde und trägt den Titel einer Spektabilität.

### ORDENSNIEDERLASSUNGEN

Seit der Zerstörung des Hauses in Angbar liegt der Hauptsitz des Ordens in Rohalssteg am Südufer des Angbarer Sees. Oft können einzelne Rohalswächter gesehen werden, wie sie stundenlang am namensgebenden Steg Rohals meditieren.



Das Signum des Ordens

Die Hexen des Umlandes fürchten die Verfolgungen durch die Magier, die keine Töchter Satuarias in der Nähe ihrer heiligen Stätten dulden wollen. Hier residiert der Hochmeister, und jedes Jahr werden zu Rohals Wiederkehr am 22. Ingerimm alle Mitglieder des Ordens versammelt. Neben vielen Schriften Rohals ruht hier auch das Auge Rohals (ein erst kürzlich entdecktes Schwarzes Auge), dessen Aktivierung bislang noch nicht gelungen ist.

Das zweite wichtige Ordenshaus steht in Gareth und beschäftigt sich vor allem mit der Jagd nach unlicenzierten Magiern in der Kaiserstadt und der Untersuchung der Trümmerteile der Fliegenden Festung. Relativ neu ist das Ordenshaus zu Wagen-

halt. Hier hat Eslam von Wagenhalt die auf Harmonie bedachten Teile des Ordens versammelt. Da auch schon Magier des ODL bei diesen Treffen beobachtet wurden, hat es mehrfach Konflikte mit der Ordensführung gegeben.

Neben diesen drei größeren Ordenshäusern existieren noch viele kleinere Häuser im ganzen Mittelreich. Diese bewachen meist mysteriöse oder verwunschene Orte oder dienen als Wacht gegen die Schrecken der Schwarzen Lande.

### STRÖMUNGEN IM ORDE

Die Ereignisse der jüngsten Zeit haben den Orden weitgehend in zwei Fraktionen gespalten. Die eine Gruppe verfolgt weiter die unerbittliche Linie des alten Hochmeisters Nostrianus Eisenkober und möchte das Vorgehen gegen Hexen und Schwarzkünstler noch verschärfen. Sie betrachten die Geschehnisse um die Rückkehr Borbarads als Prüfung, die nur durch größere Härte gegen sich und andere bewältigt werden könne.

Andere glauben hingegen, dass sich der Orden zu sehr von den Lehren Rohals entfernt habe, und propagieren eine Hinwendung zu den Menschen und einer auf Harmonie basierten Weltansicht – ohne dabei den Kampf gegen die Frevler aus den Augen zu verlieren.

Noch ist der Ausgang dieses Richtungsstreits völlig offen, da sich viele Rohalswächter noch nicht für eine der Seiten entschieden haben und außerdem ein gemeinsamer Feind derzeit beide Fraktionen eint.

### AUFGABEN

Die landläufig bekannteste Aufgabe der Rohalswächter ist die der Verfolgung jeglicher Anwender frevelhafter Magie. Hierzu gehören nach Lesart des Ordens meist aber nicht nur Paktierer und Schergen der Schwarzen Lande, sondern auch unlicenzierte Gildenmagier und manche Hexen oder Druiden. Bei der Verfolgung dieser Subjekte berufen sich die Rohalswächter oft auf umfassende Kompetenzen und Sonderrechte, die ihnen vom Reich und vom *Codex Albyricus* zugesichert würden. Hierbei tendieren viele Rohalswächter jedoch dazu, das Recht im Zweifelsfall zu Gunsten ihres Ordens auszulegen.

Weit weniger im Fokus der Öffentlichkeit liegt die Forschungstätigkeit, die fast ausschließlich in den Ordenshäusern durchgeführt wird. Hier befasst man sich vor allem mit der Antimagic, um Möglichkeiten zur Bekämpfung schwarzer Magie zu finden. Aber auch die Vergangenheit des Ordens wird erforscht, insbesondere anhand der in Rohalssteg und in der Globule von Fremmelshof gefundenen Relikte der Rohalszeit. Die Ordensführung möchte so mehr

über die Frühzeit der Rohalswächter erfahren und den Konflikt innerhalb des Ordens beenden.

## AUFTRETEN UND IDEALE

Alle Rohalswächter tragen eine reinweiße Robe mit grauem Skapulier, dazu weiße Handschuhe und den Magierstab. Als Erkennungszeichen dient außerdem das Siegel des Ordens in der rechten Hand. Sämtliche Auflagen des *Codex Albyricus* werden selbstverständlich buchstabengetreu befolgt, teils hat der Orden für seine Mitglieder diese Regeln sogar noch weiter verschärft.

Die Mitglieder des Ordens verfolgen strikt die Regeln der Weißen Gilde und verabscheuen jede Art von Schwarzkunst. Reinheit im Geiste wird als einziger Weg zur Erleuchtung gesehen. Darum gibt es genaue Vorgaben, welches Wissen den einzelnen Rängen der Ordenshierarchie offen steht.

Nach außen tritt der Orden meist unnahbar und asketisch auf, so dass die Mitglieder häufig als arrogant bezeichnet werden. Dies rührt jedoch meist daher, dass sie nach Kräften danach streben, das schlechte Bild der Magier zu verbessern – indem sie selbst als leuchtende Vorbilder dienen.

Eine Besonderheit der Rohalswächter ist, dass kaum Frauen im Orden dienen. Dies wird oft mit dem Misstrauen der Ordensgründer gegen zauberkräftige Frauen als potentielle Hexen begründet. Es gibt jedoch dazu keine Regularien, und der wahre Grund, warum sich das Ungleichgewicht bis in heutige Zeit erhalten hat, ist unbekannt.

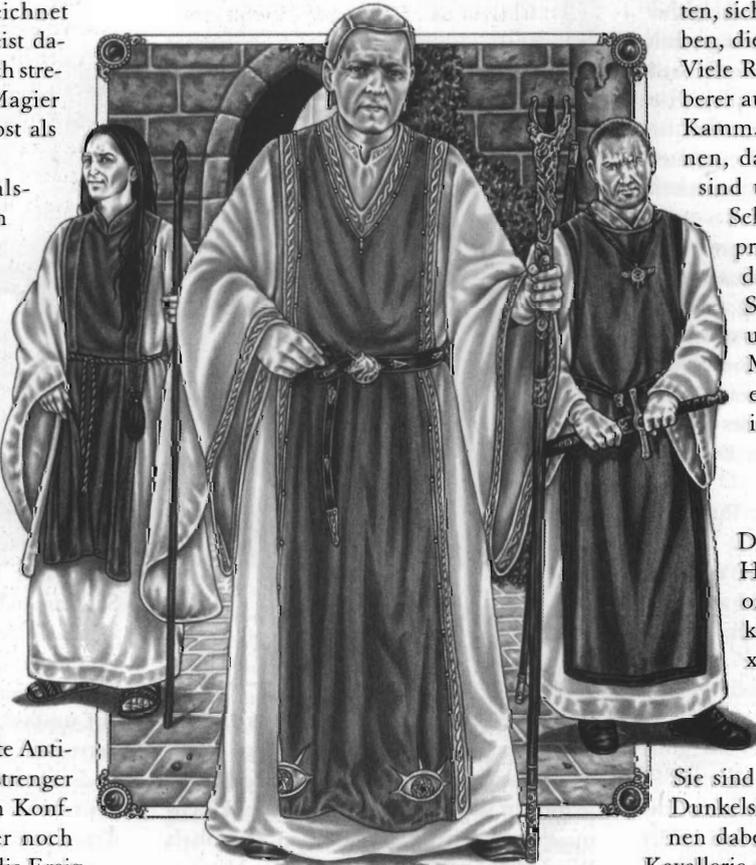
## PERSÖNLICHKEITEN

Der derzeitige Hochmeister des Ordens ist *Kuniswart vom Reifenwasser* (geboren 969 BF), der aus einer Kleinbauern-Familie aus dem östlichen Kosch stammt. Der kompetente Antimagier führt den Orden mit strenger Hand, hat sich im derzeitigen Konflikt um die Ausrichtung aber noch nicht klar positioniert, da ihn die Ereignisse der letzten Jahre in eine Gewissenskrise gestürzt haben. Derzeit widmet er sich hauptsächlich der Erforschung der kürzlich gefundenen Relikte aus der Rohalszeit und überlässt die Führung der kämpfenden Ordensmitglieder seinem alten Weggefährten *Tristoban Biret* (geboren 990 BF), der zum Zirkel der Wehenden gehört. Der von den Kämpfen der letzten Jahre schwer gezeichnete Mann war ein Vertrauter des vormaligen Hochmeisters Nostri-

anus Eisenkober und führt dessen unerbittliche Linie fort. Ihn kann man im ganzen Reich antreffen, bei der Jagd auf Weidener Hexen ebenso wie bei der Kordination der Kämpfe an der Grenze zu den Schwarzen Landen. Sein Intimfeind ist *Eslam von Wagenhalt* (geboren 561 BF), der erst vor kurzem aus der Globule von Fremmelshof wieder in unsere Welt gelangte. Er hatte Rohal den Weisen noch selbst kennen gelernt und vertritt den Harmoniegedanken seines Meisters, wie er von dem Orden in seinen Gründungstagen gepflegt wurde. Innerhalb des Ordens ist er hiermit jedoch umstritten, obgleich er direkt nach seiner Wiederkehr in den Zirkel der Wachenden gewählt wurde.

## GEHEIMNISSE DES ORDENS

◆ Seit der 'Beschwörung' Rohals fehlt die Kristallkugel im Stab des Hochmeisters. Dadurch sind einige der Kräfte des Stabes nicht mehr nutzbar und Kuniswart wird von Alpträumen und Visionen geplagt. Es gibt Hinweise auf einen möglichen Ersatz



in einem ehemals vom Meister genutzten Versteck in den Schwarzen Landen. (\*)

◆ Nahe des Hauptsitzes der Rohalswächter finden sich einige Findlinge, bei denen es sich der Sage nach entweder um durch Dämonen versteinerte Anhänger Rohals oder um von Rohal versteinerte Dämonen handeln soll – die Quellen sind hier unklar. Dennoch interessieren sich sowohl Diener Borbarads als auch die Rohalswächter für

die Steine, ohne ihr Geheimnis bisher lüften zu können. (\*)

◆ Noch rätselhafter ist das Enigmaion, das Eslam von Wagenhalt aus der Globule von Fremmelshof mitbrachte und dem Hochmeister übergab. Das aus feinsten verschlungenen Arkaniumfäden bestehende Artefakt ist hoch magisch, doch noch verschleiert starke Antimagie den Sinn und Zweck des Artefaktes.

## DER ORDNEN IM SPIEL

### EIN ROHALSWÄCHTER ALS SPIELERCHARAKTER

Da sich nur etwa die Hälfte der Rohalswächter ausschließlich im Ordensdienst befindet, lässt sich ein Magier des Ordens gut als Spielercharakter führen. So kann er beispielsweise immer wieder Aufträge des Ordens erhalten und ist in Notsituationen verpflichtet, sich im nächsten Ordenshaus einzufinden, ansonsten jedoch kann er auch weiter als Abenteurer durch die Welt ziehen. Er wird jedoch penibel darauf achten, sich nicht mit Gefährten zu umgeben, die seinem Ruf schaden könnten. Viele Rohalswächter scheren alle Zauberer außerhalb der Gilden über einen Kamm. Sie müssen erst mühsam lernen, dass die wenigsten Hexen böse sind und dass auch Mitglieder der Schwarzen Gilde finsterste Magie praktizieren. Selbst ein Anhänger der auf Harmonie bedachten Strömung im Orden wird Hexen und Druiden zumindest einiges Misstrauen entgegenbringen, bis er von ihrer Lauterkeit überzeugt ist.

### EIN ROHALSWÄCHTER ALS MEISTERFIGUR

Die Rohalswächter können den Helden in verschiedenen Funktionen begegnen. Als Auftraggeber können sie die Gruppe als Hexenjäger anheuern oder als vertrauenswürdige Investigatoren, die sich in magische oder ketzerische Zirkel einschleichen. Sie sind stets zur Stelle, um gegen den Dunkelsinn ins Feld zu ziehen, und können dabei als Verbündete oder rettende Kavallerie fungieren. Es ist jedoch zu beachten, dass die Rohalswächter nur Personen von untadeliger Reputation anheuern. Als Gegenspieler können die Rohalswächter vor allem auftreten, wenn die Helden von eher dunkler Gesinnung sind oder sich mit den falschen Kräften verbündet haben. Dann ist es bestimmten Kreisen des Ordens durchaus zuzutrauen, dass sie ihre Kompetenzen überdehnen und fragwürdige Methoden einsetzen, wenn sie das Recht auf ihrer Seite wähen.

# DER BUND DES ROTEN SALAMANDERS

von Peter Diehn

**Name:** Communio Rubio-Salamandris (abgekürzt: CRS)  
**Kurzcharakterisierung:** lockerer Zusammenschluss von Alchimisten, Magiern, Apothekern und anderen alchimistisch interessierten Gelehrten  
**Wappen / Symbol:** roter Salamander  
**Tracht:** kupferne Spange oder Brosche in Form eines Salamanders  
**Herkunft:** Bündnis von unabhängigen Alchimisten Meridianas gegen die Übermacht der Alchimistischen Akademie zu Mengbilla  
**Bedeutende Mitglieder:** Demelioë Nandoniella Terbysios (Akademieleiterin zu Brabak), Hitta von Ilmenstein (Erzwissensbewahrerin zu Silas), Mhanach abu'l Ketab (Fasar), Sevastianus Zornbold (Andergast), Gräfin Zidanja von Bollstett (Festum), Ziriss (Brabak, ein Achaz)  
**Historische Persönlichkeiten:** An Tana (Forscherin nach dem Elixier des Lebens), Graf Arbert Magnes von Bollstett (Werkstättenleiter Norburg/Festum), Tyros Prahe (bedeutendster Alchimist der jüngeren Vergangenheit)  
**Bedeutende Talismane und Artefakte:** Heiliger Strohsack des Nandus (Brabak)  
**Niederlassungen:** Brabak (Gründungshaus), Festum (gilt als Haupthaus), Fasar, Andergast  
**Größe:** sehr groß (einige hundert Mitglieder)  
**Beziehungen:** groß (im Einzugsbereich der Werkstätten und in den Magiergilden); in seiner Gesamtheit eher ansehnlich  
**Finanzkraft:** sehr groß (durch Verkauf von Alchimika und die weite Verbreitung der Mitglieder)  
**Volkes Stimme:** »Das ist die Gilde der Alchimisten.«  
**Wichtige Quellen:** Aventurischer Bote 100, S. 12, Efferds Wogen 173, Im Bann des Eichenkönigs 14, In den Dschungeln Meridianas 92, Land an Born und Walsach 137, Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen 83, Unter dem Westwind 143 und 159, Wege der Helden 156, Wege der Zauberei 103 und 306 und andere

## DIE HISTORIE

Während der frühen Eslamidenzeit (etwa ab 600 BF) dominierten die in der Rohalzeit errichteten *Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas* (die auf Alchimie und Artefaktmagie spezialisierte Magierakademie zu Mengbilla) den Markt Meridianas, was alchimistische Erzeugnisse anging. Mit ihrem weitreichenden Einfluss und gut gefüllten Schatzkammern behinderte die Akademie die Forschungen anderer Alchimisten und konnte die vielversprechendsten Lehrlinge für sich gewinnen. Um dieser Vormachtstellung besser entgegenwirken zu können, kam es 766 BF in Brabak unter dem Schutz der Dunklen Halle der Geister zu einer Zusammenkunft unabhängiger Alchimisten und Apotheker, die den lockeren *Bund des Roten Salamanders* beschlossen: Eine große Werkstätte sollte errichtet werden, zum Ausbilden und Vermitteln von Lehrlingen, zur gemeinsamen Forschung und zur einfacheren Beschaffung alchimistischer Ingredienzen. Ganz in Tradition der uralten, unter den Priesterkaisern erloschenen *Alchimistengilde der*

*Geflügelten Schlange* sollte das Bündnis an die Freiheit des Geistes unter dem Segen Hesindes gemahnen – eine offene Provokation gegenüber der Akademie in Mengbilla, die sich als Nachfolger des alten Alchimistenordens sah und die Geflügelte Schlange im Akademiesiegel trug. Zum Symboltier wurde der Rote Salamander erkoren, der nicht nur als Erscheinungsgestalt des Elementaren Feuers gilt, sondern auch für das Feuer an sich und die Transmutation der Elemente steht.

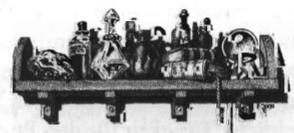
Mit Unterstützung der Magierakademie zu Brabak, mit der der Rote Salamander bis heute zusammenarbeitet, konnte die geplante Werkstätte schnell eingerichtet und umfassend ausgestattet werden. Der Bund fand rasch großen Zulauf durch Alchimisten, Apotheker, Magier und sogar Geweihte der Hesinde, teilweise aus fernen Landen. Bereits nach wenigen Jahren wurde in Norburg die erste Niederlassung errichtet, ein gemeinsames Projekt einiger Festumer Alchimisten und das Eherne Schwert erkundenden Brabakern, mit dem die alchimistisch wertvollen Rohstoffe der Nordlande erschlossen werden sollten.

Die auch weiterhin bestehende, geradezu berüchtigte Rivalität zwischen den Laboratorien zu Mengbilla und dem Roten Salamander erfuhr 815 BF ein jähes Ende mit einer gewaltigen Explosion der Akademie, bei der das ganze Stadtviertel in Schutt und Asche gelegt wurde und hunderte Menschen ums Leben kamen. Bis heute munkelt man, dass der Rote Salamander für diesen Zwischenfall verantwortlich war, und noch immer begegnet die *Gilde der Alchimisten* zu Mengbilla, die von den Überlebenden begründet wurde und schon bald wieder zu einem Machtfaktor wurde, dem Roten Salamander mit Ablehnung und Hass.

Nach diesem verheerenden Unglück konnte sich der Bund endgültig in Meridiana etablieren und sollte für lange Zeit den alchimistischen Markt beherrschen. Um die immer zahlreicheren Mitglieder über verschiedene Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten, wurde 922 BF erstmals der *Salamander* als internes Nachrichtenblatt zusammengestellt. Ab 930 BF erschien diese Quartalsschrift als anerkanntes Periodikum der Gelehrtenschaft, seit 1014 BF wird der Salamander in der hauseigenen Druckerei vervielfältigt.

Im Jahr 999 BF wurde die Werkstatt in Andergast errichtet, wo man sich gute Geschäfte und die Erschließung des Nordostens versprach, wengleich böse Gerüchte behaupteten, man wolle nach der vor Jahrhunderten im Orkland verschollenen Alchimistin An Tana suchen, die angeblich kurze zuvor von einigen Kartographen angetroffen worden war.

Die Werkstätte in Norburg wurde nach einigen missglückten Experimenten und darauf folgenden energischen Protesten der elfischen und nivesischen Bevölkerung geschlossen und siedelte nach Festum um, wo sie sich rasch einen hervorragenden Ruf erarbeitete, wengleich sie sich mit der Quecksilber-Akademie und deren Zinnober-Laboratorien einen heftigen Konkurrenzkrieg liefert. 1008 BF bauten die in Fasar ansässigen Mitglieder des Bundes unter Duldung der Al'Achami-Akademie schließlich die bislang neueste Niederlassung auf.



## DER ORDEEN

### AUFBAU UND GESÄPPUNG

Bis heute vertritt der *Communio Rubio-Salamandris* die Grundprinzipien, die einst zur Gründung führten: die Freiheit des Geistes und die unbehinderte Forschung. Um jene Prinzipien nicht einzuengen, handelt es sich beim Roten Salamander nicht um eine typische Ordensgemeinschaft mit all ihren Regeln und Einschränkungen, sondern vielmehr um einen lockeren Bund, der vielen Philosophien offen gegenübersteht und auch Exzentrikern großen Spielraum lässt. Die zahlreichen Mitglieder dieses größten und bekanntesten Alchimistenbundes bleiben unabhängige Gelehrte. Selbst in den vier großen Werkstätten, die jeweils unterschiedliche Schwerpunkte setzen, arbeiten die meisten Alchimisten eher für sich alleine, wenn

es nicht gerade um höhere Ziele, die gemeinsame praxisorientierte Forschung, die Ausbildung von Lehrlingen, Forschungs Expeditionen oder das Interesse an gewinnbringenden Geschäften geht.

Dennoch sind in jeder Niederlassung jeweils mehrere Mitglieder mit der Organisation und Verwaltung des Bundes beschäftigt. Die vier Werkstättenleiter fungieren weniger als Oberhäupter, sondern eher als Sprecher unter Gleichberechtigten, haben aber natürlich trotzdem einen nicht zu unterschätzenden Einfluss. Jede Niederlassung ist unabhängig, wenngleich Brabak und Festum als Hauptwerkstätten angesehen werden (und gewiss auch den größten Einfluss haben) und erstere als älteste Niederlassung und Sitz der Salamander-Druckerei nominell am bedeutendsten ist.

Der Bund gilt als unabhängig von den Magiergilden, ist philosophisch jedoch irgendwo zwischen Grauer und Schwarzer Gilde einzuordnen.

### MITGLIEDSCHAFT

Dem Bund beitreten können alle alchimistisch tätigen Gelehrten, sofern sie einen guten Leumund haben und ein Mitglied für sie bürgt. Der Bund erhebt einen jährlichen Beitrag in Höhe von einem Hundertstel des Jahreseinkommens (zumindest aber 12 Dukaten), abzuführen an die nächstgelegene Werkstatt, alternativ einen Monat unentgeltliche Tätigkeit für den Bund; der

(nicht vorgeschriebene) Bezug des *Salamanders* ist hierbei nicht inbegriffen. Im Gegenzug erhalten die Mitglieder Hilfe der Werkstätten und können dort kostenlos Quartier nehmen und auf deren Einrichtungen zurückgreifen.

Einziges Erkennungszeichen ist eine kupferne Spange oder Brosche in Form eines Salamanders.

*menstein* (eine Enkelin der einstigen Magisterin der Magister Haldana), abberufen wurde und ihren Pflichten als Erzwissensbewahrerin zu Silas nachkommt, hat man sich noch nicht auf einen Nachfolger einigen können. Derzeit nimmt die für ausgefallene Rezepturen und ihr vielfarbiges Schuppenkleid bekannte Achaz Ziriss diese Aufgabe wahr – wenngleich die meisten

Pflichten von menschlichen Gehilfen übernommen werden.

### FESTUM

Der im Hesindendorf zu findende Neubau aus rotem Marmor mit Einschüssen versteinerner Feuersalamander gilt heute als bedeutendste Niederlassung des Bundes – Festum ist das Ziel aller, die alchimistische Methoden und Materialkunde studieren oder hochwertiges Werkzeug erwerben wollen.

Von abstrusen Theorien und der Giftmischerei der südlichen Kollegen versucht man sich zu distanzieren. Ein Vertrag mit dem Handelshaus Stoerrebrandt sorgt für regelmäßige Belieferung mit alfanischen Glaswaren (auch wenn der Bund mittlerweile eigene Glasschmelzen betreibt) und anderen wichtigen Utensilien, in Sachen Laborausstattung arbeitet man eng mit den örtlichen Handwerkern zusammen. Das Verhältnis zur Quecksilber-Akademie ist ob der Konkurrenz zu deren Zinnober-Laboratorien und wegen persönlicher Zwistigkeiten angespannt und nimmt bisweilen schon fast kriminelle Züge an, bis hin zu Sabotage auf beiden Seiten.

Geschick verbindet die Werkstatt Forschung, Herstellung und Verkauf und ist Handelsplatz allerlei nordostaventurischer Ingredienzen: Elixiere und nicht verbotene Gifte sind leicht erhältlich, zu den häufig angebotenen Exotika gehören Zutaten drachischer (wenn auch manchmal zweifelhafter) Herkunft. Auch die Goldreinigung gehört zu den Spezialitäten, womit man auf einem schmalen Grat zum Gesetzesverstoß und Praios-Frevel wandelt – und manche munkeln, allein die Freigiebigkeit, mit der die Alchimistenwerkstatt den Gerichten goldhaltige Gesteinsklumpen zur Verfügung stellt (angeblich zu Prüfungszwecken), habe bislang Sanktionen abwenden können.

Sprecherin der Werkstatt ist seit einem Vier-



## DIE WERKSTÄTTEN

### BRABAK

Im großen Hauptgebäude der ältesten Werkstatt des Roten Salamanders treffen sich Alchimisten aus ganz Aventurien, um gemeinsam forschen zu können – wenngleich man den Brabakern insbesondere Giftmischerei und die Herstellung von Suchtmitteln nachsagt. Hier leben auch einige der berühmten Brabaker Philosophen. In einem Anbau wird mit dem legendären *Heiligen Strohsack des Nandus* eine Reliquie gezeigt, deren Echtheit von vielen, vor allem von der Nandus-Kirche, allerdings bezweifelt wird. Die Spenden der Pilger sichern den Alchimisten zusammen mit den Einkünften aus ihren Dienstleistungen und Produkten – wie dem bekannten Brabaker Vitriol – ihr Einkommen.

Die Druckerei des Bundes genießt den 'Ruhm', die einzige Druckerei südlich von Al'Anfa zu sein. Neben dem *Salamander* werden hier auch die *Brabaker Bilderpostille*, der *Südwind* (ein lokales Blatt der Brabaker Oberschicht), im Auftrag der Dunklen Halle der Geister der *Spiegel der Schwarzmagie* und selten einmal königliche Dokumente gedruckt. Generell bestehen gute offizielle und inoffizielle Kontakte zur Magierakademie.

Nachdem die letzte Sprecherin der Werkstatt, die Hesinde-Geweihte *Hitta von Il-*

teljahrhundert die betagte Gräfin Zidanja von Bollstett, die ihrem Mann Arbert nachfolgte, der als einer der großen Meister der Alchimie gesehen wurde und einst den Umzug von Norburg nach Festum organisieren musste.

**FASAR**

Zu den Zentren der tulamidischen Alchimie werden vor allem die Drachenei-Akademie in Khunchom und die Werkstätten des Roten Salamanders in Fasar gezählt. Zwischen beiden Institutionen findet ein ehrlicher Konkurrenzkampf statt, doch kommt man sich ohnehin nur teilweise in die Quere. Denn wo man sich in Khunchom vor allem der Höheren Alchimie (echten Zauberelexieren und Artefakten) widmet, betreibt man in Fasar vor allem die klassische Niedere Alchimie.

Ist der Bund an sich bereits locker organisiert, herrscht in Fasar kaum noch eine Struktur vor. Abgesehen etwa von der Ausbildung von Lehrlingen, kommt es nur selten zu gemeinschaftlicher Arbeit. Und so ist der hiesige Sprecher, derzeit der bedächtige *Mhanach abu'l Ketab* (wobei der 'Vater des Buches' der hier übliche Ehrenname für den Werkstattleiter ist), mehr noch als anderswo ein Alchimist ist wie andere auch. Dennoch hat man sich eine Unabhängig-

keit von den Erhabenen der 'Mutter aller Städte' bewahrt und gehört selbst zu den Mächten, mit denen man durchaus rechnen sollte.

**ANDERGAST**

Das Haus der Alchimisten am Marktplatz entspricht wohl den Vorstellungen, die sich gewöhnliche Aventurier von einer großen Alchimistenküche machen. Die Einrichtung ist rustikal, aber funktionell. Der einzige für normale Besucher zugängliche Raum ist der mit allerlei käuflich zu erwerbenden Arzneien, Duftmitteln, Kräutern und Pülverchen sowie auf Andergaster fremdartig wirkenden Ausstellungsstücken vollgestopfte Laden. Die Preise liegen beim Anderthalbfachen bis Doppelten des üblichen, denn der Rote Salamander hat im ganzen Königreich und einige Tagesreisen darüber hinaus keine ernsthafte Konkurrenz.

Um diese Stellung nicht zu gefährden, ist man in der Regel zurückhaltend, wenn ein Unbekannter eine Giftinktur oder exotische Substanzen für eigene Versuche erstehen will. Grundstoffe sind ohne weiteres zu bekommen, doch bereits bei Vitriol oder reinem Alkohol wird die Werkstatt vorsichtig.

Exotische Mittel sind ohnehin schwer er-

hältlich, denn in Andergast beschäftigt sich der Salamander ebenfalls vor allem mit der Niederen Alchimie.

Der strenge *Sevastianus Zornbold*, der einer Seitenlinie der Königsfamilie entstammt, ist ein patriarchalischer Werkstättenleiter, der seine Untergebenen im Griff hat und keinen Widerspruch duldet.

**DER ROTE SALAMANDER  
IM SPIEL**

Ob des lockeren Aufbaus des Bundes und der unterschiedlichen Ansichten seiner Mitglieder lässt sich keine allgemeingültige Aussage für das Spiel treffen – die ganze Vielfalt der Alchimie ermöglicht Ihnen zahlreiche Verwendungen. Die vier Werkstätten selbst können Ausgangspunkt von Forschungsreisen sein, Auftraggeber zur Beschaffung seltener Ingredienzen, aber auch Anlaufstelle für Helden, die Alchimika erwerben oder analysieren lassen wollen.

Weitere Details zum Bund und seinen Werkstätten finden Sie in den im Eingangskasten erwähnten Quellen. Die nötigen Angaben zum Spielen eines Alchimisten, der beim Roten Salamander ausgebildet wurde, stehen in **Wege der Helden 156** und **Wege der Zauberei 306**.

**Von Haus und Hof – Teil 2**

**Bauerngehöfte und Dörfer im Gratenfelser Becken**

*»Dem Auge zuhöchst erquicklich sind die wohlbestellten Fluren und Felder im Gratenfelser Tiefland, umschlossen von Koschbergen, Eysenwaldt und Ingrakuppen einerseits und dem Moorland Albernens andererseits. Wohl geordnet sind die Dörfer allhier, und sauber gelenket von der festen Handt der Dorfschulzen, welche allwiederum dem Niederadel zinspflichtig sind. Der ist zahlreich und wehrhaft und schützt seyn Landt und Bauern vor Pluenderung und Noth durch Raubzeug und dunkelsinnige Mordbrenner; alldieweil auch an Kapellen und Schreinen kein Mangel herrscht. So bewahrt die Priesterschaft der guten ZWOelfe das Volk von den Versuchungen aus dem unwegsamem, finstren Thann, als dasz allezeyt der HERREN Licht und Wohlgefallen ueber dem Lande lieget.«*

—*Praioeus Viburian van Halsing, Praios'* Licht im finstren Thann – Reisen im Grenzland in den Jahren 7–9 Perval

**Weiler und Dorf**

Viele winzige Felder, durch Bruchsteinmauern und Hecken getrennt, prägen das Bild

des Gratenfelser Beckens. Zwetschgen und Pfirsichbäume umrahmen die Dörfer, und gen Süden, zum Fluss hin, bedecken Weingärten die Südseite der Hügel. Brombeeren, Hollerbüsche und Haselnusssträucher säumen die Ackerraine.

Wie weiße Tupfer liegen die Angerdörfer in diesem Flickenteppich, bei denen sich die Häuser um die Allmende, Gut im Besitz der Dorfgemeinschaft, reihen. Am Allmendeanger befindet sich ein Brunnen oder ein von den Dorfgänsen bevölkerter Teich; auf dem Dorfplatz steht ein Tempel oder ein Schrein, Peraine oder Travia geweiht. Auch der Dorfbaum, Apfel, Linde oder Buche, fehlt in fast keinem der kleinen Weiler.

Ein unverwechselbares Merkmal eines solchen Dorfes ist die Umfriedung, Etter genannt. Meist handelt es sich dabei um eine dichte Hecke aus Weißdorn oder Schlehe, die vor wilden Tieren und – hoffentlich – auch vor Räufern schützt.

Durch ein Falltor gelangt man ins Dorf hinein. Ein solcher Etter markiert gleichzeitig auch die Grenze zwischen Dorf- und Landrecht.

Wie der Allmendeanger ist auch die soge-

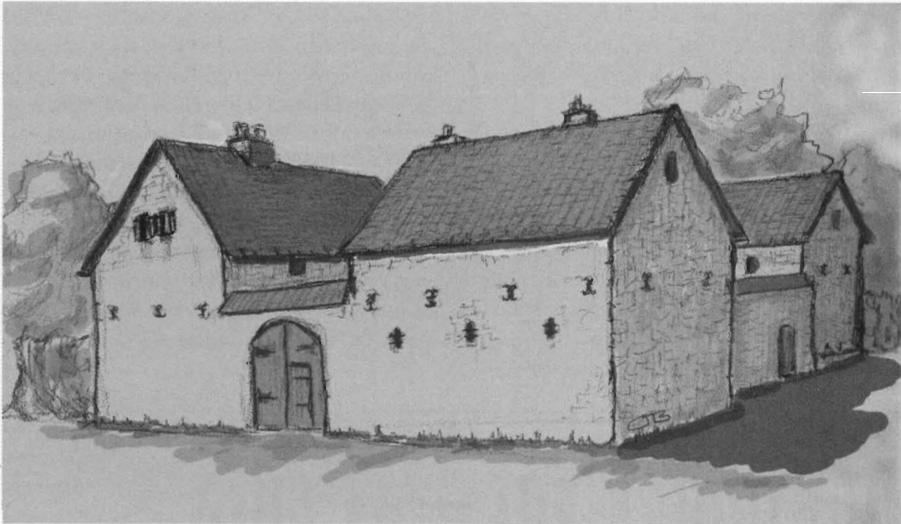
nannte 'innere Allmende' Gemeinschaftsgut: die Wege und Straßen, der Dorfplatz, die Brunnen und Bäche, der Dorfzaun selbst und alles, was im Dorfgraben liegt und wächst. Wie der Anteil eines einzelnen Bauern aussieht, unterscheidet sich von Weiler zu Weiler. Im Eisenwald gehört das Weideland den Vollbauern, die Kleinbauern dürfen nur Federvieh dort weiden lassen, während das Holzrecht nach Köpfen verteilt ist. In Elenvina dagegen haben auch die Kleinbauern und Tagelöhner Viehauftriebsrecht auf die Allmende.

Dieses Nutzungsrecht, das je nach Familie verschieden groß ausfällt, ist erblich. Ein solcher Erbfall kann leicht in einem blutigen Streit ausarten. Dem Unterlegenen bleibt oft nur die Flucht und Wanderschaft: In einer Dorfgemeinschaft, bei der das Überleben von der Größe des Grundbesitzes und dem Zusammenhalt hängt, ist für einen Friedensbrecher kein Platz.

*»Sofern derselbig, der das new Haus, da zuvor keyns gestanden, zu zimmern vorhat, soll er mit dem zimmer von andere Lewth Grund so weyt wegbleiben, wie eyne geworfne Boll'*

*in eynem Flug längs fliechen kann, wird geachtet auf eyns Bawren fuenffpzig Schritth.»  
—Koscher Weistum, Priesterkaiserzeit*

Trotz dieses weisen Ratschlags aus alter Zeit sind die Dörfer eng bebaut – eine Folge der im Gratenfelder Becken und im Elenviner Umland üblichen Realteilung. Die Erben erhalten hierbei den Nachlass zu gleichen Teilen, was mitunter zu absurden Ergebnissen führt – denn ein geteiltes Bett oder Hemd nutzt keinem mehr. Andererseits kann es so vorkommen, dass ein einzelnes Kind armer Eltern mehr erbt als einer der zwölf Nachkommen eines Großbauern. Die Erbteile sind oft nur einzelne Zimmer, in denen sich dann ganze Familien drän-



gen. Um dieser Platznot zu entgehen, wird am elterlichen Haus an- und ausgebaut, so dass viele der Dorfhäuser, von der kleinen Kate bis zum beeindruckenden Vierseithof, ein Sammelsurium an Nebengebäuden und Erweiterungen aufweist. Nach einigen Generationen stehen so ursprünglich locker gebaute Angerdörfer dicht an dicht, mit verschachtelten Remisen, Scheuern und Nebenhäusern, und nur noch schmale Gassen trennen die Anwesen. Allzu leicht kann hier ein Feuer übergreifen und einen Teil des Dorfes in Asche legen.

Die vielen kleinflächigen Fluren der Gratenfelder Landschaft sind durch Erbteilung entstanden. Einen Ausweg aus dieser Misere bieten die 'Gehöferschaften', bei denen einige Kinder eines Bauern unverheiratet bleiben. Diese Onkel und Tanten, je nach Dialekt als Bas (Tante), Got (Onkel) oder Ohm bzw. Muhme bezeichnet, arbeiten auf dem Hof mit und dienen den Kindern des Bauern häufig als Paten. Oft führt die immer kleinere Aufteilung der Äcker dazu, dass die Erben sich neben dem Bäuerndasein dem Handwerk zuwenden. Dadurch sind in diesen Dörfern deutlich mehr und unterschiedlichere Handwerke anzutreffen als in Gegenden mit Anerben-

recht. Bandschneider, Beutler, Federschneider, Holzschuhmacher, Horndrechsler, Kardätschenmacher (die aus den Köpfen der Kardendistel Wollkämme für die Elenviner Tuchmacher herstellen), Kauderer (die den Flachs brechen), Leineweber, Metzler, Pfeilschnitzer, Seifensieder, Spinner und Zaumschmiede sind nur einige davon. Auf den gut ausgebauten Straßen reisen Krämer durch die Dörfer und kaufen die in Heimarbeit gefertigten Waren auf. Mitunter sticht aber auch einen Bauernsprössling der Hafer, und er macht sich auf in eine der großen Städte, um Handel zu treiben – mal mit mehr, mal mit weniger Glück, aber immer von dem Wunsch besetzt, die weite Welt kennenzulernen.

## Ein Dach über dem Kopf

*»Das Land stand in reichster Blüte, Apfel-, Pflaumen-, Kirsch- und Birnbäume, und als wir näherkamen, sahen wir auch das grüne Gras darunter gesprengelt von herabgefallenen Blütenblättern.*

*Ein großer, vierseitiger Bauernhof, untrügliches Zeychen von Wohlstand und Hochmut der Bauernschaft, wandte seine helle Giebelseite der Straße zu. Mit roter Farbe war das Schindeldach gestrichen, um teure Ziegel vorzutäuschen, und mit bunten Bildern bemalt der helle Putz in den Fachgewerken. Der Schulzenhof sey es, so sprach mein Begleiter.*

*Der Schultze allhier darf kleynere Diebstähle und Dreistigkeiten selbst schlichten, was un-gutem Hochmuth vorschub leistet. Das Schulzenamt ist über vielerlei Generationen bey der gleichen Familie, und immer sind's die Reichsten des Ortes.*

*Keyn Wunder will's mich dünken, dasz man diese Bauern 'Sammetbauern' heiszt, ihrem überreychen Putz und Hoffarth geschuldet, da sie sich sogar erdreisten, mit ihrem Hof den Plan einer wehrhaften Veste nachzubauen unt manchmal gar zu Ministerialen werden.«*

*—Praiodeus Viburian van Halsing, Praios' Licht im finstren Thann – Reisen im Grenzland in den Jahren 7–9 Perval*

Die großen Vierseithöfe liegen in der Nähe des Dorfplatzes oder an einem Kreuzweg – weiß gekalkte, in der Sonne leuchtende Fachwerkhäuser, deren flach geneigte Dächer mit Reet oder Schindeln gedeckt sind. Die Hofeinfahrt wird von leuchtend bunt bemalten, doppelflügligen und bisweilen mehr als drei Schritt hohen Holztoren geschützt. Häufig sind sie mit Schnitzwerk dekoriert, das Praios' Sonnenscheibe, Peraines Apfelbaum oder Traviass Gänsepaar darstellt.

Rechterhand schließt sich der Großtierstall an das Hauptgebäude an, Mensch und Tier wohnen hier getrennt. Nie fehlt der Garten, oft bescheiden in einer Ecke zwischen Stall und Scheuer gelegen, und doch so geradlinig und sauber angebaut, dass er an die kleine Ausgabe eines Peraine-Tempelgartens erinnert. Gemüse, Strauchobst und allerlei heilende und wohlschmeckende Kräuter gedeihen dort – fast alles, was der Bauernhaushalt braucht, um Gemüse, Braten, Wurst und Käse zu würzen, einzulegen und haltbar zu machen.

Die Seite linkerhand des Bauernhauses teilen sich die Kleintierställe, der Speicher und das Auszugs- oder Ausgedingehaus, in dem die Altbauern leben.

Das Wohnhaus ist fast immer zweistöckig, ein auf einem massiven Steinsockel errichtetes Fachwerkhäus. Die Gefache sind mit Weidengeflecht gefüllt, das mit einer Mischung aus Stroh und Lehm bestrichen und dann verputzt wurde. Die Häuser in den Weinbaugebieten besitzen allesamt einen Keller mit hoher, gewölbter Decke, der manchmal sogar aus dem Fels herausgehauen wurde. Hier können die Weinfässer gelagert werden – aber auch Fässer mit Sauerkraut, Kisten mit Rüben in Sand und mancherlei andere Feldfrüchte kann man hier lange Zeit aufbewahren.

Im Haus selbst wohnen oft mehrere Familien. Die Wohn- und Schlafräume liegen dabei rechts und links vom Mittelflur. Die Türen im Haus laufen auf Lederriemen; eiserne Angeln finden sich, wenn überhaupt, nur am Hoftor. Tageslicht fällt durch die winzigen Fenster nur spärlich in den Raum.

Holzdielen am Boden erzählen vom Wohlstand des Bauern, in Nebengebäude und ärmere Häuser findet man Estrich aus festgestampftem Lehm. Beiderlei Böden aber sind von einer dicken Schicht aus Stroh oder Binsen bedeckt, frisch und mit duftender Kamille durchsetzt in einem reinlichen Haus oder schon vor sich hin modernd, wenn den Hofherrn andere Sorgen plagen als der Duft der guten Stube.

Die Wände sind üblicherweise mit Holz

verkleidet – oder aber, wenn Bauholz zu teuer ist, mit Kalkwurf, der dann jedoch reichlich mit bäuerlichen Motiven bemalt ist.

Das Mobiliar besteht im Wesentlichen aus einem grob gezimmerten Tisch in der Stube und Bänken an den Wänden, die bisweilen auch als Schlafstelle dienen. Stühle finden sich selten, als Sitzmöbel gebräuchlicher ist ein dreibeiniger Schemel, auch Bock genannt.

Eine schmale hölzerne Stiege führt empor zu den Gesindekammern im Obergeschoss. Normalerweise teilen sich drei oder vier Mägde oder Knechte eine Kammer, und auch Gäste werden meist zusammen mit dem Gesinde in dessen Kammer einquartiert.

»Gestern war Schlachttag! Alle haben mitgeholfen, die vier Knechte und fünf Mägde, die Bauern und die Altbauern. Den Siedekessel und die Brühröge hatten sie schon vorbereitet, als die Metzgerin aus dem nächsten Dorf gekommen ist, um die drei Schweine zu schlachten, denen es heut galt. Gut hat sie ihre Arbeit gemacht und einen dicken Schinken dafür bekommen. Die Kinder haben das Blut für die Blunzen geschlagen und die älteren haben geholfen, das Fleisch durch den Wolf zu drehen und die Würste zu füllen.



*Bloß die ganz Kleinen haben zugesehen – und dafür aus dem Kessel die ersten Würste bekommen. Mich haben die Bauersleute mit zum Festschmaus eingeladen, weil ich ihnen das morsche Hoftor geflickt habe.»*

*—aus einem Brief von Prainalda Horger, wandernde Zimmermannsgesellin aus Eisenhuett, neuzeitlich*

Im Süden, am Großen Fluss, wo Hopfen und Wein gut gedeihen, sind Wohngebäude und Stall häufig mit Reben bewachsen, was nicht nur manierlich aussieht, sondern darüber hinaus noch Früchte für den bäuerlichen Tisch und guten Most spendet.

Die engen Höfe erlauben meist keine frei-

stehenden Scheuern, so dass diese direkt an Wohnhaus oder Stall angebaut werden. Der Boden der Tenne, wo das Getreide gedroschen wird, besteht üblicherweise aus Dielen, die Barn rechts und links, wo die Wagen abgestellt werden, aus gestampfter Erde. All diese Gebäude sind ebenso hoch wie das Haupthaus.

Ein zweiflügeliges Tor in Vorder- und Hinterseite der Scheuer erlaubt es, mit einem vollbeladenen Heuwagen hineinzufahren und die Ernte rasch einzubringen. Hier werden der Leiterwagen, Pflug und Karren des Bauern abgestellt und darüber Heu und Stroh gelagert – denn das ist in gewaltiger Menge von Nöten, wenn man auch nur wenige Stück Großvieh über den Winter bringen möchte.

Ein großer, reicher Vierseithof bietet ebenso vielen Menschen Obdach und Brot wie ein kleiner Weiler oder eine Holzfällersiedlung in den ärmeren Gebieten des Mittelreichs – gleichsam ein Dorf im Kleinen. Und doch möchte sich nicht jeder mit der kleinen Welt, in die er hineingeboren wurde, zufrieden geben bis ans Lebensende. Gerade die freien Bauern hält es oft nicht auf der Scholle, sondern sie ziehen auf Handel oder Wallfahrt aus, um ihr Glück in der Fremde suchen – und manchmal sogar zu finden.

*Tina Hagner*

Kosch-Kurier, Heavia 1031 BF

## Ein Kind für die Eberstamms

ERLENSCHLOSS/KOSCH. Beschaulich liegt das kleine Erlenschloss an einem See am Fuß der Koschberge, eine Tagesreise nördlich von Angbar. Seit Generationen bereiten sich hier die Thronfolger in gebotener Ruhe auf ihre Aufgabe als Koscher Fürsten vor. Doch im Traviamond dieses Jahres war es mit der Idylle vorbei.

Dutzende, ja Hunderte waren dem Aufruf der Fürstinmutter Thalessia vom Eberstamm (im AB 128) gefolgt, die in großmütterlichem Kummer bemängelt hatte, dass dem Erbprinzen Anshold und seiner Gemahlin Nadyana noch immer kein Nachkomme geboren war. Wie ein Fluch scheint die Kinderlosigkeit über dem tausendjährigen Fürstenhaus zu liegen – und mancher befürchtet schon, dass das kaiserliche und beliebte Haus Eberstamm zu erlöschen droht.

Wie viele diese Sorge teilten (oder sich einfach nur guten Lohn erhofften), zeigte sich an der langen Schlange, die eines Morgens vor dem Portal des Schlosses stand und um Einlass bat. Von nah und fern war allerlei buntes Volk angereist, um dem Prinzenpaar fruchtbare Ratschläge zu geben. Mehrere



Geweihte der Tsa, Peraine und Travia spendeten ihren Segen, treue Vasallen offenbarten Weisheiten aus dem Erfahrungsschatz ihrer Familiengeschichte und die Zwergensippe Dreizopf überbrachte gar den Lendenwärmer ihres Großvaters Gorgin des Kinderreichen, der immerhin Vierlinge zeugte. Ein Kräuterweib hatte einen kräftigen Sud gebraut, dessen Wirksamkeit jedoch unbewiesen blieb, weil der Prinz bereits beim Anblick des dunkelgrünen Gebräus kreidebleich wurde und die Hilfe dankend ablehnte. Eine Gruppe weit gereister Recken präsentierte eine seltene Wurzel in delikater Form – die in den Frucht-

barkeitsritualen der Mohas eine tragende Rolle spielen soll. Immerhin brachte ihr Anblick dem prinzlichen Paar wieder gesundes Rot auf die Wangen zurück. Ratschlag reihte sich an Ratschlag – geduldig trank Anshold von gesegnetem Bier, probierte Nadyana von Klippechseneiern, dankte man für rahjagefällige Artefakte aus Engasal und ein neues Storchennest für die Spitze des Schlosskamins. Als schließlich jedoch ein feister Recke aus dem Süden prahlte, ein sicheres Rezept für ein Kind zu kennen, das er der Prinzessin aber nur unter vier Augen zeigen könne, fand der Langmut des Erbprinzenpaares ein jähes Ende. Einhellig eilte sich das Paar, den Helfern ihren Dank für die fürsorglichen Empfehlungen auszusprechen, erklärte jedoch die Tore nunmehr für geschlossen. Es heißt, beide seien sichtlich froh gewesen, dass endlich wieder Ruhe im Schloss einkehrte, und sie hätten den Abend so innig und entspannt wie seit Jahren nicht mehr genossen. Bis in die Nacht flachsten sie über die Kuriositäten des Abends, ehe sie sich schließlich in ihr Gemach zurückzogen.

*Martin Lorber*

## Ins schwarze Herz der Eiskönigin

### Thorwaler Herferd gegen Glorana

Von Marada der Wölfin will ich euch berichten, großherzig, stolz und edel. Voller Mut rief sie uns zu den Waffen, treue Hjaldinger, zu ziehen gegen unsere Erzfeindin, Verderberin allen Lebens. Dir, Eishexe, schallt unsere Herausforderung entgegen, dir, Glorana, auf deren Namen jeder aufrechte Thorwaler speit, dir gilt unsere Wut. Im Vinmond<sup>1</sup> war es, da sich eine mächtige Flotte sammelte, so zahlreich, dass die Leiber der Ottas den Hjölrmfjord bedeckten, bis keine Handbreit Wasser mehr zu sehen war. Bunt loderten die Segel, furchteinflößend lauerten die Drachenköpfe an den Steven, gierend nach Beute und Schlachtenruhm.

Marada Gerasdottir war es, die zur Herferd<sup>2</sup> gerufen hatte, und die Kriegerinnen und Krieger des Nordens erwiderten eifrig ihren Ruf. So vielzählig waren sie, dass ihre Schritte den Boden zu Uddajhal erzittern ließen, als sie an Land gingen, um Maradas Einladung zum Herferdfest zu folgen.

Gerüchte eilten unserer Fahrt voraus, atemlos von Sippe zu Sippe ging das Wispern. Gen Süden, hieß es, sollte es gehen, um reiche Beute bei den verhassten Sklavenhaltern zu machen, brennen sollten ihre Paläste, entzündet von unserem lodernden Zorn.

Wider die Schwarzpelze, so wollten es andere wissen, wollte die grimme Hetfrau die Flamme des Kampfes tragen, Marada, Erbin Thorfinnas, die die verfluchten Mittelreicher aus Thorwal verjagte. Das glaubten viele, die sich wohl bewusst waren, dass *Grimring* eine andere Bestimmung gefunden hatte, seit Hetmann Tronde im ewigen Eis mit ihm Wacht hält.

Wie groß aber war der Jubel, als sich Marada die Wölfin an ihre Getreuen wandte, um das wahre Ziel der Herferd zu verkünden. Laut schallte ihre Stimme, bronzen wie Lurenklang, schneidend wie der Stahl an ihrer Seite: "Freunde, Hjaldinger! Es ist

uns bestimmt! Die Runen sind gefallen. Ich bin bereit, mein Schicksal zu erfüllen, das mir die Runjas vorbestimmt haben. Gloranas finstere Treiben zu beenden ist mein Weg. Nicht eher will ich ruhen, bis ihre böse Seele von dieser Welt gewichen ist, verschlungen vom Vergessen. Mein Wort, euer Pfand! Gen Norden soll es gehen, tapfere Thorwaler, wider die Eishexe! Wollt ihr mir folgen, Freunde?"

Wie Donnerrollen brandete der Jubel aus hunderten Kehlen empor. "Gen Norden! Wider die Eishexe!", nahmen sie den Ruf auf.

fin an ihr Schwert, strich die Rechte über das goldschimmernde Heft, dass ihre Getreuen den Atem anhielten, dann aber lachte sie Iskir unvermittelt an und klopfte ihm auf die Schulter. "Glaube nicht, dass die Wölfin wie ein heiserer Hofhund bellt, nur weil ein Frechling sie aus einer Laune reizt." Der Skalde war nicht der einzige Olporter, der zu uns stieß: Die Sturmsegler und die Rangoldsons wollten dabei sein, und die Runajasko sandte gar eines ihrer sagenhaften Zauberschiffe, dessen Rumpf von uralter Magier erklang. Simidriel Eissänger, Freund Haldrunirs, stand neben dem Ste-

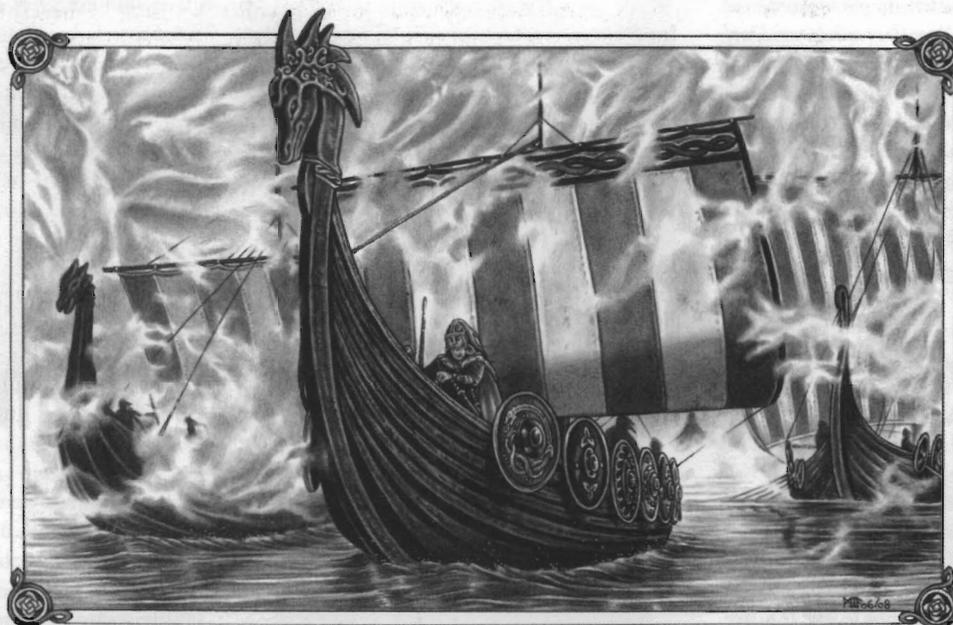
ven, der über und über von schimmernden Eiskristallen bedeckt war. Diese formten sich zu einem fremden, kantigen Gesicht, das uns aus glitzernen Augen beobachtete. Manch einer, der das sah, schlug das Zeichen der Fluke, nicht aber Marada, die sich der großen Ehre wohl bewusst war.

Uns eilte auf unserem Weg die Küste entlang die Kunde unseres

Vorhabens voraus, und von Tageslauf zu Tageslauf gesellten sich weitere Schiffe zu uns. Selbst aus dem Herzen des Landes, aus Nadergard, kamen sie, den Fluss hinunter zur See, sich unserem Zug anzuschließen.

An den Olportsteinen schließlich fiel heftiger Nebel über die See, verschlang Fluten und Himmel und jedes Schiff, das um uns war. So dicht war der Schleier, dass man die Feuerzungen der Drachenköpfe kaum sehen konnte, und so schwer, dass er jedes Geräusch verschlang. Auf der bloßen Haut schlug sich die Feuchte in eisigen Tropfen nieder, der Atem ging schwerer, und Bangheit griff mit klammen Fingern nach unseren Herzen. Bald ging ein Wispern von Schiff zu Schiff: "Tula, die Hexe, sucht uns in ihren Bann zu ziehen."

Da stimmte die Mannschaft der *Frigamylvir* ein trotziges Lied an, klar und hell durch-



Als sich Iskir Ingibjarsson mit seinen Schiffen zu uns gesellte, nährte das die Flamme in unseren Herzen. Wenn es Marada gelingen konnte, den 'Letzten Hjaldinger' für ihre Sache zu gewinnen, wie konnte es da noch einen Zweifel daran geben, dass die Herzen Thorwals der Wölfin gehören, und nicht dem Welpen Trondes.

Indes verschatteten sich Maradas Züge für einen Moment, als man Iskirs Segel erkannte. Nicht ohne Grund, denn Iskir verwehrt den gemeinsamen Schluck aus dem Willkommensbecher. "Gemeinsam streiten wollen wir, Hetfrau, aber Freunde sind wir nicht, solange auch du die Hjaldinger unter eine Krone pressen willst. Auch wenn es ein Stirnreif aus Stahl ist, den du dir wählst, und du das Zeichen großer Macht trägst, niemals werden ich oder die meinen unsere Knie beugen."

Einen Augenblick fuhr die Hand der Wöl-

<sup>1</sup>thorwalsche Bezeichnung für den Monat Rahja

<sup>2</sup>Thorwalsch für Heerfahrt

brachen ihre Stimmen die Schwaden und suchten sich den Weg in unsere Seelen. Die Männer und Frauen ringsum auf den Schiffen griffen die Melodie auf und summten mit, rau erst und mühevoll, denn ein eisiger Hauch raubte uns die Stimmen. Bald aber fiel es uns leichter zu atmen, und dann zerriss der Nebel unter einem frischen Wind. Als wir den Golf von Riva erreichten, zeigte sich eine weiße Fluke am Eingang des Golfes, wie ein Fingerzeig der Unsterblichen. Da beschloss Marada, den Kurs zu ändern und Enqui und Riva anzulaufen, um die dortigen Thorwaler auf unsere Fahrt einzuladen.

Als Iskir davon erfuhr, kam er längsseits und hob zornig die Stimme. Ein jeder wusste, wie es um ihn und seinen Bruder, den Hetmann von Enqui, bestellt war. Iskir Ingibarsson war nicht wohlgekommen in der Ottajasko seiner Ahnen, und Ingald ein Gefolgsmann von Jurga Trondsdottir. Und auch von den Rivanern wollte er nichts wissen, denn diese schienen ihm nicht würdig, noch länger Thorwaler genannt zu werden, wo sie speichelleckend den Stoerrebrandts dienen. Heftig führte der Skalde Rede gegen Maradas Plan, doch die Wölfin wollte davon nichts hören. Schließlich drohte Iskir: "Das sollst du bereuen, Wölfin, diese Verräter einem Mann wie mir vorzuziehen. Höre meine Worte, und erinnere dich an sie, wenn sich der Dolch des Treubruchs zwischen deine Rippen bohrt." Maradas Gesicht verzog sich düster, als sie Iskir und seine Gefolgsleute davonsegeln sah, ein schmerzlicher Schlag, so viele gute Kämpen wegen eines Streits zu verlieren. Als ob das Glück sie verlassen hatte, woll-

ten sich auch weder die jurgatreuen Ingibjärer noch die Thorfinn-Ottajasko unserem Zug anschließen, und selbst die Eiszwinger-Ottajasko zögerte. Zu tief stak der Stachel des Misstrauens bei letzteren, da vor drei Jahresläufen die Rivaner Thorwaler ihre Brüder betrogen und sich im entscheidenden Moment gegen die früheren Landsleute gestellt hatten.<sup>3</sup> Mehr als einer fürchtete wohl Rache.

Endlich gab Marada es auf – sollten sie doch damit leben, dass Feigheit und Dunkel sie davon abgehalten hatten, unsterblichen Ruhm zu erringen.

Doch wenig später sollten wir erfahren, welches Glück das Omen verheißen hatte. Als wir den Golf verlassen wollten, erhellte ein Strahlen das Meer, kränzte die Wellen mit goldenem Schein. Einen Lidschlag erschien es uns, als pflügte zwei mächtige Wale Seite an Seite durch die Fluten, doch dann erkannten wir, dass es ein Schiff war, gewaltig groß und unsagbar schön. Herausfordernd blickten uns zwei Delphinköpfe entgegen, die die Vordersteven zierten. Ein jeder wusste, was er vor Augen hatte: das Tempelschiff Goswyn Orezarsons, dem Meister der Brandung, auf seiner Fahrt über den endlosen Ozean, ein Verbündeter im Kampf gegen die bösmächtige Verschlingerin der Fluten, die finstere Schlange und ihre widerwärtigen Kreaturen – und auch ein geschworener Feind der Eishexe. Kein Zufall war es, der das Schiff hierher gelenkt hatte. Ein göttliches Zeichen hatte Goswyn von uns gekündet.

Er kam nicht allein, mit ihm kam Dermot

von Paavi, der Sohn des einstigen Herrschers der unglücklichen Stadt, die dem Fluch Gloranas verfallen war, und der vor drei Jahresläufen von Jurga aus den Klauen der Eishexe befreit worden war.

Goswyn bot uns zur Unterstützung einen steten Wind, der uns ohne Unterlass gen Norden bringen würde, auf dass wir weder Sturm noch ungünstige Winde fürchten müssten. Auch wenn die meisten von uns die Verehrung für Efferd nicht teilen, denn wozu soll man verehren, was einfach *ist* – dass dieser heilige Mann sich uns anschloss, war ein weiteres Zeichen, dass die Schicksalsweberinnen unseren Faden glückverheißend spinnen.

Weiter gen Norden segelten wir und wappneten uns gegen den erbarmungslosen Eishauch, den die Hexe stetig über das Land blies, um Mensch und Tier zu verderben und die Welt zum Erstarren zu bringen. Wo wir aber Eis und kalten Tod vermuteten, gurgelte die schwarze See zwischen den Schollen und milderte ein warmer Hauch den eisigen Atem des Windes. Unsere Verblüffung wich Erleichterung und großem Jubel. Neuer Mut erfüllte unsere Herzen. Freiwillig zu weichen war ihrer eiskalten Seele fremd, und wenn der Griff der Eishexe sich gelockert hatte, so konnte dies nur eins bedeuten: dass Gloranas Kraft schwand. Weh dir, Verderberin, wir bringen dir dein Schicksal. Bei Swafnir und unserem Ruhm, das wohl!

(Fortsetzung folgt)

*Ijslind Sverholdsdottir,  
Skaldin der Gerons-Ottajasko  
(Michelle Schwefel  
mit Dank an Ragnar Schwefel)*

<sup>3</sup>Siehe *Aventurischer Bote* 114, Seite 27

## Vom Reichtum der Sterne

LOWANGEN UND SVELLTLÄND. Seit dem Niedergang des großen Sternenregens Mitte Efferd 1029 BF wollen die Nachrichten aus dem Nordwesten Aventuriens nicht mehr abreißen (siehe **AB 118, 120, 125**). Das Interesse für die wilden Steppen des Svelltländ und Orkländs und die dort verborgenen Sternensteine wächst mit jeder dieser Meldungen. Besonders Zauberkundige aus ganz Aventurien interessieren sich plötzlich verstärkt für diese Gegend und scheuen weder Kosten noch Mühen, um zumindest eine Reise ins sichere Lowangen anzutreten, in der Hoffnung, Sternenmetall zu finden oder zu erwerben. Der Großmeister der Lowangener Ordensburg des ODL, Magister *Hagen Gerion*, hat alle Hände voll zu tun, seine tapferen Ordensmänner und -frauen so einzuteilen, dass eine möglichst große Anzahl der reisenden Magier gebührenden Schutz auf ihrer gefährlichen Su-

che in der Wildnis genießen können – was die Kassen des ODL zudem gut füllt.

Erzmagus *Oswyn Puschinske*, Vorsteher der Halle der Macht zu Lowangen, ist seinerseits alles andere als erfreut über diesen Zuwachs an Gildenmagiern in 'seinem' Machtbereich. Wie es heißt, soll er schon so manchem Collega einen unerfreulichen Empfang bereitet haben, anderen Zungen zufolge soll er Magiekundige durch einen seiner mächtigen Beherrschungssprüche gefügig gemacht haben.

Doch nicht nur mit der Gabe Madas Gesegnete zieht es dieser Tage ins Svelltländ. Zahlreiche weitere Wagemutige und Glücksritter nehmen die Strapazen und Gefahren der beschwerlichen Reise in Kauf, in der Hoffnung, früher oder später auf einen großen Stein zu stoßen, der vom Himmel gefallen ist, und mit dem Erlös dieses Fundstücks für den Rest ihres Le-

bens ausgesorgt zu haben. Insbesondere fremdartige magische Metalle, die die gefallenen Sterne beinhalten, können zu Spitzenpreisen verkauft werden. Weil es im Svelltländ nahezu keine direkten Abnehmer gibt – wie sie z.B. Alchimisten oder Artefaktmagier darstellen –, lassen sich dort bereits Händler nieder, die den lukrativen Stoff in zivilisiertere Gegenden schaffen wollen. Bei dieser gefährlichen Arbeit findet so mancher Söldner ein gutes Auskommen. So bemüht sich auch das mächtige Handelshaus *Stoerrebrandt* von seinem Kontor in Riva aus um den Handel mit dem Sternenmetall. Besondere Bedeutung haben hierbei auch die Magier des Stoerrebrandt-Kolleks in Riva, die den Handelzügen zusätzliche Bedeckung geben. Angesichts derart lukrativer Aussichten verschwenden die meisten keinen unnötigen Gedanken an die Orks, ihre Rivalen oder

die Schrecken der Wildnis – auch wenn die genannten Gefahren schon etliche Schatzsucher das Leben gekostet haben. Vor kurzem erst hat sich vor Lowangen ein Schmied von den Zyklopeninseln niedergelassen – nach allem, was er selbst erzählt, ein Meisterwaffenschmied, der sein Handwerk bei den Zyklopen höchstpersönlich gelernt hat. Nur ihm allein soll es gelingen, aus dem Sternenmetall mächtige magische Waffen anzufertigen, und so kam es, dass sein Geschäft vom ersten Tag an blühte.

Vogtvikarin Neetya Triffon vom Garethertempel der Sterne spekuliert sogar, dass Phex mit seinem Sternenregen nichts anderes bezwecken wollte, als den von der orkischen Herrschaft hart getroffenen Svelllandhandel wieder anzukurbeln. Doch es gibt auch andere Stimmen:

»Die funkelnden Sterne am Firmament sind wohl Phexens größter Schatz, die Erringung dieser Juwelen musste selbst ihm, dem König der Diebe und Dieb der Könige, einiges ab-

ringen. Wieso also sollte er seine geliebten Schätze verschenken, sie auf Dere schleudern, auf dass selbst Schwarzpelze sie finden mögen? Nein, Grauling, es gibt nichts ohne eine Gegenleistung, und diese wird er früher oder später einfordern, sollte er nicht selbst bestohlen worden sein. Mein Gefühl sagt mir aber, dass der Listige wieder einmal einen seiner Pläne ausheckt.«

—Lynķea von Winhall, die greise Vogtvikarin der Halle des Nebels zu Trallop

Elias Moussa

## Lage in Phexcaer spitzt sich zu

**PHEXCAER.** Die ersten Gerüchte über eine orkische Belagerung der Stadt Phexcaer (siehe **AB 125**) haben sich als wahr erwiesen. Davon zeugt der folgende Bericht:

»Es hieß immer, die Stadt sei, trotz ihrer unwirtlichen Lage am Rande des Orklandes, sicher vor den Schwarzpelzen, und ein rechtschaffener Händler müsse sich nur um das Gesindel innerhalb der Stadtmauern Sorgen machen. Es hieß, die Stadt stünde unter dem mächtigen Schutz eines waschechten Riesen, Orkfresser mit Namen. Angeblich gewähre ein alter Vertrag zwischen den Bewohnern der Stadt und den Schwarzpelzen vom Stamme der Zholochai, seinerzeit vom berühmten Grauen Vogt Jirtan Orbas ausgehandelt, der Stadt die Sicherheit (...) So machte ich mich also auf den Weg, in der Gewissheit, dass die Gerüchte über eine Belagerung nicht stimmen können und selbst das zwielichtigste Gesindel in Phexcaer Töpfe, Schüsseln und andere Kochutensilien brauchen würde. (...)

Ihr werdet das Grauen verstehen, das mich ergriff, als ich auf die ersten Spuren des Belagerungsringes stieß: drei auf Pfähle gespießte, halbverweste Köpfe, ihre gebrochenen Augen vor Entsetzen weit geöffnet, die Kopfhaut in Fetzen herabhängend. Die Götter alleine wissen, was mich weitertrieb, statt umzukehren, wie es jede Faser meines Körpers verlangte. (...) Aus der Ferne konnte ich dicke, fettig-schwarze Rauchschwaden ausmachen, die sich langsam in den Himmel bohrten. Und ehe ich mir noch Gedanken machen konnte, was hier wohl Feuer gefangen hatte, hörte ich ein Knurren, Grunzen und Scharren und war unvermittelt von einer Horde mordlüsterner Schwarzpelze umzingelt. Bei Boron, ich war doch noch viel zu jung um zu sterben!«

—aus einem Brief von Stane Dorrfeld, reisender Händler

Es ist nicht bekannt, wie es dem Händler gelang, sich aus den Fängen der Schwarzpelze zu befreien und sich doch noch nach Phexcaer durchzuschlagen. Der Belage-



rungsring der Orks soll die Stadt recht weitläufig umfassen, als ob sie es tatsächlich darauf anlegen würden, dass er löchrig erscheint. Doch man muss schon einen orkischen Verstand besitzen, um nachvollziehen zu können, weshalb sie einigen Reisenden den Weg in und aus der Stadt gewähren und andere ohne viel Federlesens töten oder opfern.

Bei den Belagerern soll es sich um Orksippen handeln, die mit dem Vorgehen des Aikar Brazoragh, des Herrschers der Schwarzpelze, unzufrieden sind. Ihr Anführer ist ein junger Häuptling namens Sharraz Eisauge.

Obwohl sein Heer mittlerweile auf annähernd tausend Krieger angewachsen ist, hat dieser Sharraz bislang von einem Angriff auf die Stadt abgesehen. Im weit entfern-

ten Khezzara, so heißt es, ergriff den Aikar Brazoragh die kalte Wut, als er von diesem eigenmächtigen Handeln erfuhr. Umgehend sandte er eine Abordnung seiner gefürchteten Elitekrieger, der 'Augen von Khezzara', gen Phexcaer.

Die Stimmung der Stadtbewohner ist – wie man sich denken kann – auf Höchste angespannt. Nicht zum ersten Mal sehen sie sich einem solch großen orkischen Angriff gegenüber, zweimal bereits bedurfte es eines außergewöhnlichen Ereignisses, um die Stadt vor dem Untergang zu bewahren. Und so sollen die verschiedenen rivalisierenden Banden Hand in Hand daran feilen, wie man die Stadt auch diesmal vor dem sicheren Ende retten könnte.

Elias Moussa

Anzeige

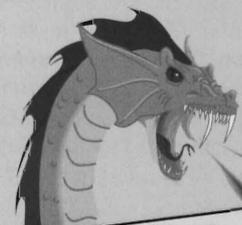
## Spiele – Kontor

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr

Sa.: 10.30 bis 16.00 Uhr

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

Neue Fahrt - 34117 Hassel - Tel.: 05619204789



regelmäßige Aktionen

# Die Zeit der Vergeltung

## In den Stollen unter dem Finsterkamm

Arglescha Tochter der Angrarda schaute auf den zerschundenen Leichnam von Diorbadorox, den die Schachtfeger in einem abgelegenen Teil der Stollen gefunden hatten. Seit geraumer Zeit hatten sie den Prospektor vermisst, doch vielleicht war er schon viel länger verschwunden. Diorbadorox neigte dazu, tagelang alleine in den Stollen unter dem Finsterkamm unterwegs zu sein. "Wenn das Wühlschräte waren, die ihn so zugerichtet haben, müssen wir das Väterchen unterrichten", murmelte Argleschas Kampfgefährte Fengrosch. "Wühlschräte sind dafür doch viel zu feige", warf die junge Bengamascha ein. "Was weißt du denn, Mädchen! Beim Barthe Angroschs, wenn ich an die Wühlschrätplage zu Zeiten von Väterchen Gerambaloch zurückdenke ...". "Das waren keine Wühlschräte." Arglescha hatte der Diskussion ihrer Gefährten nur mit halbem Ohr zugehört und sich die Leiche des armen Diorbadorox eingehender angesehen. Jetzt erhob sich die Tochter von Hochkönig Garbalon. "Aber sie wollten uns denken lassen, dass es welche waren." Alle gemurmelt Gespräche der Angroschim waren verstummt, ihre Blicke hefteten sich an Arglescha. Ihre Rechte ruhte auf dem Griff ihrer Axt. "Finsterzwerge. Sie sind in unseren Stollen!"

**Lowangen-Mine, nördlicher Finsterkamm, Boron 1031 BF**

Voller Verachtung sah König Bonderik von dem Eingang der Mine auf den silberfelligen Orkhäuptling herab, der sich an der Seite seiner Kreaturen den Pfad hinaufmühte. Wie er diese kurzlebigen Völker hasste, die nichts begriffen und sich nicht erinnerten. Aber mitunter waren sie nützlich. "Du bist selbst gekommen. *Khur*", bellte ihm Harkhash Drugh statt einer Begrüßung entgegen.

"Es bedarf eines Königs, um einen Herrscher zu empfangen", antwortete der Zwerg. Der Oberhäuptling der Thasch-Orks lachte rau auf, doch dann fletschte er die Fänge. "Schenke mir keine schönen Worte, kleiner *Maruk*, lass uns über Taten sprechen. Was ist mit den *Woschra*?"

Bonderik strich durch den Bart, schwarz wie Vulkangestein. "Die Toten lassen wir gerade in tiefe Stollen werfen, die anderen geben vorzügliche Sklaven ab." Der Angrosch musterte den Ork mit granitgrauen Augen.

Zwei Jahrzehnte der Demütigung hatten Harkhash weder gebeugt noch gebrochen. Für die kurze Lebensspanne eines Orks war das eine beeindruckende Zeit. Und noch

immer war er der Oberhäuptling der Thasch-Orks oder Drughash, wie sein Stamm sich selbst nannte. In der von persönlicher Stärke geprägten Kultur der Schwarzpelze sagte das viel über Harkhash aus.

Der Häuptling stellte sich neben den Zwergenkönig. Gemeinsam blickten sie in das Tal des Svell. "Dort fließt das silberne Band und dort liegt die Stadt", erklärte Harkhash. Bonderik wusste, dass er Lowangen meinte, das vor zwanzig Jahren der orkischen Belagerung getrotzt und dem Häuptling seine schmachlichste Niederlage eingebracht hatte.

"Uns eint der Hass auf die Menschen. Gemeinsam werden wir sie strafen für ihren Hochmut. Ihre Mine haben wir ihnen genommen, bald nehmen wir ihnen auch ihre Stadt."

Auch Bonderik blickte in das Tal, das ihn jedoch nicht so sehr lockte wie die Mine in seinem Rücken. "Und dein Aikar?"

Die gelben Augen des Orks funkelten giftig. "Die Welt gehört den Starken. Und die Starken nehmen sich, was sie wollen."

Bonderik lächelte in sich hinein. Eine interessante Sicht für so eine erbärmliche Kreatur.

Michael Masberg

<sup>1</sup>orkische Bestätigung  
<sup>2</sup>orkisch: Glatthäute

# Ein Auge des Drachen

## Heiliger Drachenorden ernannt Legatin für die Wildermark

»*Filius, verfasse einen Bericht über das Geschehene. Und behalte fürderhin die selbsternannten Kriegsfürsten für uns im Auge.*»

»*Das werde ich, Pater. Seid versichert.*«

—*Gespräch zwischen Abtprimas Erechthon und Präzeptor<sup>1</sup> Perval Groterian am Rande der Heimesnacht zu Eslamsgrund, Ingerimm 1030 BF*

»[...] *entschließen wir uns nach ausgiebigen Beratungen im Consulum Circulis<sup>2</sup>, den 1027 BF verlorene Hort zu Rommily's nicht wieder einzurichten. Die Verantwortlichkeit für die Länder des ehemaligen Fürstentums Darpatien übertragen wir unserem Hort in Perricum. Präzeptor Perval Groterian obliegt nun die Sondierung der Verhältnisse in der*

*Wildermark sowie der Kontakt zu den Kirchenmarken, um den gemeinsamen Kampf der Heiligen Kirchen gegen Verblendung und Chaos zu forcieren.*«

—*Brief der Erzäbtissin Thancilla Drachentochter in Thegân, Anfang 1031 BF*

Nicht nur die Kaiserreiche mussten starke Verluste hinnehmen, auch die Zwölfgötterkirchen sind in den Wirren der letzten Jahre hart getroffen worden, so auch der Heilige Drachenorden zu Thegân. Schwere ideologische Kämpfe im Inneren zwischen den konträren Geistesströmungen der Hesinde-Kirche erschütterten den Orden, und auch auf den Schlachtfeldern der jüngeren Zeit zahlte er einen hohen Blutzoll. Nur langsam konnte sich der Orden sammeln und seine Kräfte neu ordnen.

Nun kann sich der *Sacer Ordo Draconis*

(kurz *SOD* oder *Draconiter*) wieder seiner wichtigen Aufgabe widmen, dem Schutz und der Vertiefung allen Wissens. Gerade in den zerrissenen Regionen sollen Erkenntnis und Weisheit wieder Einkehr erhalten. Besonders gilt das für die in Anarchie versunkene Wildermark, in der selbst Pilger nicht mehr vor den Übergriffen von Kriegsfürsten und Räubern sicher scheinen.

»*Waffengewalt wird der Region keinen Frieden bringen. Unsere Schlachtfelder liegen auf geistiger Ebene. Unsere Waffen sind Vernunft und Moral. Die jetzigen Zustände zeigen, welcher Sumpf unter der alten Ordnung faulte. Es ist nur hervorgebrochen, was ohnehin da war. Wenn wir die Verderblichkeit nicht von den Seelen waschen, wird uns das Übel immer wieder einholen.*«

—*Präzeptor Perval Groterian*

<sup>1</sup>bosp. 'Lehrer', Vorsteher eines Hortes im Rang eines Abtes  
<sup>2</sup>bosp. 'Zirkelrat', beratendes Gremium einer Zirkelkongregation

In Rommilys wurde 1025 BF ein Ordenshaus für die darpatischen Lande eingerichtet, doch dieses wurde im Ingerimm 1027 BF geplündert und niedergebrannt, als der Schwarzmagier und Paktierer *Asmodeus von Andergast* die Stadt eroberte. Lange hat der Zirkelrat der Dunklen Lande darüber beraten, ob der Hort wieder aufgebaut werden soll. Schließlich war die Zirkelkongregation (siehe Kasten) auf den Erzhort Drachenhaupt in den Drachensteinen und die beiden Horte Portlas Canyziad (Perricum) und Drachenblick (verborgen in den besetzten Gebieten) zusammenschumpft.

Letztlich entschied sich der Zirkelrat gegen einen Wiederaufbau. Ausschlaggebend dafür war auch, dass es dem geschwächten Orden am nötigen Personal fehlte.

Da die unheimliche Erzäbtissin *Thancilla Drachentochter* aber nicht gewillt war, die Zuständigkeit für die Region an die benachbarte Zirkelkongregation der Mittellande abzugeben, wurde die Verantwortlichkeit schließlich dem Perricumer Hort zugewiesen. Der Einfluss des aufstrebenden Abtes Perval Groterian, der für sein junges Alter bereits eine erstaunliche Karriere absolviert hat, steigt damit weiter. Sein Ordenshaus ist damit eines der einflussreichsten des SOD. Auch innerhalb der Zirkelkongregation der Dunklen Lande ist seine Gewichtung enorm, da die anderen Ordensburgen der Region nur schwer zugänglich sind. Allerdings hat der kleine Hort nun ein immenses Einzugsgebiet zu verwalten. Um dieser großen Aufgabe zu begegnen, hat Präzeptor Groterian eine Legatin für die Wildermark ernannt. *Purothea Schlangenkind* gehört dem magischen Zweig des Ordens an. Die Halbmaraskanerin ist die Tochter einer darpatischen Offizierin und mit dem Land am Darpat wohl vertraut. Nach ihrer Ordensausbildung im Lieblichen Feld verbrachte sie die letzten Jahre in Gareth. Ihr Kontakt zu Perval Groterian soll aber noch aus der Zeit stammen, als dieser noch als junger Hesinde-Geweihter die Welt bereiste.

Die junge Frau mit der auffälligen grünen Strähne im goldblonden Haar wird fortan die Grenzmarken des östlichen Mittelreiches bereisen. Neben den üblichen Verpflichtungen einer Draconiterin wird sie im Namen des Abtes Kontakte zu den anderen Kirchen und Orden pflegen, Förderer für kirchliche Projekte ersuchen und vor allem die Aktivitäten der Kriegsfürsten beobachten und beurteilen. Bei den umfassenden Reisen wird ihr ihre Herkunft zugute kommen: Denn die Legatin ist eine Tochter Satuarias.

Michael Masberg  
mit Dank an Daniel S. Richter

## Die Zirkelkongregationen

»Die Erzhorste sind die edelsten der Ordensburgen, und jedem von ihnen steht ein Erzabt vor. So kann die Kultur einer Region erlebt und erhalten werden, das Wort der Herrin dort verbreitet und geschützt. [...] Wende dich dorthin, wenn du die einzelnen Länder verstehen willst, denn die Erzhorste schlagen wie das Herz des Ordens in einer Kulturregion.«

—*Erechthon, Abtprinäs der Draconiter*

Die Zirkelkongregationen sind ein Verwaltungsorgan des SOD, in denen die Horte einer Region zusammengefasst sind und denen jeweils ein Erzhort mit einem (teils sehr mächtigen) Erzabt vorsteht. Die Zuteilung der Kongregationen wurde vor allem nach kulturellen Hintergründen gewählt.

Die einzelnen Zirkelkongregationen sind (Anfang 1031 BF):

◆ **Nordlande:** Bornland, Weiden, Elfenlande und Hoher Norden; *Erzabt:* Wulfhelm Tannhauser; *Erzhort:* Telki Elutarkis (Festum); *Horte:* Donnerbach, Moosgrund

◆ **Mittellande:** aventurische Kernlande; *Erzäbtissin:* Canyraith von der Lohe; *Erzhort:* Madaburg (Gareth); *Horte:* Immingen, Imrah, Leuwensteyn, Punin

◆ **Westlande:** Thorwal, Nostria, Albernica und Windhag; *Erzabt:* Fabius Toren, *Erzhort:* Vidagard (Salza)

◆ **Dunkle Lande:** Tobrien und östliche Grenzmarken; *Erzäbtissin:* Thancilla Drachentochter; *Erzhort:* Drachenhaupt (Drachensteine); *Horte:* Drachenblick (verborgen), Perricum

◆ **Südlande:** Tulamidenlande, Südaventurien und Maraskan; *Erzäbtissin:* Kerime al'Kadim; *Erzhort:* Keshal Nanduria (Khunchom); *Horte:* Baburin

◆ **Innerer Zirkel:** Liebliches Feld; *Erzäbtissin:* Finandenia del Maricelle, siehe *Masken der Macht*; *Erzhort:* Oktogon (Thegün); *Horte:* Kuslik, Umtoste Konklave (verborgen)

Die Zirkelkongregation der Tiefen Lande wurde zusammen mit dem Erzhort zu Angbar 1027 BF aufgelöst.



## Der Portlas Canyziad zu Perricum



Der Perricumer Hort des Heiligen Drachenordens wurde 1015 BF gegründet. Sein nebachotisch geprägter Namen *Portlas Canyziad* bedeutet 'Hafen der Erkenntnis'. Ursprünglich sollten hier im Schatten der Löwenburg Karten und Berichte über das Perlenmeer, seine Küsten, Gestade und Mysterien gesammelt werden. Der erste Präzeptor *Eboreus Belgor* erweiterte das Forschungsgebiet des Hortes um die Kultur und Geschichte des alten Volkes der Trolle. Doch schon bald darauf begann die Invasion der Verdammten und in den folgenden Jahren retteten und bewahrten die Perricumer Draconiter Artefakte und Schriften aus Tobrien.

Im Peraine 1027 BF beteiligte sich ein Großteil der Perricumer Draconiter an der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld*. Fast alle fanden dabei den Tod. Abt Eboreus überlebte, erlag aber fast einer amazerothischen Versuchung. Seitdem ringt er in der Obhut seines Freundes, Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothensfels* (*Schild des Reiches 168*), mit seiner Spiegelseele. Das umfassende Wissen des großen Trollexperten ist tief in dem zerrissenen Geist verborgen und gelangt nur

in wenigen klaren Momenten an die Oberfläche.

Am 11. Praios 1028 BF setzte die Erzäbtissin Thancilla Drachentochter (*Schild des Reiches 156*), der der Portlas Canyziad untersteht, *Perval Groterian* (*AB 129* sowie *Schild des Reiches 168*) als neuen Abt ein. Der ehrgeizige Pastori ist nicht nur ein brillanter Geschichtsforscher, sondern auch ein erklärter Gegner des Erbadels. Unter seiner Führung avancierte der Hort zu politischer Größe, zumal der Portlas Canyziad regelmäßiger Treffpunkt der drei mächtigen Erzäbte der Ostküste ist: Thancilla Drachentochter (Drachenhaupt), Kerime al'Kadim (Khunchom) und Wulfhelm Tannhauser (Festum). Mit der neuen Verantwortung für die Länder des ehemaligen Darpatien ist der Portlas Canyziad endgültig zu einem der wichtigsten und einflussreichsten Horte des Heiligen Drachenordens geworden.

Eine ausführliche Beschreibung des Heiligen Drachenordens und des Portlas Canyziad (inklusive Spielhilfe zum Download) finden Sie im Internet unter [www.draconiter.de](http://www.draconiter.de).

## Mit Holzschuhen auf dem höfischen Parkett?

**Graf Albio III. nimmt diplomatischen Erfolg für sich in Anspruch**

Einen Überfall der Thorwaler unter Führung der gefürchteten Piratin Marada 'der Wölfin' will Graf Albio III. von Salza eben noch abgewandt haben. Während man im hohen Norden bereits die Äxte und Schwerter gewetzt habe, um im Frühjahr die Küsten Nostrias heimzusuchen, will der umtriebige Graf die Thorwaler Hetfrau, von deren Plänen Graf Albio im Herbst Ruch bekommen haben soll, eines Besseren überzeugt haben.

Um seine Heimat vor Kriegsgräueln und Plünderung zu bewahren, hatte der Herrscher über die nostrische Grenzregion deshalb Emissäre mit Geschenken zu Hetfrau Marada Gerasdottir entsandt, um diese von ihren Plänen abzubringen und den Frieden zwischen Nostria und Thorwal zu bewahren. Die Delegation sei wohlwollend empfangen worden und habe den gesamten Winter an Maradas Hof verbracht.<sup>1</sup>

Die Hauptstadt Nostria erfuhr von dieser Nachricht zunächst nur aus Gerüchten. Königin Yolande II. Kasmyrin soll diese voller Zorn aufgenommen haben. Niemand bei Hof, der sich nicht voller Bitternis daran erinnerte, dass eben jene thorwalsche

Piratin erst drei Jahre zuvor Yoledamm verheert und aus Habsucht und Blutgier schreckliches Leid über Nostria gebracht habe.<sup>2</sup> Umso mehr erregte die Absicht des Grafen Abscheu und Unverständnis, den Bund mit solch einer Blutsäuferin auch nur in Erwägung zu ziehen.

Überall in der nostrischen Hauptstadt wurden Zweifel laut, ob der eigenwillige Albio wirklich zu seinem Lehnseid stünde. Denn bereits vor zwei Jahren hatte der Graf von sich Reden gemacht, weil er wochenlang nicht der Aufforderung nachgekommen war, der neuen Königin die Treue zu schwören.<sup>3</sup>

Unwirsch bestellte die Königin nun ihren Grafen zum Rapport ein. Doch wieder vergingen Wochen, ohne dass er erschien. Dies bestärkte alle Zweifel, und die Schmähreden gegen Albio III. nahmen zu.

Als er aber schließlich doch vor seiner Königin kniete und die Gerüchte bestätigte, war der Skandal da. Hielten die einen ihn schlicht für einen Aufschneider, der allen Ernstes glaubte, die Thorwaler im Zaum halten zu können, sahen andere die Be-

fürchtung bestätigt, dass der Graf nach einer Separation Salzas von Nostria strebe. Sie vermuteten, dass er sich bei den Thorwalern einschmeicheln wolle, um deren Rückendeckung dafür zu erringen.

Einstweilen jedoch vermochte Albio seine Königin zu besänftigen und von seiner Version der Geschehnisse überzeugen. Und in der Tat hat sich die thorwalsche Wölfin ein anderes Ziel gesucht. (*Anm.d.Red.: Siehe dazu auch unseren Bericht auf Seite 24, Ins schwarze Herz der Eiskönigin.*)

Mag der vermeintliche Erfolg im Umfeld Albios auch als diplomatisches Meisterstück bezeichnet werden, bleibt doch abzuwarten, ob sich der Graf damit einen Gefallen getan hat. Denn seine Kritiker in der Hauptstadt betonen nun noch vehementer, dass diese Affäre mehr als deutlich zeige, wie aufgeblasen und ehrgeizig Graf Albio sei, dass er nicht einmal davor zurückschrecke, mit den Todfeinden Nostrias gemeinsame Sache zu machen. Auch die Königin dürfte diesen Kritikern Gehör schenken und künftig ein noch wachsames Auge auf ihren unzuverlässigen Lehnsmanu werfen.

*Cyberian Viersteinen  
(Michelle und Ragnar Schwefel)*

<sup>1</sup> siehe das Abenteuer **Helden einer Saga**

<sup>2</sup> siehe **Aventurischer Bote** 109, Seite 23

<sup>3</sup> siehe **Aventurischer Bote** 113, Seite 5

**Darpatischer Landbote, Hesinde 1031 BF**

## Frieden unter Travias Segen

**ROMMILYS.** Frohe Kunde aus dem ehemaligen Fürstentum Darpatien! Der Streit, der in Folge der Entlehnung des Baronsgeschlechts zu Devensberg durch den Markgrafen der Rabenmark entbrannt war, konnte nach langen Verhandlungen friedlich beigelegt werden<sup>1</sup>. Die überraschende Entlehnung des alten darpatischen Adelsgeschlechts Forsthawellingen zugunsten eines Neffen des Markgrafen hatte in der ohnehin geplagten Region für erhitzte Gemüter gesorgt. Manch einer sprach bereits von einer drohenden Fehde, erklärt von der entmachteten Baroness Devensbergs und gestützt von einigen darpatischen Adligen, die neues Leid über die Region bringen werde. Zu groß waren die Empörung darüber, dass praiosgegebenes Recht gebrochen wurde, und die Furcht davor, selbst eine solche Behandlung durch die ehrgeizigen Herren der neuen Marken erdulden zu müssen.

Doch statt den Weg des Schwertes zu wählen, reichte die Familie Forsthawellingen Klage beim Reichsgericht zu Elenvina ein und konnte sich dabei auf kopfstarke und

teilweise prominente Unterstützung Adliger sowohl aus der Region als auch aus weiter entfernten Gefilden stützen. So zierten neben der Unterschrift Efferdanes von Eberstamm-Ehrenstein auch diejenigen der Koscher Baronin von Nadoret sowie die der Burggräfin von Baliho die Klageschrift. Obwohl Seine Erlaucht Gernot von Mersingen ä.H. mit dem Sachverhalt von Anfang an vertraut war, wäre es den Rechtsgrundsätzen des Raulschen Reiches zuwidergelaufen, wenn er selbst in seiner Funktion als Markgraf über den Streit zu Gericht gesessen hätte – denn immerhin zeichnete er sich für die beklagte Entscheidung verantwortlich. Aus diesem Grund musste das Reichsgericht als höchste rechtliche Instanz angerufen werden – obwohl dessen Entscheidungen in Fällen mit solch brisanter Unterstützung mitunter auf sich warten lassen.

Doch im Geiste der Göttin von Heim und Herd, der in Darpatien seit jeher so hohe Verehrung zuteil wird, soll ein Traviabund nun Frieden stiften. So wird Sylvina von Forsthawellingen, vormalige Erbin des De-

vensberger Baronsreifs, nach ihrer Schwertleite Corvinus von Rabenmund-Mersingen ä.H., den nunmehrigen Baron Devensbergs, ehelichen. Der Einigung ging ein zähes Ringen im Beisein von Praios- und Travia-Geweihten voraus, das in einem umfangreichen Ehevertrag mündete. Das Hohe Paar selbst maß der Angelegenheit Gerüchten zu Folge große Bedeutung bei und übte im Laufe der Verhandlungen immer wieder mäßigenden Einfluss auf die Parteien aus. Der Erfolg der Verhandlungen ist so zu einem großen Teil den Oberhäuptern der Travia-Kirche zu verdanken, die ungeachtet der Markschafsgrenzen das Wohl aller Menschen in den vier Marken im Auge hat. Nach Siegelung des Vertrages im Friedenskaiser-Yulag-Tempel zu Rommily empfang das junge Paar den Segen des Hohen Paares, das dem Vernehmen nach auch die Absicht hat, die Zeremonie des Traviabundes in einigen Jahren persönlich durchzuführen.

*David Luksßen / Katja Reinwald  
mit Dank an Tahir Shaiqh, Nina Schellhas  
und Michelle Schwefel*

<sup>1</sup> siehe **Aventurischer Bote** 124, Seite 23

# Präludium im Herzen der Geisterklippen

Das Flattern der Segel und das Ächzen und Knarren der Spanten und Schiffsplanken drang durch die Stille des Borongrunds. Allein, am Bug seines Flaggschiffes, der *Glutherz*, stand Dagon Lolonna, Korsarenadmiral von Charypso. Das morsche, mit Muscheln und Algen bewachsene Wrack einer alten alanfanischen Galeere ragte backbord zur Hälfte aus dem Wasser. Knapp unter der klaren Wasseroberfläche voraus, vor einer schmalen Passage zwischen Felsklippen und Untiefen, lagen die Überreste einer Kogge.

Erneut blickte er auf die blauschwarze Karte aus getrockneter Tentakelhaut mit ihren perlmuttweißen, fein gezeichneten Navigationslinien, die eine geheime Passage durch die gefährlichen Untiefen des Borongrunds skizzierten. Zwei gekreuzte Klingen markierten einen geheimen Treffpunkt. Anfang Phex war ihm diese mysteriöse Karte von einem Boten des Meeres-Heptarchen Darion Paligan als 'Einladung zu einem konspirativen Treffen über die künftige Herrschaft des Perlenmeers' überbracht worden.

Dagon Lolonna hatte der Botschaft wenig Aufmerksamkeit geschenkt, denn zu jenem Zeitpunkt hatte sich die Piratenflotte von Charypso unter seinem Kommando der alanfanischen Armada bei deren Kriegszug gegen das Horasiat angeschlossen, um reiche Beute auf den Zyklopeninseln zu machen. Doch das Unternehmen hatte in der gigantischen *Seeschlacht von Phrygaios* in einer Katastrophe geendet – und nur dank seiner Erfahrung hatten die meisten der Piratenschiffe dem Untergang entkommen können.<sup>1</sup> Von der versprochenen Beute aber hatten sie lediglich die selbst erbeuteten Prisen-schiffe errungen, denn an der Plünderung Syllas hatte das Imperium die Piraten von Charypso nicht beteiligt. Nur die verrottete Leiche eines horasischen Kapitäns, die er als Galionsfigur unter den Bugspriet hatte nageln lassen, ließ ihn den Erfolg der letzten Monde spüren.

So war Dagon zum Ende des Jahres wieder ausgelaufen, um rechtzeitig zu den Namenlosen Tagen den geheimen Treffpunkt im Borongrund zu erreichen.

"Steuerbord. Zwei Strich", flüsterte er. Augenblicklich wurde der Befehl über das Deck gerufen und vom Steuermann beantwortet: "Steuerbord! Zwei Strich!" Behäbig drehte sich die *Glutherz* und schob sich knapp an der Galeere und den scharfen Felsen, an denen diese einst zerschellt war, vorbei. Kurz darauf schrammte der Kiel des Piratenschiffes dumpf über die zwei Mas-

ten der versunkenen Kogge, die zerbrachen und lautlos in die Tiefe sanken. Dann schob sich die *Glutherz* in die enge, von Tang halb verdeckte Felsspalte vor ihnen.

Nach langer Dunkelheit lichtete sich der Tangvorhang, und das Schiff fuhr in einen riesigen, durch hochaufragende Inselfelsen vom restlichen Archipel abgeschirmten Vulkansee ein. Doch als Dagon sah, welche 'Schiffe' dort bereits vor Anker lagen, griff er instinktiv nach seinem Säbel: Ganz offensichtlich waren sie soeben ins Herz der Niederhöhlen und sämtlicher Erzdämonen der Meere gefahren.

Drei, vier ... nein, fünf der gefürchteten schreckenbringenden Dämonenarchen hatten sich hier im heißen Schein der Mittagssonne versammelt, eine größer und unheimlicher als die andere. Zwischen den Ungetümen, die wie lebendige, verwachsene Wurzelwesen mit ihren borkernen Spinnenbeinen auf dem Wasser standen oder wie riesige faulige Baumstämme nur wenige Schritte aus dem Wasser ragten, tauchten große Krakenwesen auf, die in diesem Moment in majestätischem Auf- und Abtauchen auf Dagens Schiff zuschwammen, es lautlos umringten und in die Mitte des Vulkansees geleiteten.

Dort thronte, einem Giganten der Meere gleich und alle anderen Archen bei weitem überragend, die mit Geschützbauten bestückte und von drei Seeschlangen gezogene *Plagenbringer* – das legendäre, mächtige Flaggschiff Darion Paligans, zu dem die meisten der anderen Schiffsungetüme gebührenden Abstand hielten. Nur eine Arche, deren verwachsenes Holz im Sonnenschein schmutzig golden leuchtete, lag behäbig direkt neben der Arche des Heptarchen. Unter den anderen, kleineren Ungetümen entdeckte Dagon nun auch die ominöse, entfernt der Form eines Thorwaler Langschiffs nachempfundenen *Knochenotta* – erwachsen aus den bleichen Knochen toter Riesenseeschlangen.

"Vrak." Er spuckte den Namen des ehemaligen Anführers des *Bunds der Schwarzen Schlange* verächtlich aus. War das eine Falle? Doch sein Instinkt widersprach diesem Gedanken. Nein, hier schien es sich um etwas viel Größeres zu handeln.

Der Korsarenkapitän wandte sich grimmig und mit unzufriedener Miene zu seiner Mannschaft um. Jeder einzelne von ihnen hatte bereits mehrmals dem Tod ins Gesicht gespuckt. Doch jetzt standen sie unsicher auf den Planken der *Glutherz* und warteten auf seine weiteren Befehle. Seine Augen musterten die sieben treuesten und skrupellosesten Frauen und Männer, die

sich fassten, ihm grimmig zunickten und sodann das Beiboot zu Wasser ließen. Er blickte hinüber zu einem kleinen Felsufer, an dem bereits einige Boote vertäut waren. Zurückgelassene Ruderer und Bewaffnete – Menschen, Krakonier, selbst zwei Hummerier – bewachten einen Höhleneingang. Die dazugehörigen Piratenführer und Archonkapitäne mussten sich bereits in der Grotte befinden.

Der gefürchtetste Pirat der Charyptik konnte nur schwer seinen Unmut verhehlen, dass er ganz offensichtlich nicht der einzige war, den Darion Paligan zu diesem Treffen gebeten hatte.

Ein gutes Dutzend der finstersten Dämonenarchen-Kapitäne und Piratenführer des Perlenmeers hatte sich in der nur spärlich in unwirkliches Licht getauchten Höhle versammelt – jeder von den anderen misstrauisch beäugt. Selbst ein feuchtglänzender Krakonier mit saugnapfbestücktem Priesterstab und ein kalt blickender Echsenpriester mit schwarzblauen Schuppen waren zu dem ungewöhnlichen Treffen erschienen. Ihre Blicke richteten sich angespannt auf Dagon – manche furchtsam, andere dagegen ohne Regung.

Viele der Anwesenden mussten schon lange mit den dunklen Mächten der See im Bunde stehen – wie unschwer an ihrer Gestalt, ihrem Gestank oder anderen unheimlichen Merkmalen in Gesicht, Augen oder Händen zu erkennen war. Dagon sah die übergewichtige Chimena Ulgaal mit den zitternden Augen, die einst ihren Herren Xeraa verraten und sich Darion Paligan angeschlossen hatte.<sup>2</sup> Gekommen waren auch Khyrene die Seelenpfänderin und Starkad Eisenwind, der gefürchtete Thorwaler Piraten-Koloss mit dem eisgrauen Bart.<sup>3</sup> Und natürlich der alte Admiral Vrak, der ihn jedoch nur kurz mit einem kalten Blick aus seinen tiefblauen Augen von oben herab musterte, bevor er dem dunkelgeschuppten Echsen-Priester einige warnende Worte zuwarf, die dieser allerdings ohne jegliche Regung hinnahm.

In nachtblauer Dunkelheit aber, auf einem zerfallenen, grüngrauen Thron, der vor Jahrtausenden von einem krakonischen Unterseevolk aus steinernen Tentakeln gefertigt worden sein musste, saß ihr Gastgeber – eine hagere Gestalt mit ausgezehrt Gesicht. Darion Paligan, Herr der Blutigen See und der Mächte der Nachtblauen Tochter.

Über zwei Jahrzehnte war es nun her, dass

<sup>2</sup> siehe *Aventurischer Bote* 122, Seite 4

<sup>3</sup> siehe *Aventurischer Bote* 126, Seite 12/23 und das Abenteuer *Goldene Flügel*

<sup>1</sup> siehe *Aventurischer Bote* 128, Seiten 1-3

sich ihre Wege einmal während einer Hetzjagd gekreuzt hatten. Doch was war aus dem ehemaligen alanfanischen Großadmiral geworden: Die dunklen Augenhöhlen, aus denen beständig schwarzes Wasser sickerte, schienen blind und undeutbar. Ein gestaltloser nasser Schleier umhüllte ihn fast vollständig und vermittelte den Eindruck, dass er ständig in Bewegung war, obwohl er doch reglos auf seinem Thron saß.

Es war beklemmend still. Kaum einem der Anwesenden schien wohl dabei zu sein, schutzlos im Kreis von Konkurrenten, Verrätern oder gänzlich unbekanntem Machtgestalten zu stehen. Dagon erging es kaum anders. Er fragte sich, was Darion Paligan mit diesem Treffen beabsichtigte.

„Die Herrin freut es“, röchelte und gurgelte die kaum verständliche Stimme des Heptarchen plötzlich, „dass ihr meiner Einladung gefolgt seid.“ Langsam wandte er den schmalen, verzerrten Kopf von einem zum anderen. Als Darions Blick schließlich auf ihm verharrte, spürte Dagon Eiseskälte, obwohl die Höhle feuchtheiß war. Die Luft schien sich wie brackiges Wasser in seine Lungen zu ziehen.

„Die Göttin ist erwacht“, drang es weiter aus Darions wassergefüllter Kehle. „Sie hat zu mir gesprochen und fordert Geschlossenheit unter ihren Dienern. Sie hat mich erwählt, euch unter meiner Führung zu vereinen. Dann wird es uns bestimmt sein, die Tentakel der Charyptoroth wieder aus der Urtiefe zu erwecken.“

„Ihr seid nicht der einzige Diener der Herrin“, sprach Vrak mit tiefer, heiserer Stimme. „Und wie ich hörte, hat Arachnor von Shoy'Rina Euer Angebot bereits abgelehnt. Habt Ihr uns mehr anzubieten als ihm?“ Chimena Ulgaal, die dicht neben Darions Thron stand, trat vor: „Habt Ihr in diesem Rund nicht bereits genug Feinde, Vrak? Glaubt Ihr, Eure Niederlage gegen die *Sulman al-Nassori* ist uns verborgen geblieben?“<sup>4</sup> Ihr wässriger, unruhiger Blick suchte den schwarzeschuppigen Echsenpriester, dessen violette Augen zum ersten Mal kalte Regung zeigten. „Ist es nicht nur noch eine Frage der Zeit, bis eure sterbende *Knochenotta* wieder Ruhe im Friedhof der Seeschlangen finden oder von der *Stadt aus der Tiefe* einverleibt wird?“

„Seht her!“ Darion Paligans Stimme drang wie eisig schneidendes Wasser tief unter die Haut. Er streckte die Handflächen nach vorn, aus denen jäh dunkles Wasser herausquoll. Mehr und immer mehr. Doch anstatt es auf den Boden fließen zu lassen, vereinte er beide Wasserquellen zu einer einzigen Kugel. Dann zog er die Flüssigkeit auseinander und formte binnigen Augenblicken ein Schwert aus Unwasser. In einer einzigen Bewegung ergriff er das Heft und rampte die Klinge in den steinernen Boden. Stein splitterte, die Kapitane und Piraten sprangen erschrocken zurück. Dann zerfloss das Schwert, übrig blieb ein Loch

im Höhlenboden. Darions Augenhöhlen musterten jeden. „In unseren Händen halten wir nicht nur die Macht, die Meere untertan zu machen und eine neue Ära unserer Herrin zu begründen.“ Ein leises Gurgeln entstieg seiner Kehle. „Nein. Ich sah Dinge, die jenseits allen Denkbaren liegen. Wir könnten selbst Herren über das Element werden. Es gibt diese Macht, das Elixier allen Seins mit eigenen Händen zu formen und zu gestalten. Lasst uns eine Armada der Tiefen Tochter erschaffen! Nur gemeinsam sind wir der Tridekapus, der Aventurien in das Zeitalter der Nachtblauen Tiefen stürzen kann!“

Dagon fürchtete weder Paktierer noch dämonische Mächte, doch ihm bereitete der Gedanke Sorgen, dass der Heptarch offenbar mehr Ambitionen hegte, als nur über die Blutige See zu herrschen. Es schmeckte ihm gar nicht, vielleicht eines Tages die Charyptik mit Darion teilen zu müssen. Für einen kurzen Augenblick faszinierte ihn die Idee, alle hier Versammelten in ei-



Darion Paligan,  
Gebierter über die Blutige See

nem einzigen waghalsigen Schlag zu Boron zu befördern und sich selbst zum neuen Kapitän einer ganzen Archen-Flotte aufzuschwingen. Seine Finger umtänzeln verspielt den Griff seines Säbels. Doch plötzlich spürte er ein leichtes Beben des Bodens – und ein schmerzhaftes, kreischendes Sirren wie von einem gewaltigen Insekt drang von draußen herein.

Die Garden und Kämpfer der Paktierer und Piraten stürzten mit erschrockenen Gesichtern in die Höhle, darunter auch Dagon eigene Leute: „Kapitän! Ein weiteres Archen-Monstrum! Mit Flügeln! Es ist soeben ... gelandet!“

Ein Raunen ging durch die Höhle. Er verstand nicht – hatte jemand alle hier in eine Falle gelockt? Dagon zog nun tatsächlich seinen Säbel. Andere taten es ihm nach.

„Paligan!“, rief Vrak erzürnt. „Was soll diese Scharadenspiel?“

Doch der Heptarch antwortete nicht – sondern erhob sich ebenfalls zögernd und erwartungsvoll. Das dämonische Sirren war verklungen. Angespannt und kampfbereit spähten sie alle in die Dunkelheit des Ganges. Dort kam jemand. Dagon Lolonna wich einige Schritte zur Seite – um dem Neankömmling schnell in den Rücken fallen zu können, falls es die Situation erforderte.

Es war eine menschliche Gestalt von kräftigem, männlichem Körperbau, verhüllt von einem schwarzen Bärenfell, das Gesicht vermmummt. Nur zwei blaue Augen loderten aus den schwarzen Stoffalten. „Du hast zu einem Bündnis gerufen, Darion Paligan? Hier bin ich.“

Der gestaltlose Mantel des Heptarchen bäumte sich wie in einer starken Böe. „Ich habe Euch nicht gerufen. Wer seid Ihr?“ „Ich bin der Streiter der Großen Schlange, die mir ihre Macht offenbart hat. Ich bin der letzte Verkünder alten Wissens, der Jäger des Weißen Wals – und der Herr der *Hornlibelle*.“

Ein erstauntes, ungläubiges Raunen erhob sich in der Höhle.

„Ihr wolltet die legendäre geflügelte Arche gebändigt haben?“, fragte Chimena Ulgaal mit aufgeregt zitternden Augen. Sie wurde diesem Anfall erst wieder Herr, als sie gierig die fauligen Eingeweide eines pervertierten Krebses aus ihrer Hand schlürfte.

Einige Paktierer wichen weiter zurück, andere zollten dem Fremden eine respektvolle Geste. Nur Darion Paligan blickte weiter ohne Regung aus schwarzen Augenhöhlen in die strahlendblauen Pupillen des unerwarteten Gastes.

„Das klingt ... imponant“, röchelte er fast unverständlich aus seiner Kehle. „Doch habt Ihr auch konkrete Taten vollbracht, die dieser Bund wertzuschätzen wüsste?“ „Ich habe Asleif 'Phileasson' Foggwulf, den großen Seefahrer der Thorwaler, auf den Grund des Thalassion geschickt, wo er auf ewig verfaulen möge!“

Aus seinem Fellumhang zog der Fremde mit stinkenden Algen bedeckte ein Breitschwert, dessen Griff eine aus Elfenbein geschnitzte Wolfsfigur zierte, und warf es den Anwesenden vor die Füße. Selbst Dagon erkannte *Fejris*, die berühmte Klinge des seit langem verschollenen Seefahrers.

Zum ersten Mal verzerrte sich Darions hageres Gesicht zu einem leichten Lächeln. „Ich sehe, meine Herrin hat mir mit Euch einen ihrer machtvollen Diener gesandt. Genau zur rechten Zeit.“

„Die Zeit ist noch nicht gekommen, Darion. Aber bald werden wir die Herrschaft über die Meere erringen. Doch zuvor höre meine Forderungen ...“

MW

mit Dank an Frank Bartels, Tobias Radloff,  
Michelle Schwefel und Ragnar Schwefel

<sup>4</sup>siehe *Aventurischer Bote* 129, Seite 28

## **Aventurischer Bote, Phex 1031 BF Rondra-Tempel zu Ferdok geschlossen**

**FERDOK.** Der Blutzoll des Schwertbundes war in den vergangenen Jahren groß. Viele Tempel fernab der Schwarzen Lande werden nur von Novizen geführt oder sind ganz verwaist. Die Hallen der göttlichen Leuin bleiben dieser Tage auch in Ferdok geschlossen. Die Ferdoker Geweihte Rondriane zu Waldstein war seit der Schlacht auf dem Mythraelsfeld 1027 BF verschollen. Ein Boron-Geweihter konnte nun ihren Leib bergen und ließ von ihrem Schicksal Kunde nach Ferdok bringen.

Angehörige der kämpferischen Stände im südlichen Kosch sandten ein Gesuch zum Haupttempel der Rondra-Kirche nach Pericum, einen neuen Priester für das Haus der Leuin zu bestallen – doch es sind der Geweihten zu wenige.

AW

## **Kosch-Kurier, Peraine 1031 BF Der Großinquisitor kommt**

**FERDOK.** Die Grafenstadt am Großen Fluss erwartet die Ankunft Seiner Eminenz des Großinquisitors Amando Laconda da Vanya mit einem Gefolge von einem Dutzend Beigestellten, Schreibern und Bannstrahlern. Der Praios-Tempel Ferdoks und Graf Growin zu Ferdok erhielten von der Schreibstube Seiner Eminenz die schriftliche Bitte, Inquisitonsdiener unter den Gläubigen einzuberufen, Räume, Gerätschaften und Wagen bereitzustellen sowie die Verpflegung von einer halben Hundertschaft für mehrere Wochen sicherzustellen.

In Ferdok rätselt man auf dem Markt und in den Tavernen, welchen Verbrechen an der zwölgöttlichen Ordnung der Inquisitionszug auf der Spur ist. Gilt es, das Vermächtnis der borbaradianischen Baronesse Charissia von Salmingen aufzuspüren? Droht altes Unheil aus den Magierkriegen, vielleicht in Moorbrück oder am Stillen Grund, wo einst Zwerge und Schwarzkünstler fochten? Sollen im Dunkelwald

lästerliche Hexen gefunden oder der Räuber Ronkwer zur Strecke gebracht werden, der vor Monaten ein Kloster des Praios überfiel? Oder erspüren die untrüglichen Wahrheitsfinder gar unter den Bürgern der Stadt selbst Frevler und Ketzer? Wie sagte jüngst ein Ferdoker Gardist am Stadttor zum Schreiber dieser Zeilen? "Schlechtes Gewissen? Man weiß oft gar nicht, dass man so etwas hat – bis man vor einen Praios-Geweihten tritt oder hört, dass die Inquisition kommt."

AW

## **Aventurischer Bote, 5. Namenloser 1029 BF Ein Mörder weniger – Die schwarze Geißel ist tot**

**GREIFENFURT.** Rrul'ghargop, einer der bedeutendsten Feinde der an den Finsterkamm stoßenden Regionen, ist tot. Der Tempel des Praios zu Gareth, genauer der Bote des Lichtes, war aufgrund der Unruhen und Probleme in der Stadt nicht bereit, die Inthronisierung des neuen Illuminaten des 'Tempels unseres Herrn Praios und seines getreuen Dieners Scraan' in der diesem Anlass angemessenen Weise zu unterstützen. So hatte man sich zur Weihe Praiomon von Dergelsteins an die Wehrhalle zu Elenvina gewandt, um sich von hier Unterstützung zu sichern. Der dortige Tempel war – erfreut, vielleicht auf diese Weise seinen Einfluss zu mehren – sofort bereit, die anstehenden Zeremonien auszurichten und zu beschirmen. Aus diesem Grunde hatten sich die drei höchsten Geweihten der Wehrhalle zu Elenvina auf den Weg nach Greifenfurt gemacht, um dort Praiomon von Dergelstein zum Illuminatus zu salben.

Doch noch jemand anderes hatte den feierlichen Akt zum Anlass genommen, die Aufmerksamkeit auf seine Sache zu richten. Kaum hatte die Prozession die Mark Greifenfurt erreicht, wurde sie von einer Horde Schwarzpelze, angeführt von der Schwarzen Geißel Rrul'ghargop persönlich, umstellt und gefangen gesetzt.

Es bedurfte zahlreicher tapferer Recken, die von allen Seiten auf das Lager der Orken stürmten, die so Inhaftierten zu befreien und die Schwarzpelze in den verdienten Tod zu schicken. Rrul'ghargop, im Angesicht der anrennenden Feinde wohl von der Angst gepackt, beendete sein verkommenes Dasein selbst, indem er sich das Messer in den feisten Wanst ramnte. Die Jubelschreie, die die Kunde von seinem Ende auslöste, sollen indes bis Hesindelburg zu hören gewesen sein.

*Hesindigon Scafel  
(Volker Weinzheimer)*

## **Aventurischer Bote**

### **Der Knochentreiber geht um**

**WILDERMARK/RABENMARK.** Es häufen sich die Meldungen und Berichte über einen Handlanger des Warunker Nekromantenrates, der mit seinem untoten Heerhaufen regelmäßig den östlichen Teil der Wildermark heimsucht und dem Golgariten-Orden im Kampf um die Rabenmark schon manches Mal herbe Niederlagen zufügte. Von *Orestar Knochentreiber* raunt man, einem ehemaligen Streiter der Panthergarde, dessen Schicksal bei der Schlacht auf dem Mythraelsfeld 1027 BF eine entscheidende Wende nahm. Seither gilt er für die zwölgöttliche Gemeinschaft als verloren. Die Zahl derjenigen, die unter seinen Schwerthieben ihr Leben aushauchten, ist unbekannt.

Ebenfalls unbekannt ist, wieso bei jedem seiner Angriffe, entgegen der mordlüsternten Art anderer Warunker Heerführern, die Kinder verschont wurden. Wiewohl der Knochentreiber bisher noch aus jedem Scharmützel und jeder Schlacht siegreich hervorgegangen ist, sind die örtlichen Machthaber zuversichtlich, ihm in Kürze das Handwerk legen zu können: Sein Aussehen ist durch zahlreiche Augenzeugenberichte bekannt, außerdem pflegt er die Angewohnheit, jeweils alleine als Späher seines Heerhaufens sein nächstes Angriffsziel auszukundschaften.

*Elias Moussa*